

Mariano Molina Reforgedfest 2024 (Warhammer Reforged) [2,500pts]

Ejército estándar (Enanos) [2,500pts]

Rules: *Diseño superior, Resistentes a la magia*

Uncategorised

Extra reformed

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Personajes especiales

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Regimientos de renombre

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Tamaño ejército

Selections: Hasta 2.999 puntos

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Comandantes [558pts]

Señor de las runas [558pts]

Selections: Escudo [3pts], Señor de las runas [120pts], Señor de las runas o Herrero rúnico

Categories: COMANDANTES, PERSONAJES

Rules: Avance imparable, Forjador rúnico, Infantería, Odio (Pievesverdes y Skaven), Resistencia mágica (2)

Armadura: Escudo, **Modelo:** Señor de las runas (Escudo, Montura)

Equipo

Selections: Arma de mano, Armadura de gromril

Arma: Arma de mano, **Armadura:** Armadura de gromril

General del ejército

Selections: General del ejército

Rules: General del ejército, Presencia inspiradora

Objetos rúnicos y Objetos rúnicos legendarios [205pts]

Selections: Cetro dorado de Norgrim [55pts]

Rules: Objeto rúnico legendario

Objeto rúnico: Cetro dorado de Norgrim

Arma rúnica [70pts]

Selections: Runa de ataque [5pts], Runa magistral de la tormenta [65pts]

Runa de armas: Runa de ataque, Runa magistral de la tormenta

Armadura rúnica [80pts]

Selections: Runa de la pervivencia [50pts], Runa de la salvación [30pts]

Rules: Inmune al veneno

Runa de defensa: Runa de la pervivencia, Runa de la salvación

Yunque rúnico [230pts]

Selections: Ruedas [20pts]

Rules: Impactos por carga (1D3), Indesmoralizable, Martillar runas en el yunque rúnico, Resistencia mágica (3), Ruedas, Yunque rúnico

Modelo: Guardián del yunque (2), Yunque rúnico (Ruedas)

Equipo guardianes del yunque

Selections: Arma a dos mano

Arma: Arma a dos manos

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma a dos manos	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Lenta	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura de gromril	4+	Inmune a Poder de penetración	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Guardián del yunque (2)	3	5	3	4			2	2	10			Infantería	
Señor de las runas (Escudo, Montura)	3	5	3	4	5	5	2	3	10	1	4	Infantería	
Yunque rúnico (Ruedas)	6			5								Infantería	

Objeto rúnico	Reglas especiales	Ref
Cetro dorado de Norgrim	Al inicio de cada turno enano, el portador puede elegir uno de los tres poderes del cetro, que le afectarán a él y a toda su unidad hasta el inicio del siguiente turno de los enanos: +2M, +1F o +1 a la tirada de salvación por armadura. No podrá escogerse el mismo poder durante dos turnos consecutivos.	

Runa de armas	Reglas especiales	Ref
Runa de ataque	+1 a la Habilidad de armas (este bonificador se acumula con dos o más runas iguales).	
Runa magistral de la tormenta	Sólo Señor de las Runas. Los impactos con este arma se resuelven siempre con F6, y no permiten tirada de salvación por armadura (son Ataques de rayos). Además, en la fase de disparo, el portador puede utilizar un ataque a distancia con el arma, con un alcance de 18" que impacta automáticamente, causando 1D3 impactos de F6 que no permiten tirada de salvación por armadura (se trata de un Ataque de rayos). Los disparos hechos con este arma no se benefician de ninguna otra runa de armas inscrita en el objeto.	

Runa de defensa	Reglas especiales	Ref
Runa de la pervivencia	El portador es inmune a la regla especial Heridas múltiples.	
Runa de la salvación	Inmune a veneno. También será inmune a golpe letal.	

Héroes [249pts]

Señor de clan [249pts]

Selections: Arma a dos manos [2pts], Escudo [2pts], Señor del clan [80pts]

Categories: HÉROES, PERSONAJES

Rules: *Avance imparable, Infantería, Odio (Pielesverdes y Skaven)*

Arma: *Arma a dos manos*, **Armadura:** *Escudo*, **Modelo:** *Señor de clan (Escudo)*

Equipo

Selections: Arma de mano, Armadura de gromril

Arma: *Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura de gromril*

Objetos rúnicos [35pts]

Armadura rúnica [35pts]

Selections: Runa de piedra [5pts], 2x Runa del hierro [30pts]

Runa de defensa: *Runa de piedra, Runa del hierro*

Portaestandarte de batalla [130pts]

Selections: Portaestandarte de batalla, Runa de Groth el tuerto [45pts], Runa de Strollaz [30pts], Runa del miedo [30pts]

Rules: *Miedo, Ni un paso atrás, Portaestandarte de batalla, Tozudez, Vanguardia*

Runa de protección: *Runa de Groth el tuerto, Runa de Strollaz, Runa del miedo*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma a dos manos	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Lenta	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura de gromril	4+	Inmune a Poder de penetración	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Señor de clan (Escudo)	3	6	4	4	5	2	3	3	9	3		Infantería	

Runa de defensa	Reglas especiales	Ref
Runa de piedra	+1 a la tirada de salvación por armadura (este bonificador se acumula con dos o más runas iguales).	
Runa del hierro	Tirada de salvación 6+ especial (5+ con 2 runas del hierro, no pueden grabarse 3 en un mismo objeto)	

Runa de protección	Reglas especiales	Ref
Runa de Groth el tuerto	La unidad es tozuda.	
Runa de Strollaz	La unidad que porte el estandarte obtiene la regla especial Vanguardia.	
Runa del miedo	La unidad portadora del estandarte causa miedo.	

Unidades básicas [654pts]

Barbaslargas [347pts]

Selections: Arma a dos manos [38pts], 19x Barbaslargas [228pts], Escudo [19pts]

Categories: UNIDADES BÁSICAS

Rules: *Avance imparabile, Infantería, Odio (Pielesverdes y Skaven), Viejos cascarrabias*

Arma: Arma a dos manos, **Armadura:** Escudo, **Modelo:** Barbaslarga (Escudo), Oficial (Escudo)

Equipo

Selections: Arma de mano, Armadura pesada

Arma: Arma de mano, **Armadura:** Armadura pesada

Oficial [6pts]

Modelo: Oficial (Escudo)

Portaestandarte [56pts]

Selections: Runa de Strollaz [30pts], Runa del exorcismo [10pts], Runa siempre ardiente [10pts]

Rules: *Ataques flamígeros, Ataques mágicos, Vanguardia*

Runa de protección: Runa de Strollaz, Runa del exorcismo, Runa siempre ardiente

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma a dos manos	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Lenta	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Barbaslarga (Escudo)	3	5	3	4	4	1	2	1	9	4		Infantería	
Oficial (Escudo)	3	5	3	4	4	1	2	2	9	4		Infantería	

Runa de protección	Reglas especiales	Ref
Runa de Strollaz	La unidad que porte el estandarte obtiene la regla especial Vanguardia.	
Runa del exorcismo	El portador y la unidad que lo acompaña obtiene la regla especial Ataques mágicos.	
Runa siempre ardiente	La unidad obtiene Ataques flamígeros.	

Guerreros del clan [307pts]

Selections: Arma a dos manos [44pts], Escudo [22pts], 22x Guerreros del clan [198pts]

Categories: UNIDADES BÁSICAS

Rules: Avance imparabile, Infantería, Odio (Pielerverdes y Skaven)

Arma: Arma a dos manos, **Armadura:** Escudo, **Modelo:** Guerrero del clan (Escudo), Oficial (Escudo)

Equipo

Selections: Arma de mano, Armadura pesada

Arma: Arma de mano, **Armadura:** Armadura pesada

Musico [6pts]

Oficial [6pts]

Modelo: Oficial (Escudo)

Portaestandarte [31pts]

Selections: Runa del estoicismo [25pts]

Runa de protección: Runa del estoicismo

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma a dos manos	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Lenta	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Guerrero del clan (Escudo)	3	4	3	3	4	1	2	1	9	4		Infanteria	
Oficial (Escudo)	3	4	3	3	4	1	2	2	9	4		Infanteria	

Runa de protección	Reglas especiales	Ref
Runa del estoicismo	Duplica la potencia de unidad de la unidad que porte el estandarte. Múltiples runas del estoicismo en un mismo estandarte son redundantes.	

Unidades especiales [692pts]

Martilladores [457pts]

Selections: Armadura de gromril [40pts], Escudo [20pts], 20x Martilladores [340pts]

Categories: UNIDADES ESPECIALES

Rules: Avance imparable, Infantería, Inmune a la psicología, Martilladores, Odio (Pielerverdes y Skaven), Tozudez

Armadura: Armadura de gromril, Escudo, **Modelo:** Martillador (Armadura de gromril, Escudo), Paladín del rey (Escudo, Armadura de gromril)

Equipo

Selections: Martillo real

Arma: Martillo real

Paladín del rey [6pts]

Modelo: Paladín del rey (Escudo, Armadura de gromril)

Portaestandarte [51pts]

Selections: Runa de protección arcana [15pts], Runa de Strollaz [30pts]

Rules: Resistencia mágica (1), Vanguardia

Runa de protección: Runa de protección arcana, Runa de Strollaz

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Martillo real	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Ataques mágicos	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura de gromril	4+	Inmune a Poder de penetración	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Martillador (Armadura de gromril, Escudo)	3	5	3	4	4	1	2	2	9	3		Infantería	
Paladín del rey (Escudo, Armadura de gromril)	3	5	3	4	4	1	2	3	9	3		Infantería	

Runa de protección	Reglas especiales	Ref
Runa de protección arcana	La unidad que porte un estandarte con esta runa tendrá la regla especial Resistencia a la magia (1). Múltiples runas de protección arcana aumentan dicha Resistencia mágica (hasta un máximo de 3).	
Runa de Strollaz	La unidad que porte el estandarte obtiene la regla especial Vanguardia.	

Mineros [235pts]**Selections:** Cargas de demolición [10pts], 12x Mineros [168pts]**Categories:** UNIDADES ESPECIALES**Rules:** *Avance imparable, Avance subterráneo, Infantería, Odio (Pielerverdes y Skaven)***Arma:** *Cargas de demolición*, **Modelo:** *Minero***Equipo****Selections:** Arma a dos manos, Armadura pesada**Arma:** *Arma a dos manos*, **Armadura:** *Armadura pesada***Oficial [31pts]****Selections:** Taladro a vapor [25pts]**Arma:** *Taladro a vapor*, **Modelo:** *Oficial***Portaestandarte [26pts]****Selections:** Runa de la ira [20pts]**Runa de armas:** *Runa de la ira*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma a dos manos	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Lenta	
Cargas de demolición		5	Se trata de minas que sólo pueden utilizarse para aguantar y disparar. Tienen la regla especial Disparo rápido, y causa 1D6 impactos de F5 con Poder de penetración en la unidad que carga.	
Taladro a vapor	Combate	Usuario+3	Requiere ambas manos, Lenta, Heridas múltiples (2), Una unidad de mineros que cuente con un capataz con Taladro a vapor puede repetir la tirada para determinar si entran al campo de batalla al utilizar la regla Avance subterráneo.	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Minero	3	4	3	3	4	1	2	1	9	5		Infantería	
Oficial	3	4	3	3	4	1	2	2	9	5		Infantería	

Runa de armas	Reglas especiales	Ref
Runa de la ira	El portador y su unidad podrán repetir sus tiradas de carga fallidas. Múltiples runas de la Ira son redundantes.	

Unidades singulares [347pts]

Dracohierros [347pts]

Selections: 14x Dracohierros [266pts], Escudo [14pts]

Categories: UNIDADES SINGULARES

Rules: Avance imparabile, Infantería, Odio (Pielsverdes y Skaven)

Armadura: Escudo, **Modelo:** Dracohierro (Escudo)

Equipo

Selections: Arma de mano, Armadura de gromril, Cañón draco

Arma: Arma de mano, Cañón draco, Runa ígnea, **Armadura:** Armadura de gromril

Oficial dracohierro [21pts]

Selections: Torpedo martillo de troll [15pts]

Arma: Torpedo martillo de troll, **Modelo:** Oficial dracohierro (Escudo)

Portaestandarte [46pts]

Selections: Runa de Strollaz [30pts], Runa del exorcismo [10pts]

Rules: Ataques mágicos, Vanguardia

Runa de protección: Runa de Strollaz, Runa del exorcismo

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	
Cañón draco	18"	5	Disparo rápido, Poder de penetración, Ataques flamígeros, Diseño superior: Los cañones draco no tienen el penalizador de -1 por disparar a larga distancia.	
Runa ígnea			El personaje obtiene la regla especial Inmune a fuego.	
Torpedo martillo de troll	18"	6	Dispara como un lanzavirotos con alcance máximo de 18" y la regla especial Disparo rápido (y puede disparar aunque su portador mueva) y puede Aguantar y disparar.	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura de gromril	4+	Inmune a Poder de penetración	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Dracohierro (Escudo)	3	4	4	4	4	1	2	1	9	3		Infantería	
Oficial dracohierro (Escudo)	3	4	4	4	4	1	2	2	9	3		Infantería	

Runa de protección	Reglas especiales	Ref
Runa de Strollaz	La unidad que porte el estandarte obtiene la regla especial Vanguardia.	
Runa del exorcismo	El portador y la unidad que lo acompaña obtiene la regla especial Ataques mágicos.	

Force Rules

Diseño superior: No tienen el penalizador de -1 por disparar a larga distancia. ()

Resistentes a la magia: Para representar esto, suman +2 a cualquier intento de dispersión que realicen; este bonificador aumenta a +3 si el ejército incluye al menos un Herrero rúnico, o a +4 si incluye al menos un Señor de las Runas. Si el ejército enano incluye algún hechicero aliado no podrá aplicar esta regla especial. Esta regla especial afecta al ejército enano en su conjunto. ()

Selection Rules

Ataques flamígeros: Las heridas causados por Ataques flamígeros no permiten Regenerar, y tienen efectos adicionales sobre miniaturas con la regla especial Inflamable. Además, una miniatura con Ataques flamígeros causará miedo a la Caballería y a las Bestias. ()

Ataques mágicos: Los ataques realizados con Armas mágicas, los ataques realizados por los Hechiceros, los Demonios y las criaturas Etéreas en combate cuerpo a cuerpo y todos los impactos o heridas que causen los hechizos o los objetos mágicos son Ataques mágicos. En un principio, esto no tiene más efecto adicional, pero algunas criaturas, objetos mágicos o reglas especiales pueden verse afectadas ante Ataques mágicos. ()

Avance imparabile: No tendrán que efectuar chequeos de Liderazgo para marchar si hay enemigos a 8" o menos del inicio de su movimiento: se considera que superan automáticamente el chequeo. ()

Avance subterráneo: Puedes elegir no desplegar al inicio de la batalla tus unidades con la regla especial Avance Subterráneo. Una vez todos los jugadores hayan desplegado sus unidades, pero antes de comenzar el primer turno de la partida, debes colocar sobre el campo de batalla un marcador por cada una de tus unidades con la regla especial Avance Subterráneo que no hayas desplegado (asegurándote que queda claro qué marcador corresponde a cada unidad si tienes varias unidades con la misma regla). Asegúrate de pensar muy bien el lugar en el que colocas tus marcadores, pues cuando la unidad emerja finalmente, si todo va bien, lo hará cerca del lugar donde se encuentra el marcador. Al inicio de tu segundo turno (en la sub-fase de Inicio del turno), tira 1D6 por cada unidad con la regla especial Avance Subterráneo. Si obtienes un resultado de 4+, podrá entrar en ese mismo momento o al inicio de cualquiera de los turnos siguientes (a tu elección). Si obtienes un resultado de 1-3, podrás intentarlo de nuevo al inicio de tu tercer turno, teniendo que obtener esta vez un resultado de 3+ (y si fallas, en el cuarto turno y posteriores con un resultado de 2+). Ten en cuenta que no tienen por qué entrar en ese mismo turno: una vez superada la tirada, puedes hacer que la unidad entre en el campo de batalla al inicio de cualquiera de tus turnos. Cuando finalmente la unidad entra, designa un punto a 4" o menos del marcador, y tira los dados de artillería y dispersión. Si obtienes un resultado de impacto en el dado de dispersión, la unidad aparece en el punto designado (coloca la unidad de forma que el punto designado quede lo más cerca posible del centro de la unidad) y encarada en la dirección que desees. Ten en cuenta que se realiza antes de la declaración de cargas, por lo que una unidad que aparece puede cargar en ese mismo turno. Si obtienes un resultado de flecha en el dado de dispersión, desvía el punto designado en la dirección indicada por la flecha una cantidad de pulgadas igual a la indicada en el dado de artillería, y coloca la unidad del mismo modo que se ha indicado anteriormente. Sin embargo, si obtienes un resultado de "!" en el dado de artillería, algo habrá ido mal y deberás tirar 1D6 en la tabla de problemas de Avance Subterráneo. Si el marcador aparece bajo una unidad amiga, un edificio, un elemento de escenografía acuático o elemento de escenografía intransitable, no podrás desplegar la unidad (considera como si hubieses obtenido un resultado de ¡Perdidos! en la tabla de problemas). Si el marcador termina sobre una unidad enemiga, coloca la unidad que aparece en contacto peana con peana con esa unidad (se considera carga) por la dirección en la que el marcador tocó la unidad o lo más cerca posible.

1D6 Tabla de problemas de Avance Subterráneo

1-2: ¡Colapso total! ¡Los soldados han excavado donde no debían, y el túnel se derrumba, sepultándolos a todos! Retira la unidad como baja.

3-4: ¡Perdidos! Los soldados se han desorientado en las profundidades. No entran en juego este turno, pero en cualquier turno siguiente.
5-6: Mala suerte: Los soldados se desvían y salen exactamente donde no debían. El oponente puede colocar tu unidad (con el centro de la unidad en cualquier punto a 4" o menos del lugar donde pusiste el marcador) y encarada en la dirección que desee. ()

Forjador rúnico: Un Señor de las Runas genera dos dados de dispersión adicionales para el ejército enano, y puede canalizar dados de dispersión como si fuese un hechicero. Además, tiene Resistencia mágica (2) ()

General del ejército: Al inicio de la batalla, debes designar cuál de tus personajes será tu General, y deberás informar de ello a tu oponente (y tu oponente deberá hacer lo mismo). Normalmente el general del ejército deberá ser el personaje con un mayor atributo de Liderazgo (si varios de tus personajes tienen el atributo de L más elevado, elige el que desees de entre ellos), aunque en algunos ejércitos, el general será elegido de otro modo (por ejemplo, en el ejército de No muertos, el general ha de ser el personaje con más niveles de magia).

El General de tu ejército obtendrá inmediatamente la regla especial Presencia Inspiradora. Además, si tu general muere, deberás realizar un chequeo de Pánico con todas las unidades de tu ejército, lo que puede suponer que pierdas inmediatamente la batalla al desmoronarse tu plan y tus tropas batirse en retirada. ()

Impactos por carga (1D3): Como su propio nombre indica, los Impactos por carga se producen cuando la miniatura que posee la regla especial carga al combate cuerpo a cuerpo y queda en contacto de peana con peana con una o más miniaturas enemigas. Cuando la miniatura cargue al combate (o arrese y llegue al combate), durante su siguiente ronda de combate cuerpo a cuerpo causará los Impactos por carga indicados. Estos impactos son automáticos (no es necesario efectuar tirada alguna para impactar), y se resuelven al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, antes de que ninguna miniatura ataque, con la Fuerza básica de la miniatura que los causó (en el caso de los carruajes, utiliza la F del propio carro). En el caso de que se efectúen impactos por carga contra una unidad mixta (un personaje montado en un monstruo o carro, una unidad de ratas ogro con señores de las bestias, una unidad de Paztorez de Garrapatoz, etc), los impactos por carga se repartirán como si fuesen impactos por proyectiles. Las bajas causadas por los Impactos por carga se cuentan a la hora de determinar el resultado del combate de esa fase. ()

Indesmorralizable: Las unidades Indesmorralizables no deben realizar jamás chequeos de desmoralización: siempre los superan automáticamente. Además, las unidades indesmorralizables son también Inmunes a la psicología. Un personaje Indesmorralizable no puede unirse a una unidad que no lo sea, y un personaje que no sea Indesmorralizable no podrá unirse a una unidad con esta regla especial. ()

Infantería: Mínimo de 5 miniaturas para formar una fila completa. Cargan, huyen y persiguen la suma de M y el resultado más alto en 2D6. Potencia de unidad de 1. ()

Inmune a la psicología: Las unidades Inmunes a la psicología no se verán afectadas por el Miedo, el Terror o el Pánico: superarán automáticamente todos los chequeos de miedo, terror y pánico que deban efectuar, y no se verán afectados por efectos derivados de estos. Una unidad Inmune a la psicología no puede declarar Huir o Disparar y huir como reacción a una carga. ()

Inmune al veneno: Una miniatura Inmune a venenos no será herida automáticamente por los Ataques envenenados: tendrá que efectuarse la correspondiente tirada para herir. ()

Martilladores: Sólo puedes incluir una unidad de Martilladores por cada Señor de los Enanos o Rey Enano de tu ejército ()

Martillar runas en el yunque rúnico: Martillar runas en el Yunque Rúnico: Un señor de las runas puede utilizar el poder del Yunque Rúnico para desatar potentes efectos mágicos una vez por fase de magia propia. Para poder utilizar esta regla especial, el Señor de las Runas deberá portar un arma rúnica. Esto se tratará como un hechizo lanzado con fuerza irresistible, aunque no provocará ninguna disfunción mágica. En cada fase de magia propia, puedes elegir una de las cuatro siguientes runas y lanzarla. Aplica su efecto: no puede ser dispersada. Tras resolver el efecto, tira 1D6 en la tabla de Efectos secundarios y aplica el resultado correspondiente. No puedes utilizar la misma runa durante dos fases de magia consecutivas. Al lanzar una runa puedes decidir desatar el poder de los ancestros: aplica el efecto Poder de los Ancestros descrito en la runa en lugar del efecto normal. Tras resolver el efecto del Poder de los Ancestros, tira 1D6+3 en la tabla de Efectos secundarios y aplica el resultado correspondiente.

Runa del Hogar y el Clan: Cuando se martillea esta runa todos los enanos que estén huyendo en el campo de batalla se reagrupan automáticamente. Todos los enanos serán inmunes a la psicología hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Poder de los Ancestros: además de lo mencionado anteriormente, todas las unidades de enanos en el campo de batalla duplican su potencia de unidad hasta el inicio de tu siguiente fase de magia.

Runa de la Devastación: al llamado del poder de esta runa, los cielos se ennegrecen y caen rayos sobre el enemigo. Selecciona una unidad enemiga en el campo de batalla. Esta unidad sufrirá 1D6 impactos de F6 sin posibilidad de salvación por armadura. Se considera un ataque de rayos. Poder de los Ancestros: en lugar de seleccionar una unidad enemiga, selecciona 1D3 unidades diferentes como objetivo para los rayos. Cada una sufrirá impactos como se ha descrito anteriormente.

Runa del Oprobio: la ancestral energía rúnica retumba por el campo de batalla, acobardando al enemigo. Elige una unidad enemiga a 24" o menos del yunque. Esa unidad verá su movimiento e iniciativa reducidos a la mitad hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Además perderán la regla Veloces y tendrán un penalizador de -1L por la misma duración. Poder de los Ancestros: selecciona 1D3 unidades diferentes en lugar de solo una dentro del alcance; aplica los penalizadores a todas ellas.

Runa del Poder Marcial: el poder del yunque revigoriza a los guerreros cercanos, impeliéndoles a luchar con mayor resolución. Selecciona una unidad amiga a 24" o menos del yunque. Esta obtiene un bonificador de +1F en sus ataques cuerpo a cuerpo, y un bonificador de +1 a impactar tanto en cuerpo a cuerpo como con armas de proyectiles; el efecto dura hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Poder de los Ancestros: en lugar de afectar a una unidad amiga, afecta a todas las unidades amigas a 24" o menos del yunque.

Runa de la furia y agravios: Selecciona una unidad amiga a 24" o menos que no esté huyendo ni trabada en combate. Esa unidad puede mover inmediatamente como si se encontrase en la sub-fase de Resto de resto de movimientos; alternativamente, si no estás en tu primer turno, puedes declarar una carga con esa unidad, como si se encontrase en la sub-fase de Declaración de cargas (el enemigo puede reaccionar a la carga con normalidad). Poder de los Ancestros: selecciona 1D3 unidades diferentes en lugar de solo una dentro del alcance.

1D6 Efectos secundarios

1-4 El herrero rúnico controla el poder del yunque sin problemas. No hay efectos adicionales.

5 Hay un escape menor de energía mágica que se manifiesta en forma de ardiente calor. El herrero y todas las miniaturas (amigas y enemigas) en contacto peana con peana con el yunque sufrirán un impacto de F4 con las reglas especiales ataques mágicos y ataques flamígeros.

6 El yunque descarga grandes cantidades de Aethir, que los magos enemigos podrán aprovechar. Durante la siguiente fase de magia enemiga, los magos superarán automáticamente todas sus tiradas para canalizar.

7 El yunque descarga su energía quedándose temporalmente agotado. El herrero no podrá usar ninguna runa durante su siguiente fase de magia.

8 El apocalíptico golpe del herrero rúnico agota temporalmente las energías del yunque. La runa que provocó esta tirada no podrá usarse más durante el resto de la partida. Adicionalmente, el herrero rúnico sufrirá una herida sin tirada de salvación de ningún tipo.

9+ El poder desatado del yunque se descarga sobre el herrero rúnico, el cual sufre 1D6 impactos de F10 con las reglas especiales ataques mágicos y ataques flamígeros. Todas las miniaturas (amigas y enemigas) en contacto peana con peana con el yunque deberán superar un chequeo de iniciativa. Si lo fallan, sufrirá un impacto de F10 con las reglas especiales ataques mágicos y ataques flamígeros. ()

Miedo: Una unidad debe de superar un chequeo de Liderazgo si quiere cargar contra un objetivo que causa miedo. Una unidad contra la que sea declarada carga por parte de una unidad enemiga que cause Miedo deberá realizar un Chequeo de Miedo antes de declarar su reacción a la carga. Si supera el chequeo no ocurre nada especial, y podéis continuar resolviendo la carga con normalidad. Sin embargo, si se falla el chequeo de Miedo, la unidad no podrá declarar ninguna reacción a la carga, y además deberán compararse las respectivas potencias de unidad (de la unidad que carga y causa Miedo y de la unidad que recibe la carga y ha fallado el chequeo) ()

Ni un paso atrás: Las tropas amigas a 12" o menos de un portaestandarte de batalla (o que dispongan por sí mismos de esta regla especial) podrán repetir cualquier chequeo de Liderazgo fallido que realicen (psicología -Miedo, Terror, Pánico-, desmoralización, reagruparse, reformarse y cualquier otro chequeo de Liderazgo). Si la miniatura con ¡Ni un paso atrás! es también un Objetivo grande (o va montado en uno) el alcance de esta regla especial se incrementa hasta 18". ()

Objeto rúnico legendario: Pueden ser elegidos por comandantes enanos en lugar de uno de sus objetos rúnicos habituales. No pueden grabarse más runas en estos objetos. ()

Odio (Pielserverdes y Skaven): Una miniatura que Odie podrá repetir los resultados de 1 obtenidos en sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo contra aquellos a quienes odie. ()

Portaestandarte de batalla: El Portaestandarte de batalla del ejército tiene la regla especial ¡Ni un paso atrás! Además, un portaestandarte de batalla otorga un bonificador de +1 al resultado del combate. Ten en cuenta que, al contrario que con los estandartes normales, si el portaestandarte de batalla muere, ninguna otra miniatura podrá recogerlo. ()

Presencia inspiradora: Las tropas amigas a 12" o menos de un personaje con Presencia inspiradora podrán utilizar el Liderazgo de éste para realizar sus chequeos de psicología (miedo, terror y pánico), desmoralización, reagruparse, reformarse y cualquier otro chequeo de Liderazgo que no especifique que debe utilizarse el Liderazgo natural de la miniatura. Si la miniatura con Presencia inspiradora es también un Objetivo grande (o va montado en uno) el alcance de esta regla especial se incrementa hasta 18". ()

Resistencia mágica (1): Si en una unidad hay diferentes valores de Resistencia a la magia, tan sólo se aplica el mayor de ellos, no se suman. Cuando una unidad con Resistencia mágica es designada como objetivo de un hechizo, o quede dentro del área de un hechizo que afecte a varias unidades, puedes usar su Resistencia mágica para tratar de evitar que el hechizo funcione. El valor de la Resistencia mágica se convierte en dados adicionales que sumar a la tirada de dispersión del hechizo. Puedes, incluso, efectuar un intento de dispersión sin utilizar ningún dado de tu reserva de dispersión, tan sólo con los dados proporcionados por la Resistencia a la Magia, pero en ese caso no sumarás nunca el nivel de ningún hechicero (se consideraría una dispersión con el ejército en su conjunto). Ten en cuenta que la Resistencia a la magia no protege en absoluto contra hechizos del tipo Vórtice mágico. ()

Resistencia mágica (2): Si en una unidad hay diferentes valores de Resistencia a la magia, tan sólo se aplica el mayor de ellos, no se suman. Cuando una unidad con Resistencia mágica es designada como objetivo de un hechizo, o quede dentro del área de un hechizo que afecte a varias unidades, puedes usar su Resistencia mágica para tratar de evitar que el hechizo funcione. El valor de la Resistencia mágica se convierte en dados adicionales que sumar a la tirada de dispersión del hechizo. Puedes, incluso, efectuar un intento de dispersión sin utilizar ningún dado de tu reserva de dispersión, tan sólo con los dados proporcionados por la Resistencia a la Magia, pero en ese caso no sumarás nunca el nivel de ningún hechicero (se consideraría una dispersión con el ejército en su conjunto). Ten en cuenta que la Resistencia a la magia no protege en absoluto contra hechizos del tipo Vórtice mágico. ()

Resistencia mágica (3): Si en una unidad hay diferentes valores de Resistencia a la magia, tan sólo se aplica el mayor de ellos, no se suman. Cuando una unidad con Resistencia mágica es designada como objetivo de un hechizo, o quede dentro del área de un hechizo que afecte a varias unidades, puedes usar su Resistencia mágica para tratar de evitar que el hechizo funcione. El valor de la Resistencia mágica se convierte en dados adicionales que sumar a la tirada de dispersión del hechizo. Puedes, incluso, efectuar un intento de dispersión sin utilizar ningún dado de tu reserva de dispersión, tan sólo con los dados proporcionados por la Resistencia a la Magia, pero en ese caso no sumarás nunca el nivel de ningún hechicero (se consideraría una dispersión con el ejército en su conjunto). Ten en cuenta que la Resistencia a la magia no protege en absoluto contra hechizos del tipo Vórtice mágico. ()

Ruedas: Esto confiere una capacidad de movimiento al yunque de 6" (no puede marchar), y la regla Impactos por carga (1D3). Sin embargo, tratará el terreno como si fuese un carro. Un yunque con ruedas puede unirse a una unidad de enanos como un personaje, situándose en el centro de la fila frontal y ocupando el espacio que

ocuparían un total de nueve enanos (3x3). El yunque rúnico otorga sus reglas especiales Resistencia Mágica (3) e Indesmorralizable a cualquier unidad de enanos a la que se una. A efectos de selección de objetivos, un yunque se considera un objetivo separado de su unidad. ()

Tozudez: Las unidades Tozudas siempre realizan sus chequeos de desmoralización sin aplicar ningún penalizador a su Liderazgo: es igual por cuánta diferencia pierdan un combate, siempre chequearán usando el valor sin modificar de su atributo de Liderazgo. ()

Vanguardia: Las unidades con la regla especial Vanguardia pueden realizar un movimiento especial denominado Vanguardia una vez finalizado el despliegue pero antes de comenzar el primer turno. Una unidad realizando un movimiento de vanguardia puede mover hasta 10". Si ambos tenéis unidades con Vanguardia, tirad un dado para determinar quién mueve primero sus vanguardias. El jugador que comience el primer turno no podrá declarar una carga con sus unidades con Vanguardia durante ese primer turno. ()

Viejos cascarrabias: Son Inmunes al pánico, y cualquier unidad de enanos a 6" o menos de ellos también será inmune al pánico. ()

Yunque rúnico: Proporciona al Señor de las Runas un +2 a su tirada de salvación por armadura, dos heridas adicionales y una tirada de salvación especial de 4+. Los Guardianes del Yunque luchan con armas a dos manos y combaten junto al Herrero Rúnico, y todo el conjunto se considera una única miniatura con una potencia de unidad de 5 (esto incluye al señor de las runas). Un Yunque Rúnico no puede mover, tiene Resistencia Mágica (3), proporciona un bonificador de +2 a las tiradas de Canalizar dados de dispersión de su jinete y es Indesmorralizable.

Debe permanecer donde fue desplegado. Sin embargo, puedes añadir ruedas al Yunque Rúnico por +20 puntos. Esto confiere una capacidad de movimiento al yunque de 6" (no puede marchar), y la regla Impactos por carga (1D3). Sin embargo, tratará el terreno como si fuese un carro. Un yunque con ruedas puede unirse a una unidad de enanos como un personaje, situándose en el centro de la fila frontal y ocupando el espacio que ocuparían un total de nueve enanos (3x3). El yunque rúnico otorga sus reglas especiales Resistencia Mágica (3) e Indesmorralizable a cualquier unidad de enanos a la que se una. A efectos de selección de objetivos, un yunque se considera un objetivo separado de su unidad. ()

Created with [BattleScribe](#)