

# **ENANOS**

(actualización del 05/01/2025)

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>REGLAS DE CORTESÍA</b>	<b>10</b>
<b>REGLAS ESPECIALES DE ENANOS</b>	<b>11</b>
Agravio Ancestral	11
Antimagia Enana	11
Avance Imparable	11
Firmeza	11
Matador	11
Orgullo Artillero	11
Solitario	11
<b>REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES</b>	<b>13</b>
Anula armadura	13
Anula un ataque	13
Ataques aleatorios (X)	13
Ataques flamígeros	13
Combate con dos armas mágicas	13
Cruzar (X)	13
Despliegue oculto	13
Heridas múltiples (X)	14
Inmune a ataques envenenados	14
Inmune a ataques flamígeros	14
Inmune a golpe letal	14
Siempre ataca primero	14
<b>EQUIPO ENANO</b>	<b>16</b>
Armadura de Gromril	16
Arcabuz Enano	16
Hachas de Matador	16
Par de Pistolas	16
Piedra del Juramento	16
Tatuajes de Grinnir	18
<b>OBJETOS RÚNICOS</b>	<b>19</b>
Runas de Armas (Armas Rúnicas)	19
Runas de Armaduras (Armaduras Rúnicas)	20
Runas Talismánicas (Talismanes Rúnicos)	21
Runas de Protección (Estandartes Rúnicos)	23

Runas de Ingeniería (Máquinas de Guerra)	24
<b>MONTURAS</b>	<b>26</b>
Monturas y tipos de personaje	26
Porteadores del Escudo	26
Yunque Rúnico	26
<b>COMANDANTES</b>	<b>30</b>
Señor de los Enanos	30
Señor de las Runas	30
Matademonios	31
<b>HÉROES</b>	<b>32</b>
Señor del Clan	32
Herrero Rúnico	32
Matadragones	33
Maestro Ingeniero	33
<b>UNIDADES BÁSICAS</b>	<b>35</b>
Guerreros Enanos	35
Barbaslargas	35
0-1 Montaraces	36
Ballesteros	36
Atronadores	37
<b>UNIDADES ESPECIALES</b>	<b>38</b>
0-1 Martilladores	38
0-1* Matatrolls	38
Mineros	39
Rompehierros	40
Carro de Bugman	40
Cañón Enano	41
Lanzaagravios (Catapulta Enana)	42
Lanzavirotas Enano	43
<b>UNIDADES SINGULARES</b>	<b>45</b>
Dracohierros	45
0-1 Montañeses	45
Cañón Lanzallamas	46
Girocóptero	47
0-1 Cañón Órgano	48
Girobombardero	49
0-1 Juggernaut*	50
<b>PERSONAJES ESPECIALES</b>	<b>51</b>
Alrik Ranulfsson, Rey de Karak-Hirn	51
Barak Bolgan, Maestro Cerveceros	52
Belegar Martillohierro, Rey Legítimo de Karak-Ocho-Picos	53

Brok Puñopétreo, Señor de los Túneles	54
Burlok Damminson, Señor del Gremio de Ingenieros	55
Byrrnoth Grundadrakk, Rey de Barak-Varr	56
Drong el Duro, Señor de Khazad-Thrond	57
Durzak Espinazo de Dragón, Guardián de la Cervecería de Bugman	58
Garagrim Puñohierro, Paladín de Karak-Kadrin	58
Grim el Tuerto Grunsson, Barquero de Barak-Varr	59
Grimm Burloksson, Maestro Ingeniero	60
Grombrindal, el Enano Blanco	61
Grombrindal, Leyenda Viviente	62
Grung el Desagraviador, Herrero Rúnico	65
Helgar Trenzaslargas, Reina de Krag-Bryn	65
Josef Bugman, Jefe Montaraz y Maestro Cervezero	66
Kadrin Melenarroja, Gran Guerrero de las Tres Torres	67
Kazador, Rey de Karak-Azul	67
Khargrim, El Chalado	68
Kragg el Gruñón, Señor de las Runas de Karaz-A-Karak	69
Krudd, el Loco del Pico	70
Skag el Sigiloso	71
Skeggi Threksson, Oficial de Bugman	71
Thorek Cejohierro, Señor de las Runas de Karak-Azul	72
Thorgrim Custodio de Agravios, Rey de Karaz-A-Karak	73
Ungrim Puñohierro, Rey Matador de Karak-Kadrin	74
<b>LISTAS ALTERNATIVAS</b>	<b>76</b>
<b>LISTA ALTERNATIVA CLAN REAL</b>	<b>76</b>
El ejército:	76
<b>LISTA ALTERNATIVA EXPEDICIÓN DEL GREMIO</b>	<b>77</b>
El ejército:	77
<b>LISTA ALTERNATIVA FUERZA DEFENSIVA ENANA</b>	<b>77</b>
El ejército:	77
<b>LISTA ALTERNATIVA GUARDIAS DE UNDGRIN-ANKOR</b>	<b>78</b>
El ejército:	78
<b>LISTA ALTERNATIVA KARAK-KADRIN</b>	<b>79</b>
“¡Mira, Snorri, trolls!”	79
Una muerte gloriosa	79
Dispersión	79
General	79
Runas	80
Habilidades de matador	80
El ejército:	80
<b>LISTA ALTERNATIVA EXILIADOS ENANOS</b>	<b>83</b>
El ejército:	83

**TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA**

**87**

## INTRODUCCIÓN

Durante las últimas décadas los aficionados a los wargames han tenido la posibilidad de disfrutar de múltiples ediciones de Warhammer Fantasy, en algunas épocas con más éxito y en otras con menos, en algunas con el soporte de su empresa original y en otras sin él, hasta el punto de que una comunidad madura y con experiencia se ha permitido escoger a qué desea jugar y cómo.

En el período existente entre el final del soporte a la 8ª edición de Warhammer Fantasy, y su relanzamiento en el formato The Old World, múltiples aficionados desarrollaron lo que se conoce como iniciativas *fan-made*, es decir, ediciones complementarias que bebían en mayor o menor medida de lo publicado por Games Workshop. En esa línea se desarrolla Sexta Ampliada, que es la edición a la que pertenece este libro de ejército.

Lo que tienes entre las manos (o en tu pantalla) es de hecho eso, un libro de ejército completo, orientado a que puedas disfrutar de múltiples opciones con las que configurar y personalizar tu ejército sobre el campo de batalla que representan los tableros de juego. Pero es un libro de ejército no oficial, un libro de ejército alternativo, pues Sexta Ampliada es, al final, un conjunto de reglas de la casa que pretenden mejorar una edición que muchos jugadores recordamos con cariño, a través de por un lado ajustar algunos perfiles y reglas de unidades (que no del Reglamento, aunque se recomienda emplear el Reglamento Anotado por integrar erratas y aclaraciones) de la edición, añadir opciones existentes en otras ediciones de Warhammer Fantasy, y por último hacer en casos puntuales añadidos a través de listas alternativas, orientadas a tematizar absolutamente ejércitos y partidas.

Por lo tanto, recuerda, esto son unas reglas de la casa, siéntete libre de cogerlas o no, usarlas a veces, tomar solo parte de lo escrito o utilizarlo como base para tus propios proyectos. El objetivo, al final, es que tanto tú como tus rivales tengáis la experiencia más divertida, entretenida, interesante, completa y desafiante posible.

Este proyecto se desarrolla inspirado en lo fomentado por la propia Sexta Edición de Warhammer Fantasy, que en la página 279 de su Reglamento recogía lo siguiente: *“A muchos jugadores les gusta elucubrar sus propias reglas, inventar personajes y quizás incluso diseñar sus propios escenarios. Tradicionalmente, cuando los jugadores reinterpretan o modifican las reglas del juego, o añaden reglas de su propia cosecha, a estas se las conoce como reglas de la casa, literalmente las reglas que se emplean cuando se juega en casa de una determinada persona. Cuando vas a casa de un compañero entusiasta del hobby es lo suyo jugar con sus reglas, al fin y al cabo, él es quien pone los panchitos y los refrescos. Warhammer se presta francamente bien a la adaptación y los jugadores deben sentirse libres de cambiar, eliminar o añadir reglas si así lo desean. Por ejemplo, ¿por qué no organizar el ataque a un tren de mulas de unos mineros enanos? Harán falta reglas para mulas y vagonetas, probablemente representar el tiempo de cargar de oro la caravana, o entender cómo afectará la pérdida del oro a los mineros. ¡Es bien sabido que la fiebre del oro puede tener profundos efectos en los enanos y convertirlos en maníacos imparables! Obviamente es posible imaginar muchas maneras de representar ese tipo de escenario, o cualquier otra situación, desde una banda internándose en una catacumbas subterráneas a asedios, revueltas en las calles, robos de bancos o peleas en una taberna. Conozco unos cuantos experimentados y confiados jugadores que irán más lejos, incluso cambiando reglas básicas del juego para adaptarlas a su propio estilo. ¿Y por qué no? Warhammer está pensado para ser un amplio sistema de reglas que los veteranos puedan adaptar, cambiar o completar a su*

*gusto. La única desventaja de hacer tus propias reglas de la casa es que tendrás que volver a las reglas estándar cuando juegues con otros jugadores, o si formas parte de una competición donde hace falta un terreno común”.*

Huelga decir que obviamente este es un proyecto sin ánimo de lucro, y que tanto el trasfondo que lo soporta, como las tropas, la base de las reglas y las ilustraciones que suelen acompañarlas son propiedad intelectual de Games Workshop. Se es plenamente consciente de que han pasado cerca de 20 años desde la Sexta Edición de este fantástico juego, y de que de hecho este tipo de iniciativas han mantenido activa a la comunidad y reintroducido a muchos jugadores que ahora mantienen a su vez vivo el Viejo Mundo en todas sus variantes y facetas de afición. Por lo tanto, no hay ninguna intención de perjuicio a la compañía que creó este fantástico juego, sino solo la pretensión de que este mundo tenga cuantos más aficionados mejor, y todos ellos disfrutándolo a su manera.

## **SOBRE LAS PEANAS**

Esta edición que estás explorando o con la que quizás prepares una partida o evento aglutina miniaturas y opciones de ejército de varias décadas de Warhammer Fantasy. Durante este tiempo muchas miniaturas han tenido varias versiones en diferentes tamaños, y los criterios de diseño y equilibrio también han ido variando. Por ese motivo es posible que dos jugadores tengan miniaturas muy distintas para representar la misma opción, y que en distintos momentos de la historia tuvieran peanas diferentes.

Dado que esta no es una edición oficial, puedes emplear la peana que consideres oportuno (como todo lo demás en este libro), pero para una partida lo más justa posible, hemos reducido las posibles peanas que “oficializamos” o consideramos recomendables, de acuerdo a los ajustes de diseño que hemos valorado en esta edición. En algunos casos, incluimos dos tamaños de peana, siendo más recomendable el primero. Simplemente recuerda que lo que hay sobre la peana es muy importante en cuanto a aspectos estéticos, artísticos, de inmersión y de disfrute propio y del rival, pero la peana tiene influencia directa en el rendimiento por alcances de habilidades, tamaños de ángulos de visión, pivotajes, dificultades de maniobra, armas de plantilla... así que era conveniente estandarizarlo.

## **LA LISTA DE EJÉRCITO**

La lista de ejército sirve para que dos jugadores escojan ejércitos de igual valor en puntos para jugar una batalla, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. La siguiente lista se ha confeccionado con este propósito en mente.

La lista también puede utilizarse cuando juegues escenarios específicos, tanto si son los descritos en el reglamento de Warhammer como cualesquiera otros, incluidos los creados por los propios jugadores. En este caso, la lista proporciona un marco que los jugadores pueden adaptar según lo requiera la situación. Podría darse el caso, por ejemplo, de considerar necesario aumentar o reducir el número de personajes o unidades permitido, o eliminar o restringir opciones de la lista básica, como objetos mágicos o monstruos. Si consultas la sección Escenarios del reglamento de Warhammer (páginas 196-213) encontrarás algunos ejemplos de este tipo.

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:

**Personajes.** Los personajes representan a los individuos más notables, capaces y cualificados de tu ejército; en suma, líderes extraordinarios, como príncipes o magos, que componen una parte vital y potente de tus fuerzas.

**Unidades básicas.** Las unidades básicas representan a los guerreros más comunes. Ellos forman la espina dorsal del ejército y, a menudo, son los que soportan el peso del combate.

**Unidades especiales.** Las unidades especiales se componen de los mejores guerreros del ejército, entre los que se encuentran los exploradores y los equipos de carros. Recuerda que su inclusión en el ejército está limitada en número.

**Unidades singulares.** Se designan de este modo porque son bastante escasas en comparación con tus tropas normales. Representan unidades únicas, criaturas poco comunes y máquinas de guerra inusuales.

Ambos jugadores eligen su ejército en función de un número total de puntos preestablecido de mutuo acuerdo. La mayoría de jugadores veteranos considera que 2.000 puntos es una cantidad adecuada para una batalla que dure una tarde. En cualquier caso, el número de puntos que establezcáis se considerará el máximo número de puntos permitido. Evidentemente, podrás gastar menos, ya que, como podrás comprobar, es muy difícil utilizar hasta el último punto de que dispones. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos serán realmente de 1.998 ó 1.999 puntos, aunque, a todos los efectos de juego, se considerarán de 2.000. Una vez acordado el valor total en puntos, es hora de elegir el ejército.

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los Comandantes (los personajes más poderosos) y los Héroes (el resto). El número máximo de personajes permitido en un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Nº máximo personajes	Nº máximo Comandantes	Nº máximo Héroes
< 2.000	3	0	3
2.000 - 2.999	4	1	4
3.000 - 3.999	6	2	6
4.000 - 4.999	8	3	8

Cada +1.000	+2	+1	+2
-------------	----	----	----

No estás obligado a incluir el máximo de personajes permitidos, sino que puedes incluir menos. Sin embargo, un ejército siempre debe incluir al menos un personaje, el General. No es necesario que un ejército incluya Comandantes: si lo prefieres, todos tus personajes pueden ser Héroes.

Las tropas se dividen en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que puedes incluir en el ejército depende del valor en puntos del ejército, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Unidades básicas	Unidades especiales	Unidades singulares
< 2.000	2+	0-3	0-1
2.000 - 2.999	3+	0-4	0-2
3.000 - 3.999	4+	0-5	0-3
4.000 - 4.999	5+	0-6	0-4
Cada +1.000	mínimo+1	+0-1	+0-1

En algunos casos se pueden aplicar otras limitaciones a un tipo determinado de unidad, que se especificará en el perfil de la unidad correspondiente. Por ejemplo, en la unidad de Guardia del Fénix se incluye un 0-1, lo que indica que puede incluirse como máximo una unidad de Guardia del Fénix en el ejército. De todas formas, si vas a jugar partidas realmente grandes, se recomienda que incrementes el límite de cualquier unidad 0-1 de forma lógica.

## PERSONAJES ESPECIALES

Tras la lista de ejército encontrarás una serie de personajes con nombre, de mayor o menor relevancia en el universo de Warhammer Fantasy. Hay jugadores a los que les gusta emplear Personajes Especiales y sentir el poder de estos individuos. Por defecto, se entiende que una partida no incluye Personajes Especiales. Eso sí, si deseas usarlos, lo único que deberías



hacer es decirle a tu oponente que quieres emplear Personajes Especiales (no hace falta que le indique qué personaje especial quieres jugar).

## **MERCENARIOS**

Los Mercenarios son tropas dispuestas a luchar por tu bandera a cambio de dinero, comida u otra recompensa que consideren adecuada. Hay jugadores a los que les gusta emplear Mercenarios para darle un poco más de variedad a sus partidas. Por defecto, se entiende que una partida no incluye Mercenarios. Eso sí, si deseas usarlos, lo único que deberías hacer es decirle a tu oponente que quieres emplear Mercenarios (no hace falta que le indique qué unidad quieres jugar). Este tipo de unidades están recogidas en su propio libro de ejército.

## REGLAS DE CORTESÍA

Además de lo regulado en este libro, hay una serie de restricciones generales que se suelen aplicar en partidas de 2.000 puntos o menos para evitar listas muy extremas y situaciones poco divertidas, y que se listan a continuación. De forma adicional, puedes encontrar en este libro recomendaciones en algunos objetos o combinaciones para no abusar de su uso.

- No juegues personajes especiales sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué personaje especial quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con personajes especiales.
- No juegues mercenarios en un ejército no mercenario (Tilea, Estalia y los Mercenarios) sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué unidad quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con mercenarios.
- No juegues Monstruos Arcanos sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué monstruo quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con monstruos arcanos.
- No juegues regimientos de renombre en un ejército no mercenario sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué regimiento de renombre quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con regimientos de renombre.
- No juegues contingentes aliados sin permiso de tu oponente (salvo que vayas a jugar un ejército específico entero de un contingente aliado, como por ejemplo Kislev). No hace falta que le indiques qué contingente (si de aquellos específicos o de otro libro) quieres jugar, simplemente que desees jugar con contingentes aliados.
- No juegues listas alternativas sin permiso de tu oponente (propias u oficiales). En este caso sí sería conveniente que le indiques qué lista desees jugar, aunque es solo recomendable. Si es de creación propia, sería conveniente que le facilites sus reglas para que se informe.
- Los personajes y unidades procedentes de otros juegos no están permitidos.
- No juegues con más de 3 hechiceros.
- No juegues con más de 3 máquinas de guerra. El girocóptero y el girobombardero no cuentan como máquina de guerra a estos efectos. Los lanzavirotes no élficos, grupos de apoyo skaven y pequeñas máquinas de guerra similares cuentan como media máquina a estos efectos.
- No juegues con más de 3 pergaminos de dispersión.
- No incluyas más de 3 fuentes de terror.
- No juegues con más de 4 carros. Los carros ligeros de Khemri cuentan como medio a estos efectos.
- No juegues con más de 3 caballerías pesadas (TSA 3+ o mejor, los Caballeros del Pegaso no cuentan en este límite).
- No juegues con más de 3 unidades o personajes voladores.
- No ocupes más de 2 huecos de unidad especial con la misma opción.
- No utilices más de dos tercios de tus unidades básicas en una misma opción (cuenta para este límite las unidades que no cuentan para el mínimo de básicas).
- No juegues la misma lista por sistema una y otra vez contra el mismo oponente. No le aburras.

## REGLAS ESPECIALES DE ENANOS

### **Agravio Ancestral**

Los Enanos tienen Odio a todas las miniaturas de tipo Pielverde (como casi todas las del libro de ejército de Orcos y Goblins, los Gnoblars de los Reinos Ogros o los Hobgoblins de los Enanos del Caos).

Tal es la fuerza del agravio, que incluso las miniaturas Inmunes a psicología o Inmunes a desmoralización (como los Matatrolls) están sujetos al Odio.

### **Antimagia Enana**

Los Enanos, generalmente, no pueden lanzar hechizos. Sin embargo, reciben 4 dados de dispersión de base en vez de los 2 habituales.

En la fase de magia, reciben igualmente 2 dados de magia de base (como los demás ejércitos), ya sea para realizar magia (con Hechiceros Enanos o algún mercenario como el Arúspice), o para dispersar hechizos que permanecen en juego. Ten en cuenta que el ejército genera 4 dados de dispersión aunque tenga un contingente aliado. Sin embargo, un ejército principal no enano con un contingente aliado enano NO generaría 4 dados de dispersión, ya que el ejército principal es otro.

### **Avance Imparable**

Los Enanos ignoran la restricción de no poder marchar si hay enemigos a 20cm o menos. Siguen sujetos a las demás reglas, así que no pueden marchar si cruzan terreno difícil o un obstáculo, por ejemplo.

### **Firmeza**

Todas las miniaturas de tipo Infantería de este libro huyen y persiguen 2cm menos (es decir, 5D6-2 cm), incluyendo la dotación de máquinas de guerra (pero no el Girocóptero, por ejemplo).

### **Matador**

Cuando una miniatura con esta regla impacte a un enemigo con un atributo de Resistencia superior a la Fuerza del ataque (Fuerza modificada por runas, arma a dos manos, etc), puede resolver ese impacto como si tuviera una Fuerza (modificada) igual a la Resistencia del enemigo impactado (hasta un máximo de 6). Por ejemplo, si impacta a un enemigo con R5, se considerará que tiene F5 a todos los efectos (hiere a 4+, tiene un -2 a la tirada de salvación por armadura).

### **Orgullo Artillero**

Mientras la máquina de guerra no haya sido destruida, la dotación es Tozuda, no puede declarar Huir como reacción a una carga (pero pueden huir si fallan un chequeo de Terror por ejemplo), y nunca perseguirán a un enemigo que huye (ni siquiera si estuviera obligado a perseguir, por ejemplo por culpa del Odio a pielesverdes). Ninguna dotación abandonará su máquina de guerra voluntariamente (ni siquiera para operar otra máquina de guerra).

### **Solitario**

Los personajes de tipo Matador sólo pueden unirse a unidades de tipo Matador. Además, los personajes Solitarios nunca pueden ser el General del ejército.

## REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

### **Anula armadura**

No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

### **Anula un ataque**

Una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador tiene A-1 en su perfil (mínimo de 0). No tiene ningún efecto sobre ataques que no estén en el perfil (como los ataques especiales del Gigante), aunque si una miniatura tiene 0 ataques no puede “renunciar a sus ataques” para hacer un ataque especial. En caso de diferentes ataques (por ejemplo, ataques de los Centauros del Caos) o de miniaturas compuestas (por ejemplo, un carro o un personaje montado en un Monstruo), el jugador que Anula el ataque elige qué ataque se elimina.

### **Ataques aleatorios (X)**

En vez de tener un atributo fijo de Ataques, las miniaturas con Ataques aleatorios (X) tienen una cantidad de ataques aleatoria cada turno. Lanza un dado (1D3, 1D6, según X) al inicio de cada fase de combate para determinar el atributo de Ataques hasta final de ese turno. En caso de unidades con Ataques aleatorios, todos tendrán el mismo número de ataques, no hace falta que lances un dado por cada miniatura.

En caso que tengan que atacar en una fase distinta (por ejemplo en fase de magia por un hechizo), y a no ser que se indique lo contrario, lanza el dado para determinar los ataques durante esa fase; será la misma en la fase de combate cuerpo a cuerpo de ese turno.

### **Ataques flamígeros**

Se consideran ataques de fuego y anula regeneración.

### **Combate con dos armas mágicas**

Esta miniatura lucha con dos armas mágicas, una en cada mano. A todos los efectos lucha con arma de mano adicional (así que lucha con un ataque más de los indicados en su perfil, incluso si se anulan ambas armas mágicas). Cada vez que la miniatura haga sus ataques, debes declarar cuántos ataques hace con cada una de las dos armas mágicas, teniendo en cuenta que debe hacer al menos uno con cada arma (por ejemplo, si tiene 5 ataques puede hacer 3 con una y 2 con la otra). Recuerda que debes declarar también a qué miniatura en contacto peana con peana hace cada ataque (así que de sus ataques debe decir qué ataques van a qué miniatura y con qué arma). La miniatura puede repartir los ataques de forma distinta en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que puedes usar una misma arma más de una vez contra una misma miniatura enemiga. Ten en cuenta que los efectos que anulen un arma mágica (y no “todas las armas mágicas”) anularán los efectos mágicos de una de las dos armas mágicas, que pasará a ser un arma adicional (por lo que igualmente podrás hacer un ataque con el arma anulada, y el resto con el arma mágica no anulada).

### **Cruzar (X)**

Las miniaturas con Cruzar (X) tratan los elementos de escenografía de tipo X como terreno abierto a efectos de movimiento (pero no a efectos de línea de visión, etc.).

### **Despliegue oculto**

Antes de la partida, anota en qué unidad está esta miniatura. Si la unidad es destruida (o sale del tablero) antes de ser revelado, esta miniatura se considera baja (el oponente gana sus puntos de victoria). Antes de que la miniatura sea revelada, no podrá ser dañada de ninguna forma (por ejemplo, un hechizo que daña a toda la unidad no dañaría al asesino). Al inicio de cualquier turno propio, o al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, el jugador puede revelar las miniaturas ocultas que quiera. En ese momento las miniaturas pueden colocarse en cualquier parte de la unidad (desplazando miniaturas de tropa), incluso trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que debe desplazar miniaturas de tropa; si, por ejemplo, en una unidad de frontal 4 hay grupo de mando y personaje, la miniatura con Despliegue Oculto se situará en segunda fila hasta que haya espacio para ella en primera fila. En el turno en que se revela, la miniatura gana la regla Siempre ataca primero. Si otra miniatura enemiga también tiene Siempre Ataca Primero, golpea primero la miniatura con mayor Iniciativa, si tienen la misma resuélvelo con 1D6. Alternativamente, puedes desplegar esta miniatura como Explorador, o de la forma habitual en una unidad.

### **Heridas múltiples (X)**

Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

### **Inmune a ataques envenenados**

Se ignora la regla Ataques envenenados de las armas (o miniaturas, o hechizos) que impacten a la miniatura con esta regla. Es decir, un Ataque envenenado que obtenga un 6 en la tirada para impactar no hiere automáticamente sino que es necesario efectuar la tirada para Herir. Los objetos mágicos “venenosos” o los Venenos de los Elfos Oscuros afectan de la forma habitual.

### **Inmune a ataques flamígeros**

Los Ataques flamígeros no tienen ningún efecto (no impactan, no hieren, etc). Si un Ataque flamígero tiene alguna otra regla especial (por ejemplo, Ataques flamígeros y envenenados o Ataques flamígeros y causa pánico) no se aplica ninguna de dichas reglas.

### **Inmune a golpe letal**

Se ignora la regla Golpe Letal de las armas (o miniaturas, o hechizos) que impacten a la miniatura con esta regla. Es decir, un Golpe Letal que obtenga un 6 en la tirada para herir no mata automáticamente sino que es posible efectuar tiradas de salvación por armadura y si se falla la miniatura no es retirada del juego sino que se efectúa su herida (o heridas, si tuviera heridas múltiples).

### **Siempre ataca primero**

Atacarán en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo independientemente del atributo de Iniciativa o de quién ha cargado (recuerda que el combate es después de los impactos por carga). Si dos miniaturas o unidades enfrentadas tienen Siempre Ataca Primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si una miniatura tiene Siempre Ataca Primero y Ataca en último lugar (por ejemplo, por usar arma a dos manos), prevalece la regla Siempre Ataca Primero y se ignora Ataca en último lugar. En definitiva, el orden en combate es: Impactos por carga, Siempre ataca primero, Unidades que cargan, Resto de unidades, Ataca en último lugar, Zombis (y demás Descerebrados). En cualquier caso, en cada categoría se “desempata” por orden de iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, la unidad que pertenezca al bando que ganó la ronda de combate anterior. Si también hay empate así, se resuelve al azar (1D6). Por ejemplo, Esto implica que si una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 carga a una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

## **EQUIPO ENANO**

### **Armadura de Gromril**

Armadura. Proporciona una tirada de salvación por armadura (TSA) de 4+.

### **Arcabuz Enano**

Arma de proyectiles. Alcance 60cm. Fuerza 4. Poder de penetración. Mover o disparar. Las tiradas para impactar con un Arcabuz Enano se realizan con un modificador de +1.

### **Hachas de Matador**

Una miniatura con Hachas de Matador va siempre con dos armas de mano y un arma a dos manos. Al principio de cualquier combate puede elegir si lucha con dos armas de mano o con arma a dos manos (luchará con lo mismo durante todo el combate). Si lleva arma rúnica, sustituye las Hachas de Matador (por lo que sólo llevará esa arma rúnica).

Ten en cuenta que las Hachas de Matador son hachas comunes, no hachas mágicas ni hachas rúnicas, así que no pueden ser destruidas por hechizos o efectos que destruyen armas mágicas ni pueden herir a criaturas etéreas.

### **Par de Pistolas**

Sólo infantería. Requiere ambas manos. En disparo, el portador puede hacer un disparo de pistola por turno. En combate cuerpo a cuerpo, cuentan como dos armas de mano y, además, el primer turno de combate cuerpo a cuerpo todos los ataques del personaje son de F4 y con Poder de Penetración.

### **Piedra del Juramento**



Algunos personajes llevan una Piedra del Juramento a sus espaldas; en momentos concretos pueden colocar la piedra en el suelo para incitar a sus compañeros a no abandonarla bajo ningún concepto.

La Piedra del Juramento es una opción que pueden elegir algunos personajes (pueden tenerla más de un personaje). No se considera un objeto mágico, sino una opción (como podría ser una montura o un arma). Es obligatorio mencionar al oponente que un personaje posee una Piedra del Juramento. Los personajes con Piedra del Juramento DEBEN desplegarse en una unidad de Guerreros (no Montaraces), Barbaslargas (no Montaraces), Rompehierros o Martilladores. No pueden abandonar dicha unidad de forma voluntaria (sin embargo algunos hechizos o reglas especiales que obliguen a mover al personaje dejando atrás la unidad, seguirían afectando).

En una unidad con un personaje con Piedra del Juramento no puede haber ningún otro personaje (ni en despliegue ni durante la partida).

#### Resistencia a la Magia

Mientras el personaje no se haya subido a la piedra pero siga con vida, tanto él como la unidad obtienen Resistencia a la Magia (1). Si el personaje se sube a la piedra, este efecto durará aunque muera el personaje. Si el personaje muere antes de subirse a la piedra, la piedra desaparece, así que la unidad no tendrá Resistencia a la Magia (1).

#### Subir a la Piedra

Adicionalmente, puedes declarar que el personaje coloca la piedra en el suelo y se sube a ella, si la unidad declara Mantener la posición como reacción a una carga (no se puede Aguantar y disparar y usar la piedra). Como usar significa que el personaje coloca la piedra bajo sus pies, pero la piedra formará parte (a partir de ese momento) de la unidad, por lo que aunque el personaje muera, la piedra seguirá ahí. Ten en cuenta que eso es parte de una declaración de reacción a la carga, por lo que es posible que se declare subir a la piedra pero la unidad huya por miedo o terror durante la carga.

Un personaje subido a una piedra siempre debe lanzar y aceptar desafíos, aunque el personaje no esté trabado en combate (no es complicado de ver por el enemigo, ¡es ese enano subido a una piedra!).

#### Efectos de la piedra en la unidad

Siempre que el personaje se haya subido a la piedra, y aunque el personaje muera, la unidad se ve sujeta a las siguientes reglas.

- La unidad no tiene flancos ni retaguardia a efectos de psicología ni a efectos de resolución de combate. Así, no tendrá que hacer chequeo de pánico por recibir carga por el flanco si está trabada (o si son lanceros kislevitas), el enemigo no ganará el +1 o +2 a la resolución de combate por cargar por el flanco, y el enemigo no anulará filas por carga por flanco o retaguardia. La unidad sigue las demás reglas para todos los demás efectos (línea de visión, disparo de lanzavirote o cañón, uso de fila adicional por combatir con lanzas sólo si ataca a su frontal, el enemigo puede “envolver flancos” aunque la unidad “no tenga flancos”, etc).
- Ninguna miniatura de la unidad puede efectuar movimientos voluntarios. Una vez se ha usado la piedra, la unidad no puede mover, ni declarar cargas, ni perseguir (ni siquiera si estuviera obligado a perseguir, por ejemplo por culpa del Odio a pielesverdes), ni declarar huir como reacción a una carga, etc. El personaje tampoco puede mover de forma voluntaria (no puede moverse por dentro de la unidad, etc) y la unidad no puede separarse dejando solo al personaje.
- Si la unidad se ve forzada a mover por algún efecto (hechizos que obliguen a mover, fallar chequeos de pánico o desmoralización), sí que moverá. Si la unidad mueve, la Piedra (y sus efectos) se pierde para el resto de la partida y; además, el personaje concede todo su valor en puntos de victoria al enemigo aunque sobreviva a la batalla por la deshonra que supone huir dejando la Piedra atrás.

### **Tatuajes de Grimnir**

Una miniatura con Tatuajes de Grimnir tiene Resistencia a la magia (1); también puede usarse sobre cualquier hechizo lanzado por un mago situado a 15cm o menos, y puede usarse sobre cualquier hechizo que tenga como objetivo un punto o unidad a 15cm o menos (por ejemplo, si un Nigromante lanza un Nehek a 15cm o menos de una miniatura con Tatuajes de Grimnir). No es acumulativo, así que si hay tres personajes con Tatuajes de Grimnir, y se lanza un hechizo a 15cm o menos de los tres, se tendrá Resistencia a la Magia (1).

## OBJETOS RÚNICOS

Los Enanos son expertos forjadores de armas. No usan la magia, pero son capaces de incrustar parte del poder de los Vientos de la Magia en sus objetos, grabando runas en ellos. En vez de elegir objetos mágicos (incluso de la lista común), pueden crear objetos rúnicos.

Los objetos rúnicos se consideran objetos mágicos a todos los efectos (p.e. algo que anule armas mágicas también anulará armas rúnicas).

Ninguna miniatura puede tener dos objetos rúnicos del mismo tipo (p.e. no puede tener dos armas rúnicas).

Para crear un objeto rúnico hay que seguir estas Leyes:

- Ley del Tres. Ningún objeto puede tener más de 3 runas.
- Ley de la Forma. Cada objeto sólo puede tener runas destinadas a ese objeto. Es decir, en un arma sólo se pueden inscribir runas de armas.
- Ley del Orgullo. Los Herreros odian las copias. No puede haber en un mismo ejército dos objetos con la misma combinación de runas.
- Ley de las Runas Celosas. Un objeto sólo puede tener una Runa Magistral. Una Runa Magistral no puede estar en más de un objeto rúnico del ejército.

El resto de runas puede combinarse de cualquier forma. Por ejemplo, es posible grabar tres Runas de la Furia (cada una A+1) para tener un martillo que añada A+3.

### Runas de Armas (Armas Rúnicas)

Cada Personaje puede llevar una única arma rúnica, y siempre de combate cuerpo a cuerpo. Las armas rúnicas son armas mágicas a todos los efectos (pueden ser anuladas, proporciona Ataques mágicos, etc.).

Un Personaje sólo puede llevar un Arma con runas. Se considera que las runas siempre se graban en armas de mano (salvo si lleva la Runa Magistral de Kragg el Gruñón).

**Runa Magistral de Skalf Martillonegro (75)** Se considera que la Fuerza del portador es siempre dos puntos superior a la Resistencia del objetivo al que está golpeando (hasta un mínimo de su atributo de Fuerza normal y un máximo de F10). Es decir, contra un enemigo de Resistencia 5, el portador tendría F7. Contra un oponente de R1 golpearía con F3 (salvo que el atributo de Fuerza del portador sea de por sí mayor, que es lo habitual), y contra oponentes de R9 o R10, se usa F10. La Runa de la Fuerza y la Runa del Poder no tienen ningún efecto en un arma con esta Runa Magistral.

**Runa Magistral de la Destrucción (65)** Heridas Múltiples (1D6).

**Espada de la Muerte Resplandeciente (65)** Arma de mano (no se le pueden añadir otras Runas). El portador golpea en cuerpo a cuerpo con Fuerza 5 y Anula Armadura.

**Runa Magistral de Alaric el Loco (50)** Anula armaduras.

**Runa Magistral de la Ruina (45)** Si la miniatura impactada por un arma con esta runa tenía alguna arma mágica, ésta quedará destruida (recuerda que el enemigo siempre dispone de un arma de mano común).

- Runa Magistral del Vuelo (40)** No puede grabarse en armas que lleven personaje de tipo Matador. Un arma con esta runa funciona exactamente igual que un arma arrojadiza de alcance 30cm, con la excepción que puede elegirse como objetivo cualquier miniatura dentro de la línea de visión del portador, a excepción de miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo. El objetivo es impactado automáticamente con el arma y, a continuación, el arma volverá a las manos de su portador. Se aplican las demás runas del arma también en disparo. En combate cuerpo a cuerpo, cuenta como ataques mágicos. El portador puede aguantar y disparar siguiendo las reglas habituales. Sólo puede arrojar un arma una vez por fase de disparo, por lo que sólo hace un único impacto en fase de disparo, independientemente del atributo de ataques del portador (o de modificadores como Runa de la Furia).
- Runa de la Furia (25)** El portador de un arma con esta runa tiene A+1.
- Runa del Poder (25)** Contra enemigos de R5 o superior, resuelve los impactos de esta arma como si el portador tuviera una Fuerza igual al doble de su atributo de Fuerza inicial. (si está la Runa del Poder y la Runa de la Fuerza, primero se aplica el bonificador de Runa de la Fuerza y luego la Runa del Poder; es decir, pegaría con F10). En caso de Matadores con Runa del Poder, como se indica en la descripción de la habilidad de Matador, su Fuerza se incrementa incluyendo los modificadores por armas; en esta situación, la Fuerza del Matador solamente se doblaría si ya es menor que la Resistencia de su oponente, lo que es bastante improbable ya que supone que la Resistencia de su oponente debería ser 9 o 10.
- Runa de Snorri Spangelhelm (25)** El portador de un arma con esta runa tiene un +1 a las tiradas para impactar con esta arma. Varias Runas de Snorri suman sus efectos, pero la tirada para impactar nunca será mejor que 2+, ya que recuerda que en la tirada para impactar un 1 siempre es un fallo.
- Runa Magistral de la Rapidez (25)** El portador de un arma con esta runa Siempre ataca primero. En caso de que un enemigo también tenga esta regla, golpean en orden de Iniciativa. En caso de ser también la misma, resuélvelo con una tirada de 1D6.
- Runa de la Fuerza (20)** Los impactos causados por un arma con esta Runa se resuelven con F+1.
- Runa Magistral de Kragg el Gruñón (20)** Esta runa sólo se puede grabar en armas a dos manos. Permite al arma a dos manos conservar sus habilidades (F+2, ataca en último lugar). Si se graba en un arma que lleve un personaje de tipo Matador, el Matador sólo puede usar esa arma a dos manos (no podrá luchar con dos armas de mano).
- Runa de los Agravios (15)** Al principio de la partida, designa un personaje o monstruo enemigo de forma secreta (anótalo en tu lista por ejemplo). Cuando el portador de un arma con esta runa ataque a ese personaje o monstruo, puede repetir siempre las tiradas fallidas para impactar. Runas adicionales no tienen ningún efecto adicional.
- Runa de Ataque (10)** Los ataques con un arma con esta Runa se resuelven como si el portador tuviera HA+1.
- Runa de la Agilidad (5)** Los ataques con un arma con esta Runa se resuelven como si el portador tuviera I+1.
- Runa del Fuego (5)** Ataques flamígeros.

### Runas de Armaduras (Armaduras Rúnicas)

Un Personaje puede llevar una Armadura con runas y, además, un escudo. Las runas siempre se graban en armaduras (por ejemplo, una armadura de Gromril) que el personaje debe pagar aparte. Ten en cuenta que la tirada de salvación por armadura que proporciona la armadura en la que se graban las Runas de Armaduras sigue activa (no se anula al grabar una runa); así pues, un Escudo con una Runa de Piedra proporcionaría un +2 a su tirada de salvación por armadura (en vez del +1 habitual por escudo).

Dado que las armaduras rúnicas son armaduras mágicas, un personaje equipado con arma de mano y escudo rúnico no obtiene el +1 adicional por luchar con arma de mano y escudo.

**Runa de la Fortaleza (50)** Esta runa proporciona a su portador H+1.

**Runa Magistral del Acero (50)** Cualquier ataque con atributo de Fuerza contra su portador, con una Fuerza superior a 5, se resuelve a todos los efectos como si tuviera Fuerza 5 (tirada para herir, armaduras, etc).

**Runa Magistral Adamantina (45)** Esta runa incrementa la R en 1 de su portador.

**Runa de la Protección (25)** Contra ataques de proyectiles (incluyendo proyectiles mágicos) y máquinas de guerra, el portador gana una tirada de salvación especial de 2+. Esta tirada no tiene ningún efecto contra hechizos que no sean proyectiles ni contra ataques en combate cuerpo a cuerpo. Tener más de una vez esta runa no proporciona efectos adicionales.

**Runa de la Resistencia (25)** El portador puede repetir las tiradas de salvación por armadura no superadas. Recuerda que una tirada repetida no se puede repetir, por lo que tener dos Runas de la Resistencia no tiene ningún efecto.

**Runa Magistral de Gromril (25)** El portador obtiene una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede mejorarse de ninguna forma (portadores, escudo, etc). Ten en cuenta que un 1 siempre es un fallo.

**Runa de la Salvación (15)** El portador es Inmune a Ataques envenenados e Inmune a Golpe Letal.

**Runa del Hierro (15)** Esta runa otorga una Tirada de Salvación Especial de 6+, que puede ser aumentada a 5+ si se añade otra runa idéntica. No se puede grabar esta runa tres veces, de modo que es imposible obtener una Tirada de Salvación Especial de 4+ o mejor a través de esta runa. Además, no tiene efecto sobre otras Tiradas de Salvación Especiales (como por ejemplo la Runa Magistral del Rencor).

**Runa de Piedra (5)** Aumenta en +1 la tirada de salvación por armadura del portador. Sólo se puede poner una Runa de Piedra en cada armadura. La Runa de Piedra es una excepción a la Ley del Orgullo, por lo que varios personajes podrían tener una armadura grabada con únicamente la Runa de Piedra.

### **Runas Talismánicas (Talismanes Rúnicos)**

Cada personaje puede llevar un único Talismán Rúnico.

**Runa Magistral de la Realeza (100)** Sólo Señor de los Enanos. El personaje y la unidad donde esté son Tozudos, Inmunes a miedo e Inmunes a terror.

- Runa Comehechizos (50)** Sólo Señor de las Runas o Herrero Rúnico. Un solo uso. Dispersa un hechizo enemigo. Además, lanza 1D6; con un 4+ el hechicero que lanzó el hechizo olvidará el hechizo (no puede usarlo más en toda la partida); si no lo lanzó un hechicero (por ejemplo, fue un objeto portahechizos o una unidad hechicera como los Horrores de Tzeentch) simplemente dispersa el hechizo. No puede usarse contra hechizos lanzados con Fuerza Irresistible.
- Runa Magistral del Equilibrio (50)** Sólo un Señor de las Runas o un Herrero Rúnico. En la fase de magia enemiga, el oponente tiene un dado menos de energía y tú un dado más de dispersión.
- Runa Magistral de los Herreros Rúnicos (50)** Sólo un Señor de las Runas o un Herrero Rúnico. +1 a la tirada del portador para intentar dispersar hechizos enemigos.
- Runa Magistral del Rencor (45)** Proporciona al portador una tirada de salvación especial de 4+.
- Runa del Destino (35)** Máximo una por personaje. Proporciona una tirada de salvación especial de 2+ contra la primera herida que sufra (tras salvación por armadura, si la tiene).
- Runa Rompehechizos (25)** Sólo Señor de las Runas o Herrero Rúnico. Un solo uso. Dispersa automáticamente un hechizo enemigo. No puede usarse contra hechizos lanzados con Fuerza Irresistible.
- Runa Magistral del Desafío (25)** Un solo uso. Declara su uso al inicio de cualquier subfase de declaración de cargas del enemigo. Elige una unidad enemiga, a 50cm o menos del portador (puedes medir), y que pudiera declarar carga y llegar a trabarse en combate cuerpo a cuerpo con el portador y su unidad (la unidad enemiga no puede estar ya trabada, tiene que poder cargar y llegar, no hay terreno impasable, está a distancia de carga, etc). Ten en cuenta que debe poder cargar de forma que entre en contacto con el personaje. Tras designar la unidad, si la unidad es inmune a psicología no tiene efecto; en caso contrario, el jugador enemigo debe elegir entre declarar esa carga, o si lo prefiere huir en la subfase de movimientos obligatorios como si hubiera fallado un chequeo de pánico (aunque sea inmune a pánico). En cualquier caso, la runa se considera gastada. Por supuesto, se puede combinar la Runa Magistral del Desafío con una (o dos) Runas de Lentitud para que la unidad enemiga falle la carga.
- Runa Magistral del Desaliento (25)** Un solo uso. Declara su uso al inicio de la subfase de declaración de cargas del enemigo. Todas las unidades enemigas que no sean inmunes a psicología deberán hacer un chequeo de Liderazgo. Las unidades que no superen ese chequeo no pueden declarar cargas (A no ser que estén obligados a declarar cargas por algún efecto, regla especial, hechizo u objeto mágico). Esto no afecta a las unidades que no declaran cargas (como los Engendros, que mueven en la fase de movimientos obligatorios).
- Runa de la Camaradería (15)** Máximo una por personaje. No pueden usarla personajes con Piedra del Juramento o con Portadores. El personaje puede incluirse en una unidad de Montaraces o en una unidad de Mineros (ganando Exploradores o Despliegue Subterráneo).
- Runa de la Suerte (15)** Un solo uso. El portador puede repetir una tirada para impactar, para herir, de salvación por armadura o de salvación especial, siempre que la haga con un equipo él mismo (por ejemplo, un Maestro Ingeniero no podría repetir la tirada para impactar o herir de un Lanzavirotes). Recuerda que una tirada repetida no se puede repetir.

**Runa de Salvaguarda (15)** El portador y la unidad donde esté ganan Resistencia a la Magia (1).

**Runa Ígnea (5)** El portador es Inmune a ataques puramente flamígeros (como Bolas de Fuego, lanzallamas como el Lanzallamas de Disformidad, el aliento de un Dragón Alto Elfo...).

### **Runas de Protección (Estandartes Rúnicos)**

Algunas unidades, así como el Portaestandarte de Batalla, puede grabar runas en el Estandarte.

**Runa Magistral de Stromni Barbarroja (100)** Aporta un +1 a resolución de combate amigo en cualquier combate en que haya una unidad amiga de tipo Enano a 30cm o menos del portador de un estandarte con esta runa.

**Runa Magistral de Valaya (100)** El jugador Enano suma un +2 a todos sus intentos de dispersar hechizos. Además, cualquier hechizo de tipo Permanece en juego que siga activo será automáticamente dispersado al inicio de la fase de magia de cualquiera de los jugadores si el objetivo afectado (punto, unidad) se encuentra a 30cm o menos del estandarte. Por ejemplo, un Muro de Fuego sería dispersado si el portador se acerca a 30cm o menos de él.

**Runa Magistral del Miedo (65)** El portador y la unidad donde esté causan Miedo.

**Runa de Strollaz (55)** Una única runa por ejército. Tras el despliegue (incluyendo Exploradores), pero antes de determinar quién empieza, todas las miniaturas del ejército Enano de tipo Infantería o que tengan parte como Infantería (máquinas de guerra, pero no Girocóptero o similares) a 30 cm o menos del portador pueden efectuar un movimiento (puede ser de marcha pero no declarar carga). A efectos de disparo, todas las unidades que hayan movido a causa de la Runa se considera como si hubieran movido durante el primer turno (penalizadores, armas que no se pueden disparar al mover, etc).

**Runa de la Lentitud (50)** Declara su uso cuando una unidad enemiga declare carga contra el portador o la unidad donde esté. Lanza 3D6; el enemigo resta esa cantidad de cm a su distancia de carga. Si la unidad no llega, se considera carga fallida a todos los efectos (ten en cuenta que igualmente se puede Aguantar y disparar). Un Estandarte con dos Runas de la Lentitud permite repetir la tirada de 3D6 y quedarse con el primer o segundo resultado. El estandarte puede tener hasta 3 runas y se realizaría una tirada por cada una eligiendo la mayor. Esta runa no funciona contra el Tótem Sagrado de Huanchi de los Hombres Lagarto.

**Runa Magistral de Grungni (50)** Toda unidad amiga de Enanos que tenga al menos una miniatura a 15cm o menos de este Estandarte tienen una tirada de salvación especial de 5+ contra proyectiles (incluyendo armas de proyectiles, máquinas de guerra y hechizos definidos como proyectil mágico; pero no hechizos que no sean proyectil mágico ni ataques cuerpo a cuerpo). Esto también se aplica a personajes que estén a 15cm o menos de este Estandarte. Ten en cuenta que si una unidad está a 15cm o menos de esta runa pero un personaje incluido en la unidad está a más de 15cm el personaje también resulta protegido por ser parte de la unidad.

**Runa de Defensa (30)** Sólo una por ejército. Sólo Portaestandarte de Batalla. El Portaestandarte de

	Batalla gana una tirada de salvación especial de 5+.
<b>Runa del Coraje (30)</b>	El portador y la unidad donde esté son inmunes a miedo e inmunes a terror.
<b>Runa de Batalla (25)</b>	El portador y la unidad donde esté ganan un +1 a la resolución del combate. Sólo una por Estandarte.
<b>Runa del Estoicismo (25)</b>	Sólo una por Estandarte. La unidad dobla su Potencia de Unidad a todos los efectos (así, una unidad de PU20 se consideraría que tiene PU40).
<b>Runa de la Determinación (20)</b>	Sólo una por Estandarte. Un solo uso. Declara su uso cuando la unidad vaya a hacer un chequeo de desmoralización: Lanza 1 dado en vez de 2 para el chequeo.
<b>Runa de Protección Arcana (15)</b>	Resistencia a la magia (1).
<b>Runa de los Ancestros (10)</b>	Un solo uso. Declara su uso cuando la unidad vaya a haber un chequeo de desmoralización. Lanza 1D6; con 4+ la unidad hace el chequeo como si fueran Tozudos. Si un estandarte tiene dos Runas de los Ancestros, sólo se gasta una Runa por cada chequeo (no puedes gastar dos Runas en un mismo chequeo).

### Runas de Ingeniería (Máquinas de Guerra)

Las Runas de los Ingenieros se pueden grabar en estas máquinas de guerra: cañones, lanzaagravios (catapultas) y lanzavirote. No se pueden grabar runas en otras máquinas (girocópteros, cañón lanzallamas, cañón órgano...). Los ataques de una máquina con runas se consideran mágicos.

<b>Runa Magistral de Defensa (30)</b>	de La máquina de guerra y la dotación se consideran tras cobertura pesada a efectos de disparos (ataques de proyectiles, máquinas de guerra, etc).
<b>Runa de la Forja (35)</b>	Sólo Cañones. Sólo una por Cañón. Se puede repetir el dado de artillería de ese cañón cuando salga Problemas (ya sea para determinar alcance inicial o para determinar la distancia de rebote).
<b>Runa Magistral de la Inmolación (30)</b>	la Un solo uso. Determina su uso en cualquier subfase de combate cuerpo a cuerpo, incluso justo antes de calcular la Resolución de Combate, y aunque todos los Enanos de dotación hayan muerto. Cada unidad trabada con la máquina de guerra (o su dotación) recibe 2D6 impactos de F4 (se distribuyen como disparos); retira la máquina de guerra como baja. Si todos los Enanos mueren, la unidad enemiga podrá hacer arrasamiento de la forma habitual (si ha cargado este turno).
<b>Runa Magistral de la Invisibilidad (25)</b>	la Al inicio de la partida, ni la máquina de guerra ni su dotación pueden ser declarados objetivos (de una carga, de un disparo, de un hechizo). Este efecto deja de ser activo en el momento en que la máquina haga su primer disparo, la máquina mueva, o una unidad enemiga se sitúe a 8cm o menos de ella. Para el resto de efectos, la máquina está ahí; por ejemplo, las unidades que mueven en la subfase de movimientos obligatorios (como los Engendros del Caos o los Fanáticos) pueden “chocar” contra la máquina, y un hechizo que no designe la máquina como objetivo (como un hechizo que afecte a todas las unidades a cierta distancia) afectará igualmente.



<b>Runa Magistral de la Puntería (30)</b>	Sólo Lanzavirotes. Un solo uso. Declara su uso antes de efectuar una tirada para impactar con el Lanzavirotes. El virote impacta con un resultado de 2+ en el dado (sin tener en cuenta HP ni modificadores a la tirada por distancia, hostigadores, etc).
<b>Runa de la Fiabilidad (20)</b>	Un solo uso. Declara su uso cuando después de hacer una tirada en la tabla de Problemas de la máquina de guerra. Cambia el resultado de la tabla por un 6.
<b>Runa de la Penetración (25)</b>	Los impactos de la máquina de guerra se resuelven con F+1 (máximo de 10). Por ejemplo, un Lanzaagravios con esta runa haría impactos de F5 (F10 en el agujero central).
<b>Runa de la Precisión (25)</b>	Sólo Lanzaagravios. Puedes repetir la tirada de dispersión (en tal caso deberás quedarte con el segundo resultado). Runas adicionales no tienen ningún efecto.
<b>Runa de la Firmeza (20)</b>	Aporta +1 a la resolución del combate de los artilleros.
<b>Runa del Valor (20)</b>	Mientras la máquina no sea destruida, los artilleros (incluido cualquier Maestro Ingeniero que se haya unido) son Inmunes a desmoralización.
<b>Runa Buscadora de Flakkson (15)</b>	Sólo Lanzavirotes. Las tiradas para impactar contra una miniatura con la regla Volar (o una unidad voladora) tienen un modificador de +1 (hasta un máximo de 2+).
<b>Runa de Recarga (10)</b>	Mientras haya algún artillero, la máquina de guerra podrá disparar cada turno, independientemente del número de artilleros que queden (aunque quede sólo 1) o si ha habido Problemas (como No puede disparar el siguiente turno). Las demás restricciones se aplican de la forma habitual, como los hechizos que obligan a lanzar un dado para ver si se puede disparar.
<b>Runa Incendiaria (5)</b>	Todos los impactos que cause la máquina de guerra se consideran Ataques flamígeros.

## MONTURAS

### Monturas y tipos de personaje

Todos los personajes Enanos se consideran siempre Infantería, incluso aunque vayan en un Escudo con Porteadores.

### Porteadores del Escudo

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Porteadores	8	5	-	4	-	-	3	2	-	+2

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano.

**Tamaño de la peana:** Singular (40x20, siendo el frontal el 40mm).

**Reglas especiales:** *Salvo por tratarse de Infantería y dar Potencia de unidad 3, trata los Porteadores igual que si fuera una montura de caballería. El General y los Porteadores luchan como si fueran una única miniatura (no es posible atacar a los Porteadores, de la misma forma que no puedes atacar a un caballo). Los Porteadores proporcionan al General un +2 a su tirada de salvación por armadura. Los Porteadores tienen sus propios ataques (2 en total, no 2 cada porteador) que no se benefician de las armas del General (igual que los ataques de un caballo no se benefician de las reglas de su jinete). Los Porteadores también están sujetos a las reglas Agravio ancestral, Firmeza y Avance imparable. En caso de desafío, los Porteadores también lucharán (igual que también lucharía una montura). Si el personaje con Porteadores está incluido en una unidad, se considera que ocupa el espacio de dos miniaturas de Enano (para calcular filas, etc). En caso de estar en una unidad, el General puede utilizar la regla ¡Cuidado, Señor! y no se considerará una miniatura de distinto tamaño al resto de la unidad.*

### Yunque Rúnico

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Yunque rúnico	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Guardianes del Yunque	8	5	3	4	4	1	2	1	9	3+

**Tipo de unidad:** El Yunque es Máquina de guerra, Enano. La dotación es Infantería, Enano.

**Inclusión:** Un Yunque Rúnico consume una opción adicional de Héroe (además de la opción de Comandante del Señor de las Runas).

**Potencia de Unidad:** La unidad tiene una potencia de unidad de 5 (incluyendo el propio Yunque y los Guardianes), sea cual sea el número de Guardianes que quedan con vida.

**Tamaño de la unidad:** El Yunque (además del Señor de las Runas) está formado por un Yunque y dos Guardianes del Yunque.

<b>Tamaño de la peana:</b>	Singular (60x60). Si decides usar otra peana o una miniatura con ruedas, no se considera un Carro a ningún efecto (no causa impactos por carga, no resulta destruido por impactos de F7, etc.).
<b>Equipo:</b>	Los Guardianes del Yunque van armados con armadura de Gromril, escudo y arma de mano.
<b>Reglas especiales:</b>	<p><b>Inmune a la desmoralización</b>, no pueden cargar ni perseguir.</p> <p><b>Despliegue.</b> El Señor de las Runas debe desplegar en el Yunque y no se puede separar. Ningún otro personaje puede unirse al Yunque Rúnico bajo ningún concepto.</p> <p><b>Máquina de guerra.</b> El Yunque se considera como una máquina de guerra a todos los efectos, salvo las excepciones aquí indicadas. Así, despliega junto al resto de máquinas de guerra, puede Atrincheraarse, etc</p> <p><b>Movimiento.</b> En la fase de Movimiento, si queda algún Guardián del Yunque con vida, el Yunque puede mover (8cm, empujado por su dotación; no puede marchar).</p> <p><b>Disparando al Yunque.</b> En caso de disparos al Yunque, divide los disparos entre el Señor de las Runas y los Guardianes del Yunque. Para reflejar la protección que aporta el propio Yunque, contra ataques a distancia (incluyendo proyectiles, máquinas de guerra, proyectiles mágicos y otros hechizos) tanto el Señor de las Runas como los Guardianes disponen de una tirada de salvación especial de 4+.</p> <p><b>Combate.</b> En fase de combate cuerpo a cuerpo, siempre luchan los Guardianes y el Señor de las Runas (si puedes separar las miniaturas, colócalas como si fueran la dotación de una máquina de guerra, con un frontal de 60mm). El Yunque se considera un elemento especial, que no puede ser designado como ataques ni puede ser destruido nunca bajo ningún efecto ni hechizo (ni siquiera efectos o hechizos que afecten a elementos de escenografía); salvo por ser Terreno Impasable y el punto a partir del cual medir sus efectos, el Yunque es como si no existiera.</p> <p><b>Puntos de Victoria.</b> El Señor de las Runas proporcionará los puntos de victoria de forma habitual. El Yunque Rúnico otorgará los puntos de victoria en caso de que mueran los dos Guardianes más el Señor de las Runas (si quedan vivos el Señor de las Runas o algún Guardián, no otorga puntos de victoria).</p> <p><b>Guardianes.</b> Los Guardianes del Yunque son Enanos, así que están sujetos a las reglas Agravio ancestral, Firmeza y Avance imparable.</p> <p><b>Dispersión.</b> La presencia del Yunque en el campo de batalla otorga a su propietario un dado más de dispersión en la fase de magia enemiga (adicional a los dos dados que otorga el Señor de las Runas).</p>

**Golpear runas.** En la fase de disparo, el Señor de las Runas puede golpear con el martillo una de las runas del Yunque, si ni el Señor de las Runas ni los Guardianes están trabados en cuerpo a cuerpo. Elige qué runa quiere golpear, luego elige si quieres usar el Poder Ancestral, y luego lanza 1D6; con un 2+ se aplica el efecto de la runa (4+ para Poder Ancestral). Por último puedes designar el objetivo de la Runa. Piensa que Golpear runas NO es lanzar un hechizo bajo ningún punto de vista. Si no se consigue el valor adecuado (2+/4+), ocurren Problemas (ver tabla); lanza 1D6:

- 1: ¡Desastre!. Retira del juego el Yunque, los Guardianes y el Señor de las Runas como baja.
- 2-3: La runa martillada no tiene efecto y no se podrán martillar runas el siguiente turno.
- 4-6: La runa martillada no tiene efecto (pero se podrán martillar runas el siguiente turno).

Las Runas son las siguientes:

**Runa del Hogar y el Clan (2+)**

Objetivo: Todas las unidades amigas de tipo Enano del campo de batalla.

Efecto: Las unidades pueden repetir todos los chequeos de miedo y terror.

Duración: Hasta el inicio de la próxima fase de disparo propia.

**Runa del Hogar y el Clan (Poder Ancestral) (4+)**

Objetivo: Todas las unidades amigas de tipo Enano del campo de batalla.

Efecto: Las unidades pueden repetir todos los chequeos de pánico y desmoralización; además, son inmunes a miedo y terror.

Duración: Hasta el inicio de la próxima fase de disparo propia.

**Runa de los Juramentos y el Honor (2+)**

Objetivo: Una unidad amiga de tipo Infantería y Enano que no esté huyendo ni se haya reagrupado este turno.

Efecto: La unidad puede efectuar un Movimiento (como si fuera fase de Mover). También puede Cargar (con reacciones a la carga). La unidad no podrá disparar.

Duración: Instantáneo.

**Runa de los Juramentos y el Honor (Poder Ancestral) (4+)**

Objetivo: 1D3 unidades amigas de tipo Infantería y Enano que no estén huyendo ni se hayan reagrupado este turno (lanza 1D3 y elige ese número de unidades).

Efecto: La unidad puede efectuar un Movimiento (como si fuera fase de Mover). También puede Cargar (con reacciones a la carga). La unidad no podrá disparar.

Duración: Instantáneo.

**Runa de la Furia y la Destrucción (2+)**

*Objetivo:* Una unidad enemiga del campo de batalla, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Solo puede designar a personajes individuales si tienen la regla Objetivo Grande o su montura es Objetivo Grande.

*Efecto:* La unidad sufre 1D6 impactos F4. Se trata de Ataques mágicos, distribuidos como proyectiles. Además, hasta final del siguiente turno enemigo, si la unidad podía volar deja de poder hacerlo, y si no podía volar ve reducido su atributo de Movimiento a la mitad. En ambos casos, huye y persigue la mitad de lo normal para su atributo original.

*Duración:* Instantáneo (efecto del movimiento hasta final de turno enemigo).

**Runa de la Furia y la Destrucción (Poder Ancestral) (4+)**

*Objetivo:* 1D3 unidades enemigas del campo de batalla, no trabadas en combate cuerpo a cuerpo (lanza 1D3 y elige ese número de unidades). Solo puede designar a personajes individuales si tienen la regla Objetivo Grande o su montura es Objetivo Grande.

*Efecto:* Cada unidad sufre 2D6 impactos F4. Se trata de Ataques mágicos, distribuidos como proyectiles. Además, hasta final del siguiente turno enemigo, si las unidades podían volar dejan de poder hacerlo, y si no podían volar ven reducido su atributo de Movimiento a la mitad. En ambos casos, huyen y persiguen la mitad de lo normal para su atributo original.

*Duración:* Instantáneo (efecto del movimiento hasta final de turno enemigo).

RDC: El Yunque Rúnico es una máquina de guerra y cuenta como tal a efectos de límites de Reglas de Cortesía.

## COMANDANTES

### Señor de los Enanos

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Señor de los enanos</td><td>8</td><td>7</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>10</td><td>4+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Señor de los enanos	8	7	4	4	5	3	4	4	10	4+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Señor de los enanos	8	7	4	4	5	3	4	4	10	4+													
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano.																						
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																						
<b>Puntos/miniatura:</b>	145 puntos.																						
<b>Armas:</b>	Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+6) o pistola (+10).																						
<b>Armas de proyectiles:</b>	Puede llevar ballesta (+10) o arcabuz enano (+15).																						
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril. Puede llevar escudo (+3).																						
<b>Montura:</b>	Si es el General del ejército, puede ir transportado por Porteadores del Escudo (+25).																						
<b>Runas:</b>	Puede llevar hasta 125 puntos en runas (armas, armaduras y/o talismanes).																						
<b>Opciones:</b>	Si no va sobre Porteadores del Escudo, puede ir con una Piedra del Juramento (+30).																						
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Sangre Real.</b> Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).																						

RDC: No metas Señor de los Enanos en Porteadores en unidad de Martilladores con repetición de pánicos y Runa de la Determinación de forma sistemática en todas tus partidas.

### Señor de las Runas

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Señor de las Runas	8	6	4	4	5	3	3	2	9	4+
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	140 puntos.										
<b>Armas:</b>	Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+6).										

<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril. Puede llevar escudo (+3).
<b>Montura:</b>	Un único Señor de las Runas del ejército puede ir montado en un Yunque Rúnico (+175); en tal caso, ocupa una opción adicional de Héroe (así que ocupa una de Comandante más una de Héroe).
<b>Runas:</b>	Puede llevar hasta 150 puntos en runas (armas, armaduras y/o talismanes).
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Saber de las Runas.</b> Mientras el Señor de las Runas siga vivo (aunque esté huyendo), el ejército dispone de dos dados de dispersión adicionales a su reserva de dados de dispersión

RDC: No metas más de 2 Señores de las Runas o Herreros Rúnicos al emplear la restricción de 3 hechiceros máximo.

No metas Señor de las Runas en Yunque Rúnico de forma sistemática en todas tus partidas.

### Matademonios

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Matademonios	8	7	3	4	5	3	5	4	10	-
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Matador.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	110 puntos.										
<b>Armas:</b>	Hachas de Matador. Arma a dos manos y dos armas de mano, a elegir cada combate.										
<b>Runas:</b>	Puede llevar hasta 100 puntos en runas (sólo armas). Si lleva Arma rúnica, pierde las Hachas de Matador.										
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmune a Desmoralización. Matador. Solitario.</b>										

## HÉROES

### Señor del Clan

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Señor del Clan</td><td>8</td><td>6</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>9</td><td>4+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Señor del Clan	8	6	4	4	5	2	3	3	9	4+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Señor del Clan	8	6	4	4	5	2	3	3	9	4+													
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano.																						
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																						
<b>Puntos/miniatura:</b>	65 puntos.																						
<b>Armas:</b>	Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+4) o pistola (+5).																						
<b>Arma de proyectiles:</b>	Puede llevar ballesta (+5) o arcabuz enano (+10).																						
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril. Puede llevar escudo (+2).																						
<b>Runas:</b>	Puede llevar hasta 75 puntos en runas (armas, armaduras y/o talismanes).																						
<b>Opciones:</b>	<p>Puede ir con una Piedra del Juramento (+20).</p> <p>Un único Señor del Clan en todo el ejército puede ser Portaestandarte de Batalla (+25). El Portaestandarte de Batalla no puede ser el General del ejército. El Portaestandarte de Batalla no puede elegir Armas, Armas de proyectiles ni Escudo de las opciones habituales. Sin embargo, puede elegir arma rúnica siempre que no Requiera ambas manos (así que no puede usar un arma con la Runa Magistral de Kragg el Gruñón). El Portaestandarte de Batalla puede llevar Piedra del Juramento. El Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte con Runas de Protección sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar runas que no sean de Protección); o bien cualquier combinación de armas rúnicas, armaduras rúnicas y/o talismanes rúnicos hasta 75 puntos en total.</p>																						
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b>																						

### Herrero Rúnico

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Herrero rúnico	8	5	4	4	4	2	2	2	9	4+
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	70 puntos.										
<b>Armas:</b>	Arma de mano. Puede llevar Arma a dos manos (+4).										
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril. Puede llevar escudo (+2).										
<b>Runas:</b>	Puede llevar hasta 75 puntos en runas (armas, armaduras y/o talismanes).										



**Reglas especiales:** **Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable.**  
**Saber de las Runas.** Mientras el Herrero Rúnico siga vivo (aunque esté huyendo), el ejército dispone de un dado de dispersión adicional a su reserva de dados de dispersión

RDC: No metas más de 2 Señores de las Runas o Herreros Rúnicos al emplear la restricción de 3 hechiceros máximo.

### Matadragones

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Matadragones	8	6	3	4	5	2	4	3	10	-

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano, Matador.

**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:** 50 puntos.

**Armas:** Hachas de Matador. Arma a dos manos y dos armas de mano, a elegir cada combate.

**Runas:** Puede llevar hasta 75 puntos en runas (sólo armas). Si lleva Arma rúnica, pierde las Hachas de Matador.

**Reglas especiales:** **Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmune a Desmoralización. Matador. Solitario**

### Maestro Ingeniero

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Maestro ingeniero	8	4	5	4	4	2	2	2	9	4+

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano.

**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:** 70 puntos.

**Armas:** Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+4).

**Arma de proyectiles:** Puede llevar Arcabuz enano (+10), y además pistola (+5) o Par de pistolas (+10).

**Armadura:** Armadura de Gromril.

**Runas:** Puede llevar hasta 50 puntos en runas (armas, armaduras y/o talismanes).

**Reglas especiales:**

**Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

**Maestro artillero.** El Maestro Ingeniero puede unirse a la dotación de cualquier máquina de guerra (que tenga dotación). Si el Maestro Ingeniero se une a una dotación de Lanzavirotes, puede usar su HP para disparar el Lanzavirotes. Si el Maestro Ingeniero se une a una dotación de Cañón, los impactos de la bala de cañón se resuelven con Heridas Múltiples 1D6 (en vez de Heridas Múltiples 1D3 como es habitual). Si el Maestro Ingeniero se une a una dotación de Lanzaagravios, se puede repetir la tirada del dado de artillería cuando se dispara. Si el Maestro Ingeniero se une a una dotación de otra máquina de guerra, no tiene efecto adicional.

**Artillero adicional.** En cada fase de Disparo en la que un Maestro Ingeniero esté unido a la dotación de una máquina de guerra, antes de efectuar los disparos debes declarar si el Maestro Ingeniero disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Maestro Artillero, o si simplemente será un artillero adicional.

**Atrincheramiento.** Puedes atrincherar una máquina de guerra enana (que tenga dotación, así que también puede ser el Yunque Rúnico o el Cercenagoblins de Malakai) por cada Maestro Ingeniero en el ejército (decláralo mientras estés desplegando la máquina de guerra); mientras esté atrincherada la dotación se considera tras cobertura pesada a efectos de disparo, y tras obstáculo defendido a efectos de combate cuerpo a cuerpo. Una máquina de guerra atrincherada deja de estarlo si es destruida, o si mueve (voluntaria o involuntariamente), excepto que puede pivotar libremente. No es necesario que el Maestro Ingeniero forme parte de la dotación de una máquina de guerra para que ésta esté atrincherada, simplemente su presencia (ha atrincherado antes).

## UNIDADES BÁSICAS

### Guerreros Enanos

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guerrero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+
Veterano	8	4	3	3	4	1	2	2	9	5+

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano.

**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:** 8 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+.

**Armas:** Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+2/m).

**Armadura:** Armadura pesada. Pueden llevar Escudo (+1/m).

**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Veterano (+10). **El Veterano de la unidad de Guerreros Enanos puede llevar un Par de Pistolas por +5 puntos.**

**Reglas especiales:** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

### Barbaslargas

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Barbalarga	8	5	3	4	4	1	2	1	9	5+
Barbalarga veterano	8	5	3	4	4	1	2	2	9	5+

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano.

**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Inclusión** Un ejército no puede tener más unidades de Barbaslargas que de Guerreros Enanos.

**Puntos/miniatura:** 11 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+.

**Armas:** Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+2/m).

**Armadura:** Armadura pesada. Pueden llevar Escudo (+1/m).

**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Barbalarga Veterano (+10). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte Rúnico con runas hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmunes a pánico. Viejos cascarrabias.** Cualquier miniatura o unidad aliada de tipo Enano a 15cm o menos de una o más unidades de Barbaslargas (que no estén

*huyendo) puede repetir los chequeos de pánico fallados.*

## 0-1 Montaraces

**Fuente:**

Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Montaraz	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+
Veterano	8	4	3	3	4	1	2	2	9	5+

**Tipo de unidad:**

Infantería, Enano.

**Tamaño de la peana:**

Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:**

11 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:**

10+.

**Armas:**

Arma de mano. Arma a dos manos.

**Arma de proyectiles:**

Pueden llevar Hachas arrojadas (+1/m).

**Armadura:**

Armadura pesada. Pueden llevar Escudo (+1/m).

**Grupo de mando:**

Músico (+5), Portaestandarte (+10), Veterano (+10).

**Opciones:**

**Barbaslargas.** La unidad entera de Montaraces puede ser de Montaraces Barbaslargas (+3/m); en ese caso son Barbaslargas a todos los efectos (así que tienen HA5 y F4, las reglas Inmunes a pánico y Viejos cascarrabias y pueden llevar un estandarte con runas hasta 50 puntos), incluyendo el límite de unidades de Barbaslargas (no puedes incluir más unidades de Barbaslargas que de Guerreros Enanos).

**Ballesteros.** La unidad entera de Montaraces puede ser de Montaraces Ballesteros (+3/m); en ese caso llevan Ballesta, Armadura Ligera y no pueden llevar Hachas arrojadas.

**Reglas especiales:**

**Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Exploradores. Cruzar (terreno difícil), aplicable a personajes de infantería que formen parte de la unidad.**

## Ballesteros

**Fuente:**

Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Ballestero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+
Veterano	8	4	3	3	4	1	2	2	9	6+

**Tipo de unidad:**

Infantería, Enano.

**Tamaño de la peana:**

Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:**

11 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:**

10+.

**Armas:**

Arma de mano. Pueden llevar Arma a dos manos (+2/m).

**Arma de proyectiles:** Ballesta.  
**Armadura:** Armadura ligera. Pueden llevar Escudo (+1/m).  
**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Veterano (+10).  
**Reglas especiales:** ***Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.***

### Atronadores

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Atronador	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+
Veterano	8	4	3	3	4	1	2	2	9	6+

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano.  
**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).  
**Puntos/miniatura:** 14 puntos por miniatura.  
**Tamaño de la unidad:** 10+.  
**Armas:** Arma de mano.  
**Arma de proyectiles:** Arcabuz enano.  
**Armadura:** Armadura ligera. Pueden llevar Escudo (+1/m).  
**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Veterano (+10). El Veterano puede cambiar su Arcabuz enano por un Par de pistolas (sin coste adicional).  
**Reglas especiales:** ***Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.***

## UNIDADES ESPECIALES

### 0-1 Martilladores

Fuente:	Segundo libro de 6ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Martillador</td><td>8</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>9</td><td>5+</td></tr><tr><td>Guardián de la Puerta</td><td>8</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>2</td><td>9</td><td>5+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Martillador	8	5	3	4	4	1	2	1	9	5+	Guardián de la Puerta	8	5	3	4	4	1	2	2	9	5+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Martillador	8	5	3	4	4	1	2	1	9	5+																								
Guardián de la Puerta	8	5	3	4	4	1	2	2	9	5+																								
Tipo de unidad:	Infantería, Enano.																																	
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).																																	
Puntos/miniatura:	12 puntos por miniatura.																																	
Tamaño de la unidad:	10+.																																	
Armas:	Arma de mano, Arma a dos manos.																																	
Armadura:	Armadura pesada. Pueden llevar Escudo (+2/m).																																	
Grupo de mando:	Músico (+6), Portaestandarte (+12), Guardián de la Puerta (+12). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte Rúnico con runas hasta 50 puntos.																																	
Reglas especiales:	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Tozudos. Guardia Personal.</b> Si hay algún personaje con la regla Sangre Real en la unidad, ésta es Inmune a miedo e Inmune a Terror.																																	

### 0-1\* Matatrolls

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Matatrolls</td><td>8</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>10</td><td>-</td></tr><tr><td>Matagigantes</td><td>8</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>3</td><td>2</td><td>10</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Matatrolls	8	4	3	3	4	1	2	1	10	-	Matagigantes	8	5	3	4	4	1	3	2	10	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Matatrolls	8	4	3	3	4	1	2	1	10	-																								
Matagigantes	8	5	3	4	4	1	3	2	10	-																								
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Matador.																																	
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																																	
<b>Inclusión:</b>	Normalmente, un ejército sólo puede incluir una única unidad de Matatrolls. No obstante, por cada Matademonios o Matadragones que forme parte del ejército se puede incluir una unidad adicional de Matatrolls. Así, un ejército con un Matademonios y un Matadragones permite 0-3 unidades de Matatrolls.																																	
<b>Puntos/miniatura:</b>	11 puntos por miniatura.																																	
<b>Tamaño de la unidad:</b>	5-30.																																	
<b>Armas:</b>	Hachas de Matador. Arma a dos manos y dos armas de mano, a elegir cada combate.																																	

- Grupo de mando:** Músico (+6), Portaestandarte (+12). Puedes convertir un Matatrolls en Matagigantes (+15) por cada 5 miembros de la unidad. Los Matagigantes actúan como Campeones de la unidad (cualquiera de ellos puede lanzar y aceptar desafíos, por ejemplo). La diferencia con los Campeones de las demás razas es que el Músico y Portaestandarte también pueden ser Matagigantes (campeones); pero para ello todas las miniaturas de la unidad deben ser Matagigantes. Los Matagigantes se consideran Campeones a todos los efectos (incluyendo desafíos). En caso de unidad mixta de Matatrolls y Matagigantes, los disparos se resuelven siguiendo las reglas habituales (todos son campeones). En caso de unidad mixta de Matatrolls y Matagigantes, si se hacen más heridas a un Matagigantes (fuera de desafío) de las que tiene su perfil las heridas en exceso se trasladan a otros Matagigantes de la unidad pero nunca a otros Matatrolls.
- Reglas especiales:** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmunes a desmoralización. Matador.**  
**Locos.** Ningún personaje puede unirse a unidades de tipo Matador, salvo personajes de tipo Matador.

## Mineros

- Fuente:** Segundo libro de 6ª
- | Unidad    | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | TSA |
|-----------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|-----|
| Minero    | 8 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9 | 5+  |
| Propector | 8 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 9 | 5+  |
- Tipo de unidad:** Infantería, Enano.
- Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).
- Puntos/miniatura:** 11 puntos por miniatura.
- Tamaño de la unidad:** 5+.
- Armas:** Arma de mano, Arma a dos manos (Pico).
- Arma de proyectiles:** Cargas explosivas (+15). Alcance 10cm. Se trata de un Arma arrojada de un solo uso. Sólo se puede declarar su uso si la unidad declara Aguantar y disparar como reacción a una carga (no pueden “dispararse” voluntariamente en fase de disparo). La unidad que carga sufre 1D6 impactos de F6 (distribuidos como si fueran proyectiles) que se consideran Ataques Flamígeros.
- Armadura:** Armadura pesada.
- Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Propector (+10). El Propector puede sustituir su arma a dos manos por un Taladro de Vapor (+25). El Taladro de Vapor es un arma a dos manos (F+2, ataca en último lugar) pero que proporciona F+3 a su portador en vez del F+2 habitual. Ten en cuenta que el Taladro de Vapor no es arma mágica ni arma rúnica. Además, si el Propector lleva Taladro de Vapor y está realizando Avance Subterráneo, cada turno puedes repetir la tirada para ver si aparece la unidad.

**Reglas especiales:**

**Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

**Avance subterráneo.** Puedes elegir no desplegar los Mineros al inicio de la partida, sino dejarlos aparte. Si lo haces, al inicio de tu turno 2 lanza un dado, con un 4+ la unidad aparece (3+ en el turno 3, 2+ en el turno 4 y siguientes). Cuando la unidad aparece, elige un punto en cualquier borde del campo de batalla; los Mineros aparecen por ese punto en la subfase de resto de movimientos, como una unidad que hubiera perseguido al enemigo fuera del campo de batalla en el turno anterior (por lo que no podrá declarar cargas en el turno en que aparece, aunque podrían hacerlo mediante la Runa de los Juramentos y el Honor del Yunque Rúnico). Si los Mineros no logran entrar en el campo de batalla en toda la partida, se han perdido por los túneles, pero el oponente no gana puntos de victoria.

Si el escenario no tiene propiedades especiales asociadas al despliegue que indiquen lo contrario (como un Despliegue Oculto), en caso de que al acabar de desplegar decidas que los Mineros ejecuten su Avance Subterráneo, debes informar a tu oponente del número de unidades de Mineros que harán uso de la regla, pero no de su tamaño o composición.

**Rompehierros**

**Fuente:**

Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Rompehierros	8	5	3	4	4	1	2	1	9	3+
Barbahierros	8	5	3	4	4	1	2	2	9	3+

**Tipo de unidad:**

Infantería, Enano.

**Tamaño de la peana:**

Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:**

13 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:**

10+.

**Armas:**

Arma de mano.

**Armadura:**

Armadura de Gromril, Escudo.

**Grupo de mando:**

Músico (+6), Portaestandarte (+12), Barbahierro (+12). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte Rúnico con runas hasta 50 puntos. El Barbahierro puede llevar un Par de pistolas (+5).

**Reglas especiales:**

**Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

**Carro de Bugman**

**Fuente:**

3ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carruaje, pony y conductor	15	4	-	4	5	2	2	2	9	6+



<b>Tipo de unidad:</b>	Carro, Enano.
<b>Tamaño de la peana:</b>	Carro (50x100).
<b>Puntos/miniatura:</b>	75 puntos.
<b>Tamaño de la unidad:</b>	Un Carruaje tirado por un pony y con un Enano conduciendo.
<b>Armas:</b>	Coces de burro y golpes de un conductor ebrio (arma de mano).
<b>Armadura:</b>	El Carruaje tiene una tirada de salvación por armadura de 6+.
<b>Reglas especiales:</b>	<p><b>Agravio ancestral. Carro.</b></p> <p><b>Moral inquebrantable.</b> Ya sea porque ha bebido demasiada Bugman XXXXXX como por saber lo valioso que es el Mithril que transporta, el carro es Inmune a desmoralización y nunca puede declarar cargas.</p> <p><b>Carro de Bugman.</b> Los demás Enanos se sienten reconfortados y animados sabiendo que hay tanta Bugman XXXXXX (o una importante cantidad de Mithril) cerca, por lo que cualquier unidad amiga a 30cm o menos de uno o más Carruajes Enanos puede repetir chequeos de psicología, pero recuerda que una tirada sólo se puede repetir una vez.</p> <p><b>¡Nuestra cerveza!</b> Si una unidad enemiga destruye el Carro de Bugman, todas las miniaturas del ejército Enano pasarán a ganar Odio contra dicha unidad hasta el final de la partida, incluso si son Inmunes a Psicología.</p>

## Cañón Enano

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
	Artillero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+
	Ingeniero de cañón	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+
<b>Tipo de unidad:</b>	Máquina de Guerra. La dotación es Infantería, Enano.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	La dotación usa Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	90 puntos.										
<b>Tamaño de la unidad:</b>	1 Cañón y 3 Artilleros.										
<b>Armas:</b>	Los Artilleros llevan Arma de mano.										
<b>Armadura:</b>	Los Artilleros llevan Armadura ligera.										
<b>Grupo de mando:</b>	Puedes añadir un Ingeniero (+15) adicionalmente a los artilleros, que se trata a todos los efectos como un miembro adicional a la dotación que funciona como un campeón de la unidad. El Ingeniero puede equiparse con un Arcabuz (+5) y/o un Par de pistolas (+5).										
<b>Reglas especiales (Cañón):</b>	<i>El Cañón sigue las reglas de los Cañones del Reglamento de Warhammer; es el tipo de cañón más pequeño de los dos. Puedes incluir hasta tres Runas de Ingeniería en cada Cañón (recuerda las Leyes de las Runas).</i>										

**Reglas especiales**

**(Artilleros):** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero.**

**Reglas especiales** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero.**

**(Ingeniero):** **Artillero Consumado.** Mientras el Ingeniero siga con vida, si el cañón obtiene Problemas puedes repetir el resultado del dado en la tabla de Problemas. En cada fase de Disparo, antes de efectuar los disparos debes declarar si el Ingeniero disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Artillero Consumado, o si simplemente será un artillero adicional.

**Artillero adicional.** Cualquier Ingeniero o Maestro Ingeniero que haya formado parte activa de la dotación de la máquina de guerra, ya sea haciendo de miembro adicional de la dotación para poder seguir disparando o mediante sus reglas especiales Maestro artillero o Artillero consumado, también sufrirán los resultados de los problemas que pueda tener la máquina de guerra.

## Lanzaagravios (Catapulta Enana)

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzaagravios	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Artillero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+
Ingeniero de lanzaagravios	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+

**Tipo de unidad:** Máquina de Guerra. La dotación es Infantería, Enano

**Tamaño de la peana:** La dotación usa Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:** 80 puntos.

**Tamaño de la unidad:** 1 Lanzaagravios y 3 Artilleros.

**Armas:** Los Artilleros llevan Arma de mano.

**Armadura:** Los Artilleros llevan Armadura ligera.

**Grupo de mando:** Puedes añadir un Ingeniero (+15) adicionalmente a los artilleros, que se trata a todos los efectos como un miembro adicional a la dotación que funciona como un campeón de la unidad. El Ingeniero puede equiparse con un Arcabuz (+5) y/o un Par de pistolas (+5).

**Opciones:** Puedes hacer que el Lanzaagravios sea una Catapulta Lanzagoblins (+10 puntos). En tal caso, además de todas las reglas del Lanzaagravios (puede incluir Ingeniero y/o Runas de Ingeniería), la catapulta puede tener hasta 3 miembros de dotación adicionales (a un coste de +7/m). Cualquier unidad de tipo Goblin que sufra una o más bajas a causa de un impacto de una Catapulta Lanzagoblins deberá hacer un chequeo de pánico inmediatamente (adicional al chequeo de pánico al final de fase de disparo si ha sufrido suficientes bajas).

<b>Reglas (Lanzaagravios):</b>	<b>especiales</b>	<i>El Lanzaagravios sigue las reglas de las <b>Catapultas</b> del Reglamento de Warhammer. Puedes incluir hasta tres Runas de Ingeniería en cada Lanzaagravios (Recuerda las Leyes de las Runas).</i>
<b>Reglas (Artilleros):</b>	<b>especiales</b>	<i><b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero.</b></i>
<b>Reglas (Ingeniero):</b>	<b>especiales</b>	<p><i><b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero. Artillero Consumado.</b> Mientras el Ingeniero siga con vida, si el Lanzaagravios obtiene Problemas puedes repetir el resultado del dado en la tabla de Problemas. En cada fase de Disparo, antes de efectuar los disparos debes declarar si el Ingeniero disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Artillero Consumado, o si simplemente será un artillero adicional.</i></p> <p><i><b>Artillero adicional.</b> Cualquier Ingeniero o Maestro Ingeniero que haya formado parte activa de la dotación de la máquina de guerra, ya sea haciendo de miembro adicional de la dotación para poder seguir disparando o mediante sus reglas especiales Maestro artillero o Artillero consumado, también sufrirán los resultados de los problemas que pueda tener la máquina de guerra.</i></p>

## Lanzavirotes Enano

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Lanzavirotes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
	Artillero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+
	Ingeniero de lanzavirotes	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+
<b>Tipo de unidad:</b>	Máquina de Guerra. La dotación es Infantería, Enano.										
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir 1-2 Lanzavirotes como una única opción de unidad Especial.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	La dotación usa Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	50 puntos.										
<b>Tamaño de la unidad:</b>	1 Lanzavirotes y 3 Artilleros.										
<b>Armas:</b>	Los Artilleros llevan Arma de mano.										
<b>Armadura:</b>	Los Artilleros llevan Armadura ligera.										
<b>Grupo de mando:</b>	Puedes añadir un Ingeniero (+15) adicionalmente a los artilleros, que se trata a todos los efectos como un miembro adicional a la dotación que funciona como un campeón de la unidad. El Ingeniero puede equiparse con un Arcabuz (+5) y/o un Par de pistolas (+5).										
<b>Reglas (Lanzavirotes):</b>	<b>especiales</b>	<i>El Lanzavirotes sigue las reglas de los <b>Lanzavirotes</b> del Reglamento de Warhammer. Puedes incluir hasta tres Runas de Ingeniería en cada Lanzavirotes (Recuerda las Leyes de las Runas).</i>									
<b>Reglas (Artilleros):</b>	<b>especiales</b>	<i><b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero.</b></i>									

**Reglas  
(Ingeniero):**

**especiales** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero.**  
**Artillero Consumado.** Mientras el Ingeniero siga con vida, puedes usar la HP del Ingeniero para disparar el Lanzavirotes. En cada fase de Disparo, antes de efectuar los disparos debes declarar si el Ingeniero disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Artillero Consumado, o si simplemente será un artillero adicional.  
**Artillero adicional.** Cualquier Ingeniero o Maestro Ingeniero que haya formado parte activa de la dotación de la máquina de guerra, ya sea haciendo de miembro adicional de la dotación para poder seguir disparando o mediante sus reglas especiales Maestro artillero o Artillero consumado, también sufrirán los resultados de los problemas que pueda tener la máquina de guerra.

## UNIDADES SINGULARES

### Dracohierros

Fuente:	8ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Dracohierro</td><td>8</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>9</td><td>4+</td></tr><tr><td>Guardián de Hierro</td><td>8</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>2</td><td>9</td><td>4+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Dracohierro	8	5	3	4	4	1	2	1	9	4+	Guardián de Hierro	8	5	3	4	4	1	2	2	9	4+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Dracohierro	8	5	3	4	4	1	2	1	9	4+																								
Guardián de Hierro	8	5	3	4	4	1	2	2	9	4+																								
Tipo de unidad:	Infantería, Enano.																																	
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).																																	
Puntos/miniatura:	21 puntos por miniatura.																																	
Tamaño de la unidad:	5+.																																	
Armas:	Arma de mano.																																	
Arma de proyectiles:	Cañón Draco. Se trata de un Arma de proyectiles con un alcance de 45cm que siempre impacta a 4+. Sus impactos se resuelven con F5, con la regla Ataques flamígeros y Poder de penetración. No es arma mágica ni rúnica.																																	
Armadura:	Armadura de fragua de Gromril. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+ y la regla Inmune a ataques flamígeros. No es armadura rúnica ni mágica.																																	
Grupo de mando:	Músico (+8), Portaestandarte (+16), Guardián de Hierro (+16). El Guardián de Hierro puede emplear Torpedos Martillo de Troll (+10), de forma que su Cañón Draco gane Heridas Múltiples (1D3). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte Rúnico con runas hasta 50 puntos.																																	
Reglas especiales:	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b>																																	

### 0-1 Montañeses

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 120)										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Montañés	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+
	Jefe Montañés	8	4	3	3	4	1	2	2	9	6+
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	15 puntos por miniatura.										
<b>Tamaño de la unidad:</b>	5-10.										
<b>Armas:</b>	Arma de mano.										

<b>Arma de proyectiles:</b>	Arcabuz enano. Pueden cambiar de forma gratuita los Arcabuces enanos por Trabucos de Montañés. El Trabuco de Montañés tiene un alcance 30cm, pero un número de impactos variable. Lanza 1D6 por cada miniatura de Montañés (incluyendo el Jefe) que dispare el trabuco; el resultado de los dados es el número total de impactos de F3 con Poder de penetración. No obstante, los resultados de 6 en los dados indicará que algo ha ido mal; cada 6 es un impacto (F3, Poder de penetración) contra la unidad de Montañeses y ese Montañés no podrá disparar más en toda la batalla (sustitúyelo por un enano sin trabuco). Ejemplo: si disparan seis Montañeses, lanza 6D6; se obtiene 1, 1, 4, 5, 6, 6; esto es 1+1+4+5 = 11 impactos de F3 a la unidad enemiga, y dos impactos (dos 6's) a la propia unidad de Montañeses. Además, si una unidad de Montañeses dispara, no podrá volver a disparar a no ser que esté un turno propio sin mover ni disparar, estará ocupada recargando el trabuco (ten en cuenta que eso significa que si acaban de disparar y en el siguiente turno enemigo reciben una carga, no podrán Aguantar y disparar). A diferencia del Arcabuz, no son arma de Mover o disparar.
<b>Armadura:</b>	Armadura ligera.
<b>Grupo de mando:</b>	Músico (+6), Jefe Montañés (+12).
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Exploradores. Hostigadores.</b>

### Cañón Lanzallamas

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Cañón lanzallamas	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
	Artillero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+
<b>Tipo de unidad:</b>	Máquina de Guerra. La dotación es Infantería, Enano.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	La dotación usa Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	130 puntos.										
<b>Tamaño de la unidad:</b>	1 Cañón lanzallamas y 3 Artilleros.										
<b>Armas:</b>	Los Artilleros llevan Arma de mano.										
<b>Armadura:</b>	Los Artilleros llevan Armadura ligera.										

**Reglas especiales (cañón lanzallamas):** *El Cañón Lanzallamas se trata a todos los efectos como un Cañón, con las siguientes excepciones:*

- Su alcance máximo es 30cm.
- Una vez determinado el punto de impacto, en vez de lanzar de nuevo el dado de artillería para establecer la distancia de rebote, coloca la plantilla de lágrima (llamas) con la punta en el punto de impacto y orientada en el mismo sentido que la dirección de disparo.
- Las miniaturas bajo la plantilla de lágrima (parciales a 4+) reciben cada una un impacto de F5 con Heridas múltiples 1D3, Ataques flamígeros. Cualquier unidad que sufra una o más bajas debido al Cañón Lanzallamas deberá hacer un chequeo de pánico.
- Si se obtienen Problemas al lanzar el dado de artillería, lanza 1D6: con un 1 la máquina y la dotación quedan destruidas (retíralos como baja), con 2-3 el disparo no tiene efecto (y no puede disparar el siguiente turno) y con 4+ el disparo no tiene efecto (pero podrá disparar el siguiente turno).
- El Cañón Lanzallamas no puede disparar metralla.

**Reglas especiales (Artilleros):**

**Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero.**

## Girocóptero

**Fuente:** Segundo libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Girocóptero	0	4	3	4	5	3	2	2	9	4+

**Tipo de unidad:** Máquina de Guerra, Enano.

**Tamaño de la peana:** Monstruo (50x50) o Infantería monstruosa (40x40).

**Puntos/miniatura:** 140 puntos.

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Armas:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles:** Cañón de vapor. El Girocóptero puede disparar la plantilla de llamas (siguiendo las reglas habituales de disparo); coloca la punta en la boca del cañón del Girocóptero, las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) reciben un impacto de F3 con Poder de penetración. El Girocóptero no puede Aguantar y disparar con el Cañón de vapor. El Girocóptero puede Mover y disparar su cañón de vapor. El Cañón de vapor no es arma mágica ni rúnica.

**Armadura:** El Girocóptero tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.

**Reglas especiales:**

*Agravio ancestral.*

**Máquina experimental.** Se considera Máquina de guerra a efectos de Hechizos y Objetos mágicos. Se considera como un Monstruo volador a todos los demás efectos (le afectan los ataques envenenados, no despliega junto al resto de máquinas de guerra sino como si fuera una unidad individual, etc).

**Volar.** El Girocóptero Vuela; si no pudiera volar (hechizos, reglas especiales, etc) no podrá mover de ninguna forma. En caso que el girocóptero no pueda mover, tampoco podrá pivotar.

**Movimientos rápidos.** Un Girocóptero que declare Huir como reacción a una carga y se reagrupe el próximo turno, podrá reorganizarse encarado en cualquier dirección y mover de la forma habitual (pero no podrá disparar su Cañón de Vapor el turno en que se reagrupa). Recuerda que, dado que el reagrupar ocurre después de la declaración de cargas, igualmente no podrá cargar cuando se reagrupe.

**0-1 Cañón Órgano**

**Fuente:**

*Segundo libro de 6ª*

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Cañón órgano	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Artillero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+

**Tipo de unidad:**

Máquina de Guerra. La dotación es Infantería, Enano.

**Tamaño de la peana:**

La dotación usa Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:**

120 puntos.

**Tamaño de la unidad:**

1 Cañón órgano y 3 Artilleros.

**Armas:**

Los Artilleros llevan Arma de mano.

**Armadura:**

Los Artilleros llevan Armadura ligera.

**Reglas especiales (cañón órgano):**

*Para disparar el Cañón Órgano encáralo hacia el objetivo. Lanza el dado de artillería en pulgadas\*; eso determina el número de impactos; los impactos se resuelven con F5 y Poder de penetración. Si no han salido Problemas, mide entonces la distancia al objetivo; si está a más de 60cm el disparo no tiene efecto. Si salen Problemas, lanza 1D6 para ver qué ocurre:*

- 1-2: La máquina y la dotación quedan destruidas (retíralos como baja).
- 3-4: La máquina no causa ningún impacto y, además, no podrá disparar el siguiente turno.
- 5-6: La máquina no causa ningún impacto, pero podrá disparar el siguiente turno.

*\* (Si no dispones de un dado de artillería en pulgadas, puedes usar un dado habitual de 6 caras; de 1-5 multiplica por 2 y obtendrás el número de impactos; con un 6 se consideran Problemas. No se considera un D6 a ningún efecto como repeticiones o habilidades, por ejemplo no podría repetirse debido al Segundo Sello de Amul).*

**Fiabilidad enana.** Si en la tirada para determinar el número de impactos no ha salido problemas, si quieres puedes repetir dicha tirada; en tal caso



*deberás quedarte siempre con el segundo resultado. Si en el segundo resultado tienes Problemas, el resultado se considera como un 5-6; la máquina no causa ningún impacto pero podrá disparar el siguiente turno.*

**Reglas especiales**  
**(artilleros):**

***Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero.***

### **Girobombardero**

**Fuente:**

8ª

<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
Girobombardero	0	4	3	4	5	3	2	2	9	4+

**Tipo de unidad:**

Máquina de Guerra, Enano.

**Tamaño de la peana:**

Monstruo (50x50) o Infantería monstruosa (40x40).

**Puntos/miniatura:**

145 puntos.

**Tamaño de la unidad:**

1.

**Potencia de la unidad:**

3.

**Armas:**

Arma de mano.

**Arma de proyectiles:**

Cañón retumbante. Arma de proyectiles con alcance 60cm, hace 4 disparos (haz la tirada para impactar de cada uno por separado), causa impactos de F4 con Poder de penetración. El Girobombardero no puede Aguantar y disparar con el Cañón retumbante. El Girobombardero puede Mover y disparar su cañón retumbante. El Cañón retumbante no es arma mágica ni rúnica.

**Armadura:**

El Girobombardero tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.

## Reglas especiales:

### **Agravio ancestral.**

**Máquina experimental.** Se considera Máquina de guerra a efectos de Hechizos y Objetos mágicos. Se considera como un Monstruo volador a todos los demás efectos (le afectan los ataques envenenados, no despliega junto al resto de máquinas de guerra sino como si fuera una unidad individual, etc).

**Volar.** El Girobombardero Vuela; si no pudiera volar (hechizos, reglas especiales, etc) no podrá mover de ninguna forma. En caso que el girobombardero no pueda mover, tampoco podrá pivotar.

**Bombardeo.** En la fase de Movimiento, puedes colocar un marcador en cualquier punto del movimiento del Girobombardero. En la fase de disparo, coloca la plantilla pequeña centrada en ese marcador. Luego, lanza 1D6, en caso de salir un 1 el mecanismo se ha atascado y no puede lanzar la bomba este turno ni el siguiente. Todas las miniaturas (amigas o enemigas; parciales a 4+) bajo la plantilla sufren un impacto de F3 con Poder de penetración. Este ataque se considera a todos los efectos un ataque de proyectiles efectuado por una máquina de guerra (como si fuera un disparo de catapulta, pero sin doble fuerza en el agujero central).

## **0-1 Juggernaut\***

### **Fuente:**

3ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Juggernaut	18	-	-	5	5	4	-	-	-	3+
2x Enano	-	4	3	3	-	-	2	1	9	-

### **Tipo de unidad:**

Carro, Enano.

### **Tamaño de la peana:**

Carro (50x100) o Enorme (100x100).

### **Inclusión:**

El Juggernaut es 0-1 y requiere un personaje Maestro Ingeniero para ser accesible.

### **Puntos/miniatura:**

135 puntos.

### **Tamaño de la unidad:**

1. Consta de un Juggernaut con dos Enanos de tripulación.

### **Potencia de la unidad:**

4.

### **Armas:**

La tripulación va con arma de mano.

### **Arma de proyectiles:**

Un tripulante va armado con arcabuz enano, salvo que puede Mover y disparar. El otro maneja un Cañón de Vapor Ligerito (puede mover y disparar): Funciona como un cañón con alcance 90cm, F6, Heridas Múltiples 1D3 que anula armaduras. En el caso de obtener un resultado de ¡Problemas!, en vez de usar una tabla de Problemas, el propio Juggernaut sufre 1D3 impactos de F6 que anulan armaduras. Este arma no puede disparar metralla.

### **Armadura:**

El Juggernaut dispone de una tirada de salvación por armadura de 3+.

**Reglas especiales:** **Carro. Agravio ancestral (sólo Enanos). Impactos por carga (1D6).**

## PERSONAJES ESPECIALES

### Alrik Ranulfsson, Rey de Karak-Hirn

**Fuente:** *Primer libro de 6ª*

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
--------	---	----	----	---	---	---	---	---	---	-----

Alrik Ranulfsson y portadores	8	7	4	4	5	5	4	6	10	2+
----------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano, Rey Enano, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Alrik Ranulfsson, Rey de Karak-Hirn, como una opción de Comandante y una de Héroe en tu ejército. Alrik debe ser el General (y no puedes incluir ningún otro personaje que deba ser el General).

**Tamaño de la peana:** Singular (40x20).

**Puntos/miniatura:** 425 puntos.

**Potencia de unidad:** 3.

**Armas:** Arma de mano.

**Hacha del Justo Castigo.** Arma de mano (aunque la sostenga con dos manos, es que así lo hacían los antiguos). Contiene la Antigua Runa Magistral de la Destrucción (por cada impacto exitoso destruye un arma mágica de su enemigo, si hay más de una se tira un dado a ver a cuál afecta) y Antigua Runa de los Agravios (al inicio de la partida se designa un personaje o monstruo enemigo y Alrik podrá repetir sus tiradas para impactar falladas contra él; recuerda que no se pueden repetir tiradas más de una vez).

**Armadura:** **Hrappi-Klad.** Armadura de Gromril (tirada de salvación por armadura de 4+) que, además, lleva grabada una Antigua Runa de la Protección (TSE 2+ contra ataques de proyectil, incluidos proyectiles mágicos).

**Montura:** Portadores del Escudo Real. Las estadísticas de los portadores (como el incremento de armadura) ya están incluidas en el perfil de Alrik.

**Equipo mágico:**

**Gran Escudo de Kurgaz.** Este escudo ancestral contiene una runa de protección, pero, debido a su gran tamaño y peso, no suele utilizarse. Sin embargo, al tratarse de una herencia de sus fundadores, los Reyes de Karak-Hirn todavía siguen llevándolo al combate, aunque actualmente lo llevan dos de sus seguidores más fuertes. El escudo proporciona a Alrik y sus portadores una TSE 5+. Piensa que contra proyectiles pueden usar la que proporciona la Antigua Runa de Protección, que es mejor.

**Yelmo Ojo de Halcón.** Las runas grabadas en este ancestral yelmo proporcionan a su portador la aguda visión de un halcón cuando vuela en busca de presas. Ni siquiera los asesinos más hábiles pueden esconderse de él, ningún secreto escapa al portador de este yelmo. Al inicio de cada turno, Alrik puede designar una miniatura o unidad enemiga (en línea de visión); si la unidad o miniatura está a 30cm o menos, el oponente debe desvelar si la unidad tiene alguna miniatura con Despliegue oculto (asesinos, fanáticos, etc.), así como cuántos objetos mágicos (o rúnicos) hay (pero no cuáles ni quien los lleva). Por ejemplo, una unidad enemiga con un portaestandarte de batalla y otro personaje, el oponente puede decir que en total hay tres objetos mágicos, pero no está obligado a decir quién los lleva (portaestandarte de batalla, personaje, portaestandarte de la unidad) ni qué tipo de objeto son (estandarte mágico, arma mágica, etc) ni qué objeto son (pergamino de dispersión, estandarte de guerra, etc).

**Libro de los Agravios de Karak-Hirn.** El Gran Libro de los Agravios, Dammaz Kron en Khazalid, es llevado por el Gran Rey Thorgrim Custodio de Agravios; pero no se trata de un ejemplar único, sino que cada clan posee su propio Libro de los Agravios, como indefectiblemente hacen la mayoría de Enanos. De hecho, este volumen es sólo uno de los que componen la colección de los agravios cometidos contra Karak-Hirn. Aunque este en particular, el que lleva el Rey Alrik, es un volumen único, pues todas las ofensas anotadas en él han sido vengadas. Las miniaturas y unidades a 30cm o menos de Alrik pueden repetir los chequeos de desmoralización fallados. Recuerda que una tirada repetida no puede repetirse, por lo que una unidad cerca de Alrik y del Portaestandarte de Batalla no podría “repetir dos veces” chequeo de desmoralización.

**Reglas especiales:**

**Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

**Sangre Real.** *Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).*

**Rey de Karak-Hirn.** *Las miniaturas a 45cm o menos de Alrik pueden usar su Liderazgo, en vez de las 30 habituales.*

**Ejército a la vieja usanza.** *El ejército tiene una opción menos de unidad Singular de lo que debería (así, un ejército de 2.500 puntos tiene una única opción de unidad Singular en vez de las 2 habituales). Además, no puedes incluir más unidades de Atronadores que de Ballesteros.*

**Barak Bolgan, Maestro Cervejero**

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 120)																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Bazrak Bolgan</td><td>8</td><td>4*</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>9</td><td>5+*</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Bazrak Bolgan	8	4*	3	4	5	2	2	2	9	5+*
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Bazrak Bolgan	8	4*	3	4	5	2	2	2	9	5+*													
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.																						
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Bazrak Bolgan, Maestro Cervecerero como una opción de Héroe en tu ejército.																						
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																						
<b>Puntos/miniatura:</b>	120 puntos																						
<b>Armas:</b>	<b>Hacha de Bolgan.</b> Arma de mano. Lleva inscritas la Runa de los Agravios (repite para impactar contra un personaje enemigo concreto) y una Runa de Ataque (HA+1, para tener HA5).																						
<b>Armas de proyectiles:</b>	Arcabuz enano.																						
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Cerveza especial de Bolgan.</b> Bolgan puede tomar un trago de esta cerveza al inicio de cualquier turno propio. Cuando lo hace, tiene F+1 hasta el siguiente inicio de turno propio (o sea, todo el turno propio y del enemigo). Cada vez que bebe de esta cerveza debe tirar 1D6; con un 1, se termina la cerveza y no puede usarse más en toda la batalla.																						
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Inmune a psicología.</b> <b>Enorme barrigón.</b> Bazrak tiene una Tirada de salvación por armadura de 5+. Esta tirada de salvación no se verá alterada por ningún modificador a la tirada de salvación por armadura (como puede ser la Fuerza de los ataques o Poder de Penetración), aunque puede ser anulada por ataques que Anulan armadura.																						

### Belegar Martillohierro, Rey Legítimo de Karak-Ocho-Picos

<b>Fuente:</b>	8ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Belegar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Martillohierro</td><td>8</td><td>8</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>10</td><td>3+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Belegar											Martillohierro	8	8	4	4	5	3	4	4	10	3+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Belegar																																		
Martillohierro	8	8	4	4	5	3	4	4	10	3+																								
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Rey Enano, Personaje especial.																																	
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Belegar Martillohierro, Rey de Karak-Ocho-Picos, como una opción de Comandante en tu ejército. Belegar debe ser el General (y no puedes incluir ningún otro personaje que deba ser el General).																																	
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																																	
<b>Puntos/miniatura:</b>	370 puntos.																																	
<b>Armas:</b>	<b>Martillo de Angrund.</b> También llamado Martillo de Hierro, ha sido el arma empuñada por el gobernante de Karak-Ocho-Picos desde que el Clan Angrund reclamó allí su soberanía. Arma de mano. Lleva inscritas la Runa Magistral de la Rapidez (Siempre ataca primero) y la Runa de Angrund (Repite las tiradas falladas para herir).																																	

<b>Armadura:</b>	<p>Armadura de Gromril.</p> <p><b>Escudo del Desafío.</b> Las runas de protección grabadas sobre el Escudo del Desafío han salvado la vida de Belegar en numerosas ocasiones. El escudo puede desviar ataques de gigantes, vómitos de troll y le ha permitido escapar en dos ocasiones de las fauces de Gobbla, el garrapato de Skarsnik. Escudo (+1 a la tirada de salvación por armadura, para un total de 3+). Además, su portador tiene una Tirada de salvación especial de 4+ y es Inmune a Golpe Letal e Inmune a Ataques Envenenados.</p>
<b>Equipo adicional:</b>	Piedra del Juramento.
<b>Reglas especiales:</b>	<p><b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b></p> <p><b>Sangre Real.</b> Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).</p> <p><b>Archienemigos.</b> Belegar siempre puede repetir las tiradas para impactar y para herir los ataques dirigidos contra Queek, el Coleccionista de Cabezas, o Skarsnik, Señor de los Ocho Picos.</p> <p><b>Encarnación de la Furia.</b> Una vez por partida Belegar gana +4 Ataques (se suman a sus 4 ataques habituales) durante un turno de combate de su elección.</p>

### **Brok Puñopétreo, Señor de los Túneles**

Fuente:	6ª (Manuscritos de Altdorf II)																																	
	<table><tr><td>Unidad</td><td>M</td><td>HA</td><td>HP</td><td>F</td><td>R</td><td>H</td><td>I</td><td>A</td><td>L</td><td>TSA</td></tr><tr><td>Brok</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Puñopétreo</td><td>8</td><td>7</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>10</td><td>1+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Brok											Puñopétreo	8	7	4	4	5	3	4	4	10	1+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Brok																																		
Puñopétreo	8	7	4	4	5	3	4	4	10	1+																								
Tipo de unidad:	Infantería, Enano, Personaje especial.																																	
Inclusión:	Puedes incluir a Brok Puño Pétreo como una opción de Comandante en tu ejército, y debe ser el General.																																	
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).																																	
Puntos/miniatura:	371 puntos.																																	
Armas:	<b>Garak-Mazak.</b> Se trata de un pico rúnico transmitido de generación en generación en la familia de Brok desde los tiempos de su bisabuelo, que fue un renombrado minero. Arma a dos manos (F+2, Ataca en último lugar). Tiene la Runa Magistral de Alaric el Loco (Anula armaduras) y la Runa Magistral de la Ruina (si la miniatura impactada por un arma con esta runa tenía alguna arma mágica, ésta quedará destruida (recuerda que el enemigo siempre dispone de un arma de mano común)).																																	

<b>Armadura:</b>	<b>Armadura de Karak-Azgal.</b> Es una armadura antigua y reverenciada, intrincadamente diseñada y grabada con las mejores runas. Tras la muerte de Brok, la ennegrecida coraza fue recuperada y llevada con gran respeto de vuelta a Karak-Azgal, donde ha permanecido guardada desde entonces en sus cámaras más profundas. Armadura de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 4+). Lleva la Runa Magistral de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 1+) y la Runa magistral del acero (el adversario repite las tiradas para herir exitosas).
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Talismán de Piedra.</b> Este talismán es un antiguo objeto rúnico regalado a Brok por el Señor de las Runas de Karak-Azgal después de que este salvara a su sobrino. Confiere la capacidad de regenerar heridas que de otro modo serían mortales. Proporciona a Brok la regla Regeneración.
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Señor de los Túneles.</b> Si Brok es el General del ejército, el ejército puede incluir hasta 2 unidades de Mineros como unidades básicas en vez de Especiales. Además, ambas unidades podrán repetir el dado para ver si aparecen (Recuerda que una tirada repetida no se puede repetir, si hay un Taladro de Vapor no podrá volver a repetir el dado) cada turno.

### **Burlok Damminson, Señor del Gremio de Ingenieros**

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 91)																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Burlok</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Damminson</td><td>8</td><td>5</td><td>6</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>9</td><td>3+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Burlok											Damminson	8	5	6	4	5	3	3	3	9	3+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Burlok																																		
Damminson	8	5	6	4	5	3	3	3	9	3+																								
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.																																	
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Burlok Damminson, Señor del Gremio de Ingenieros como una opción de Comandante en tu ejército.																																	
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																																	
<b>Puntos/miniatura:</b>	255 puntos.																																	
<b>Armas:</b>	<p><b>Martillo de Burlok.</b> Una de las muchas armas rúnicas que usa Burlok en sus pruebas es este martillo. Arma de mano. Lleva grabada la Runa de la Rapidez (Siempre ataca primero).</p> <p><b>Brazo B.I.O.N.I.C.O.</b> El brazo B.I.O.N.I.C.O. (Brazo de Ingeniero Ortopédico Neumático Integrador de Capacidades Operativas) es una invención de Burlok, un armatoste de vapor que sustituye el brazo que perdió en un accidente. Arma de mano (no es únicamente mecánica, así que se considera a todos los efectos arma mágica). Los ataques hechos con el Brazo B.I.O.N.I.C.O. se resuelven con la regla Siempre ataca último y con Fuerza 8. Además, mientras el Brazo funcione (no sea anulado, como por ejemplo la Piedra de la Anulación) Burlok supera automáticamente todos los chequeos de Fuerza.</p>																																	
<b>Armas de proyectiles:</b>	Arcabuz enano.																																	

**Armadura:** **Armadura de Burlok.** Se trata de una armadura muy resistente, con algunas manchas negras de humo provocadas por algunos de los experimentos de Damminson. Armadura de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 4+). Además, lleva grabada una Runa Magistral Adamantina (R+1, se queda con R5, ya reflejado en su perfil) y una Runa de Piedra (lo que eleva su armadura a 3+).

**Reglas especiales:** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**  
**Combate con dos armas mágicas.**  
**Maestro artillero.** Burlok puede unirse a la dotación de cualquier máquina de guerra (que tenga dotación). Si Burlok se une a una dotación de Lanzavirotes, puede usar su HP para disparar el Lanzavirotes. Si Burlok se une a una dotación de Cañón, los impactos de la bala de cañón se resuelven con Heridas Múltiples 1D6 (en vez de Heridas Múltiples 1D3 como es habitual). Si Burlok se une a una dotación de Lanzaagavios, se puede repetir la tirada del dado de artillería cuando se dispara. Si Burlok se une a una dotación de otra máquina de guerra, no tiene efecto adicional. Además, a diferencia de los Maestros Ingenieros normales, puedes sumar un +1 a la tirada de Problemas de la máquina de guerra a la que se haya unido (aunque no sea Lanzavirotes, Cañón o Catapulta).  
**Artillero adicional.** En cada fase de Disparo en la que Burlok esté unido a la dotación de una máquina de guerra, antes de efectuar los disparos debes declarar si Burlok disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Maestro Artillero, o si simplemente será un artillero adicional.  
**Atrincherramiento.** Burlok es mucho más experto que el Maestro Ingeniero normal, así que puede atrincherar 3 máquinas de guerra enana en vez de 1 (que tenga dotación, así que también puede ser el Yunque Rúnico o el Cercenagoblins de Malakai). Declara las máquinas atrincheradas en el momento de despliegue; mientras esté atrincherada la dotación se considera tras cobertura pesada a efectos de disparo, y tras obstáculo defendido a efectos de combate cuerpo a cuerpo. Una máquina de guerra atrincherada deja de estarlo si es destruida, o si mueve (voluntaria o involuntariamente), excepto que puede pivotar libremente. No es necesario que Burlok forme parte de la dotación de una máquina de guerra para que ésta esté atrincherada, simplemente su presencia (ha atrincherado antes).

### **Byrrnoth Grundadrakk, Rey de Barak-Varr**

**Fuente:** 6ª (White Dwarf 120)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Byrrnoth										
Grundadrakk	8	7	4	4	5	3	4	4	10	2+

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano, Rey Enano, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Byrrnoth Grundadrakk como una opción de Comandante en tu ejército.



<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).
<b>Puntos/miniatura:</b>	233 puntos.
<b>Armas:</b>	<b>Rhymakangaz.</b> Arma mágica. Contiene la Runa del Poder (dobla Fuerza contra enemigos de R5+) y la Runa de los Agravios (repite para impactar contra un personaje o monstruo enemigo nominados al inicio de la batalla).
<b>Armadura:</b>	Escudo. <b>Armadura de Grundadrakk.</b> Armadura de Gromril con dos Runas de Hierro y una Runa de la Piedra, por lo que le proporciona una TSA 3+ y TSE 5+.
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Firmeza. Avance imparable. Agravio Ancestral.</b> <b>Sangre Real.</b> Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).

### Drong el Duro, Señor de Khazad-Thrund

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 131)																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Drong el Duro</td><td>8</td><td>7</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>4*</td><td>4</td><td>10</td><td>3+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Drong el Duro	8	7	4	4	5	3	4*	4	10	3+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Drong el Duro	8	7	4	4	5	3	4*	4	10	3+													
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Rey Enano, Personaje especial.																						
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Drong el Duro como una opción de Comandante en tu ejército.																						
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																						
<b>Puntos/miniatura:</b>	275 puntos.																						
<b>Armas:</b>	<b>Martillo de Drong.</b> Este martillo mágico es una herencia ancestral del Clan Thrund. Ha pasado de generación en generación desde el propio Thrund hasta Drong, su lejano descendiente. Arma a dos manos (F+2, ataca en último lugar). Lleva inscrita la Runa Magistral de Kragg el Gruñón (mantiene las propiedades de las armas a dos manos), una Runa de la Agilidad (el portador tiene I+1) y la Runa Magistral de la Destrucción (los impactos se resuelven con Heridas múltiples (1D6)).																						
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril. Escudo.																						
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Odio a Elfos.</b> Drong tiene Odio hacia todas las miniaturas de tipo Elfo. Además, si Drong es el General del ejército, todo el ejército tendrá Odio a miniaturas de tipo Elfo. <b>Sangre Real.</b> Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).																						

## Durzak Espinazo de Dragón, Guardián de la Cervecería de Bugman

**Fuente:** 6ª (White Dwarf 123)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Durzak	8	6	4	4*	4	2	3	3	9	1+

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Durzak Espinazo de Dragón, Guardián de la Cervecería, como una opción de Héroe en tu ejército.

**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:** 203 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

**Armadura:** Armadura de Gromril.

**Equipo mágico:** **Yelmo de Durzak.** El yelmo de Durzak es una reliquia ancestral del clan. Lleva la Runa Magistral de Gromril (lo que le proporciona una tirada de salvación por armadura de 1+) y dos Runas de Hierro (lo que le concede una tirada de salvación especial de 5+).

**Estandarte Espinazo de Dragón.** El estandarte del clan Espinazo de Dragón ha resistido el paso de los siglos. Se dice que fue confeccionado con trenzas de las sacerdotisas de Valaya e infunde fuerza y valor a los Enanos. Todas las unidades amigas de tipo Enano a 30cm o menos del portador (incluyendo al propio Durzak) tienen F+1 en el primer turno de todos los combates. Esto sólo se produce si en el momento de resolver el primer turno (de todos los combates, no sólo del primero) alguna miniatura está a 30cm o menos de Durzak; así que, por ejemplo, si están a 30cm y cargan (alejándose de esos 30cm), ya no tendrán el bono (es sólo si en el momento del combate están a 30cm o menos). No hace falta que toda la unidad esté en ese radio, con una miniatura basta. Este efecto es, por supuesto, adicional al efecto del Estandarte de Batalla (y al +1 a la resolución de combate).

**Reglas especiales:** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

**Portaestandarte de Batalla.** Durzak es el Portaestandarte de Batalla a todos los efectos (y, por tanto, no puedes incluir otro Portaestandarte de Batalla en el ejército).

## Garagrim Puñohierro, Paladín de Karak-Kadrin

**Fuente:** 6ª (Tormenta del Caos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Garagrim Puñohierro	8	6	3	4	5	3	3	5	10	-

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano, Matador, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Garagrim Puñohierro, Paladín de Karak-Kadrin, como una opción de Comandante. Garagrim Puñohierro nunca puede ser el General del ejército (a no ser que estés usando la lista de Karak-Kadrin).

	y Ungrim no esté en el ejército).
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).
<b>Puntos/miniatura:</b>	305 puntos.
<b>Armas:</b>	<b>Hachas de Kadrin.</b> Garagrim lleva estas hachas encadenadas a sus muñecas para no perderlas nunca. Se trata de unas hachas gemelas que le regaló su padre al alcanzar la mayoría de edad. Dos armas de mano (A+1, ya reflejado en su perfil). Llevan una Runa de los Agravios (repite para impactar contra un personaje o monstruo designado al inicio de la partida) y la Runa Magistral de Skalf Martillonegro (Puede subir su Fuerza a la R del enemigo +2).
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Inmune a desmoralización.</b> <b>Solitario.</b> Los personajes de tipo Matador sólo pueden unirse a unidades de tipo Matador. Además, los personajes Solitarios nunca pueden ser el General del ejército. <b>Matador.</b> Cuando una miniatura con esta regla impacte a un enemigo con un atributo de Resistencia superior a la Fuerza del ataque (Fuerza modificada por runas, arma a dos manos, etc), puede resolver ese impacto como si tuviera una Fuerza (modificada) igual a la Resistencia del enemigo impactado (hasta un máximo de 6). Por ejemplo, si impacta a un enemigo con R5, se considerará que tiene F5 a todos los efectos (hiere a 4+, tiene un -2 a la tirada de salvación por armadura). <b>Matabestias.</b> Todas las heridas que haya hecho el Matador en esa fase de combate cuerpo a cuerpo cuentan como 2 heridas para efectos de resolución de combate (excepto las causadas por Acobardamiento en un desafío). <b>Matavampiros.</b> Heridas múltiples 1D6 contra oponentes de Resistencia 5 o superior. <b>Torbellino de Muerte.</b> Cuando Garagrim realice una carga, puedes aplicar la regla Torbellino de muerte de los Buscamuerte (y atacar como indica dicha regla) en vez de sus ataques habituales; en este caso, se aplican sus habilidades como Matador y las runas de sus hachas. <b>Morir luchando.</b> Si muere estando trabado en combate cuerpo a cuerpo, antes de retirar la miniatura puede hacer sus ataques de la forma habitual (incluso aunque ya haya atacado este turno); es decir, con Matador, Hachas de Kadrin, etc. <b>Paladín de guerra.</b> Los Matagigantes de un ejército liderado por Garagrim pueden incluir una única arma rúnica por un coste máximo de 25 puntos. La Ley del Orgullo se aplica a estas armas. Recuerda que una miniatura con un hacha rúnica pierde los bonificadores habituales de los que se beneficiaría con un arma a dos manos o con un arma de mano adicional.

### Grim el Tuerto Grunsson, Barquero de Barak-Varr

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 122)
<b>Unidad</b>	M HA HP F R H I A L TSA

	Grim el Tuerto	8	6	4	4	4	2	3	3	9	4+
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.										
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Grim “el Tuerto” Grunsson, Barquero de Barak Varr, como una opción de Héroe en tu ejército Enano.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	79 puntos.										
<b>Armas:</b>	Arma de mano. Par de pistolas (cuentan como arma de mano adicional).										
<b>Armas de proyectiles:</b>	Puede disparar con su pistola (una vez por turno).										
<b>Reglas especiales:</b>	<p><b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b></p> <p><b>Vieja afrenta.</b> Si Grim está a 20cm o menos de Skaben (personaje especial Goblin) al inicio de turno (y no están trabados), lanza 1D6; con un 1, ambos se separan de sus unidades y se traban (el jugador del que sea el turno moverá en primer lugar, y a continuación el otro jugador moverá a su personaje hacia su adversario en la siguiente fase de movimiento). Grim siempre puede repetir las tiradas para impactar contra Skaben.</p> <p><b>Telescopio enano.</b> Suma +3D6cm al alcance de todos los disparos que haga Grim con sus pistolas. No es un objeto mágico (así que no le afectan las reglas y efectos que afecten a objetos mágicos)</p>										

### Grimm Burloksson, Maestro Ingeniero

<b>Fuente:</b>	8ª										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Grimm										
	Burloksson	8	4	6	4	4	2	2	2	9	4+
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.										
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Grimm Burloksson, Maestro Ingeniero, como una opción de Héroe en tu ejército Enano.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	225 puntos.										
<b>Armas:</b>	<p><b>Hacha dentada.</b> Tanto la pinza a vapor como los dientes del filo del hacha dentada pueden atrapar y partir el arma del enemigo. Arma de mano. Lleva inscrita la Runa Magistral de la Ruina (Si impacta un enemigo con arma mágica, dicha arma resulta destruida) y, además, sus impactos se resuelven con Poder de penetración.</p>										
<b>Arma de proyectiles:</b>	<p><b>Purgaagrayos.</b> Gracias a sus dos cañones, el arma es capaz de acribillar a un único objetivo o de detener a un grupo de tropas. Arcabuz enano. Sin embargo, cada turno puede hacer 1D6 disparos en vez de únicamente uno (haz la tirada en cada fase de disparo). Ten en cuenta que son 1D6 disparos distintos, no tiene la regla Disparos múltiples (así que no hay penalizador por hacer varios disparos). No se considera arma mágica (ni rúnica) a ningún efecto.</p>										

<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 4+).
<b>Reglas especiales:</b>	<p><b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b></p> <p><b>Maestro artillero.</b> Si Grimm se une a una dotación de Lanzavirotes, puede usar su HP para disparar el Lanzavirotes. Si Grimm se une a una dotación de Cañón, los impactos de la bala de cañón se resuelven con Heridas Múltiples 1D6 (en vez de Heridas Múltiples 1D3 como es habitual). Si Grimm se une a una dotación de Lanzaagavios, se puede repetir la tirada del dado de artillería cuando se dispara. Si Grimm se une a una dotación de otra máquina de guerra, no tiene efecto adicional.</p> <p><b>Artillero adicional.</b> En cada fase de Disparo en la que Grimm esté unido a la dotación de una máquina de guerra, antes de efectuar los disparos debes declarar si disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Maestro Artillero, o si simplemente será un artillero adicional.</p> <p><b>Atrincheramiento.</b> Puedes atrincherar una máquina de guerra (que tenga dotación); decláralo mientras estés desplegando la máquina de guerra. Mientras esté atrincherada la dotación se considera tras cobertura pesada a efectos de disparo, y tras obstáculo defendido a efectos de combate cuerpo a cuerpo. Una máquina atrincherada deja de estarlo si es destruida, o si mueve (voluntaria o involuntariamente), excepto que puede pivotar libremente. No es necesario que Grimm forme parte de la dotación de una máquina para que ésta esté atrincherada, simplemente su presencia (ha atrincherado antes).</p> <p><b>Maestro de la Precisión.</b> Si Grimm se ha unido a una unidad armada con ballesta o arcabuz enano, la unidad podrá repetir las tiradas para impactar falladas a distancia.</p>

### Grombrindal, el Enano Blanco

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 100)																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Grombrindal</td><td>8</td><td>7</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>10</td><td>1+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Grombrindal	8	7	4	4	5	4	4	4	10	1+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Grombrindal	8	7	4	4	5	4	4	4	10	1+													
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Rey Enano, Personaje especial.																						
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Grombrindal, El Enano Blanco, como una opción de Comandante más una opción de Héroe, en tu ejército Enano.																						
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																						
<b>Puntos/miniatura:</b>	526 puntos.																						
<b>Armas:</b>	<b>Hacha Rúnica de Grimnir.</b> La poderosa hacha que blande el Enano Blanco coincide con la descripción del Hacha Rúnica de Grimnir que aparece en varias sagas y leyendas. Tal vez Grimnir otorgan su legendaria arma al Enano Blanco... Arma a dos manos (F+2, Ataca en último lugar). Sin embargo, su portador no tiene la regla Ataca en último lugar (así que ataca en orden de iniciativa), manteniendo el F+2. Además, su portador repite las tiradas fallidas para impactar y herir, y puede obligar a su oponente a repetir las tiradas de salvación por armadura exitosas.																						

**Armadura:**

**Armadura de escamas de Glimril.** Tras la batalla de Thraag, en la que el Enano Blanco acabó con diez mil guerreros del Caos para rescatar al temerario Ungi Sin Riesgo y a sus compañeros, se encontró una sola escama de armadura clavada en los dientes del comandante del Caos. Se trataba de un metal completamente desconocido para la raza enana. Los herreros rúnicos quedaron totalmente atónitos y la llamaron glimril, pensando que quizá la habían forjado los propios Dioses Ancestros. Se trata de una armadura de un extraño metal que proporciona a su portador una Tirada de salvación por armadura de 1+. Además, tiene una Tirada de salvación especial de 4+.

**Equipo mágico:**

**Yelmo Rúnico de Zhufbar.** Aquellos Enanos que han logrado posar la vista sobre el impresionante casco que lleva el Enano Blanco sobre su fruncida frente han descrito la deslumbrante visión que contemplaron. Los herreros rúnicos han identificado este magnífico casco como el Perdido Yelmo Rúnico de Zhufbar, que desapareció hace muchísimos años cuando dicha fortaleza fue ocupada por las fuerzas enemigas. Todas las unidades que empiecen su fase de movimiento a 30cm o menos de Grombrindal y estén huyendo, se reagrupan automáticamente en la subfase de Reagrupar tropas que huyen.

**Capa Rúnica de Valaya.** Esta enorme capa con runas bordadas que lleva el Enano Blanco fue, sin duda, tejida por la propia Valaya. Como mínimo en una de las sagas, se cuenta que Valaya, la Diosa Ancestro de los Enanos y protectora de la raza enana, se enamoró del Enano Blanco por su magnífica barba blanca y le regaló la capa como muestra de su estima. Confiere a su portador Resistencia a la magia (3).

**Reglas especiales:**

**Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

**Sangre Real.** *Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).*

**Disfrazado.** *Puedes hacer que Grombrindal, El Enano Blanco, tenga la regla Despliegue oculto. Si hace Despliegue oculto, Grombrindal no puede ser el General. Si no hace Despliegue oculto, Grombrindal puede ser el General.*

**Sin miedo.** *Grombrindal es Inmune a desmoralización. Si Grombrindal está en una unidad y está descubierto (no está oculto en la unidad), la unidad también es Inmune a desmoralización.*

**Grombrindal, Leyenda Viviente**

**Fuente:** 7ª

Leyenda Viviente es una opción especial de Grombrindal, en la que puede pedir la ayuda de Gotrek Gurnisson y Josef Bugman para que sean sus Portadores del Escudo.

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Josef Bugman (porteador)	8	7	-	5	-	-	4	4	-	-

	Gotrek
	Gurnisson
	(porteador)      8   6   -   5   -   -   5   4   -   -
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Rey Enano, Personaje especial.
<b>Inclusión:</b>	Si Josef y Gotrek acompañan a Grombrindal, ocupará dos opciones de Héroe adicionales; así, en total ocupará una opción de Comandante más tres de Héroe.
<b>Tamaño de la peana:</b>	Singular (40x20).
<b>Potencia de unidad:</b>	3.
<b>Puntos/miniatura:</b>	474 puntos (adicionales a Grombrindal, para un total de 1000 puntos).
Si decides que Grombrindal sea Leyenda Viviente debes tener en cuenta todos estos puntos:	

**Reglas especiales:**

**Exclusiones.** No puedes incluir en el mismo ejército que Grombrindal, Leyenda Viviente, ni a Josef Bugman, Jefe Montaraz, ni al regimiento de renombre Gotrek y Felix (ver Mercenarios).

**Porteadores.** Grombrindal va montado en un escudo con dos Porteadores de leyenda. Se considera que va montado en un Escudo, así que sigue las reglas de "Porteadores del escudo" que se detallan en la sección Monturas, con excepción de los ataques de los porteadores.

**Disfraz y General.** Grombrindal no usa la regla Disfrazado y DEBE ser el General. Puedes incluir cualquier otro personaje que deba ser el General, pero se guiarán por los consejos de Grombrindal. Así, podrías incluir a dos Reyes Enanos, ambos se arrodillan ante él.

**Escudo de los Ancestros.** Grombrindal va montado en el Escudo de los Ancestros. Este enorme escudo hace que todo ataque a distancia (hechizos, proyectiles mágicos, cañones, flechas, etc.) que vaya dirigido a Grombrindal o la unidad en la que esté incluido, y que tenga asociado un atributo de Fuerza, ve esa Fuerza reducida a la mitad. (Así, una bala de cañón tendría F5, por ejemplo). Además, cualquier hechizo, regla o efecto que anule o destruya objetos mágicos (como la Piedra de la Anulación) no tiene ningún efecto sobre el Escudo de los Ancestros, tan fuerte es su magia.

**Josef Bugman, Porteador.** Uno de los dos porteadores del escudo es Josef Bugman. Josef añade 4 ataques HA7 F5 con Iniciativa 4. Estos ataques se consideran ataques mágicos.

**Gotrek Gurnisson, Porteador.** El otro porteador del escudo es Gotrek Gurnisson. Gotrek añade 4 ataques con Iniciativa 5; estos ataques son ataques mágicos, hieren automáticamente, Anulan armaduras y tienen la regla Heridas múltiples (1D3). Los ataques realizados contra miniaturas de tipo Demonio o de tipo Dragón, tienen la regla Heridas múltiples (1D6).

**Bebidas fuertes, juramentos fuertes.** Al inicio de cada fase de movimiento, lanza 1D6 para ver qué ocurre (los efectos duran hasta el final de turno).

1-2: ¡Cerveza! Josef Bugman decide que es un buen momento para tomar una pinta. Ni Grombrindal ni su unidad moverán voluntariamente este turno (ni siquiera gracias al Yunque Rúnico). Grombrindal se cura todas las heridas, así que pasa a tener 4 heridas.

3-4: Sabiduría de la edad. Prevalece la opinión de Grombrindal; actúa de forma habitual.

5-6: ¡Por las barbas de Grimnir! El oponente debe decir, de todas las unidades en línea de visión de Grombrindal (o la unidad a la que se haya unido), cuál es la que tiene un coste en puntos más elevado (los personajes dentro de la unidad se incluyen en el coste de dicha unidad). Ni Grombrindal ni su unidad pueden declarar carga; en vez de eso, en la subfase de movimientos obligatorios mueven 30cm en dirección al enemigo visible más caro. Si "choca" contra ese enemigo, se considerará carga a todos los efectos (el enemigo puede aguantar y disparar, etc). Si choca contra una unidad amiga (por ejemplo, si la unidad con mayor coste en puntos es un Objetivo Grande que está detrás de una unidad amiga) se detendrá a 1cm de la unidad amiga.



## Grung el Desagraviador, Herrero Rúnico

<b>Fuente:</b>	5ª (La Venganza de Drong)																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Grung el Desagraviador</td><td>8</td><td>5</td><td>4</td><td>4*</td><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>2*</td><td>9</td><td>4+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Grung el Desagraviador	8	5	4	4*	4	2	2	2*	9	4+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Grung el Desagraviador	8	5	4	4*	4	2	2	2*	9	4+													
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.																						
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Grung el Desagraviador como una opción de Héroe en tu ejército Enano.																						
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																						
<b>Puntos/miniatura:</b>	205 puntos																						
<b>Armas:</b>	<b>Martillo Rúnico de Grung.</b> Arma de mano. Lleva inscritas la Runa de la Furia (A+1), la Runa del Fuego (Ataques flamígeros) y la Runa de la Fuerza (F+1).																						
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril																						
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Anillo Llameante de Thori.</b> Un solo uso. Grung puede lanzar el hechizo Muro de Fuego del Saber del Fuego. El hechizo durará hasta el inicio del siguiente turno Enano. El Hechizo no puede ser dispersado. <b>Báculo de Grung.</b> Lleva grabada una Runa Magistral del Equilibrio (+1 dado de dispersión; el oponente tiene -1 dado de energía).																						
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Odio a miniaturas de tipo Elfo.</b> <b>Saber de las Runas.</b> Grung es un Herrero Rúnico, así que mientras siga vivo, el ejército dispone de un dado de dispersión adicional a su reserva de dados de dispersión.																						

## Helgar Trenzaslargas, Reina de Krag-Bryn

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 131)																																	
	<table><tr><td><b>Unidad</b></td><td><b>M</b></td><td><b>HA</b></td><td><b>HP</b></td><td><b>F</b></td><td><b>R</b></td><td><b>H</b></td><td><b>I</b></td><td><b>A</b></td><td><b>L</b></td><td><b>TSA</b></td></tr><tr><td>Helgar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Trenzaslargas</td><td>8</td><td>8</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>10</td><td>3+</td></tr></table>	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>	Helgar											Trenzaslargas	8	8	4	4	5	3	4	4	10	3+
<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>																								
Helgar																																		
Trenzaslargas	8	8	4	4	5	3	4	4	10	3+																								
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Rey Enano (Reina, de hecho), Personaje especial.																																	
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Helgar Trenzaslargas, Reina de Krag-Bryn, como una opción de Comandante en tu ejército. Helgar debe ser el General (y no puedes incluir ningún otro personaje que deba ser el General).																																	
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																																	
<b>Puntos/miniatura:</b>	253 puntos.																																	
<b>Armas:</b>	<b>Hacha de Bronn.</b> Este hacha era la que empuñaba Bronn cuando mató a Thrund. Arma de mano. Lleva la Runa de la Justicia, que causa Heridas múltiples (2); la Runa Magistral de la Rapidez (Siempre ataca primero) y una Runa de ataque (HA+1, ya reflejado en su perfil).																																	

<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril. Escudo.
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Yelmo de Krag-Bryn.</b> Lleva incluida la Runa Magistral del Rencor (Tirada de salvación especial de 4+). <b>Estandarte del Clan Bronn.</b> Estandarte rúnico. Este Estandarte Rúnico proporciona un +3 a la Resolución del combate. Una de las unidades de tu ejército puede llevar el Estandarte del Clan Bronn (incluso una unidad que habitualmente pueda llevar portaestandarte pero no pueda llevar estandartes rúnicos, como unos Atronadores) por un coste de +75 puntos (adicionales a Helgar).
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Sangre Real.</b> Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).

### Josef Bugman, Jefe Montaraz y Maestro Cervecero

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Josef Bugman</td><td>8</td><td>6</td><td>5</td><td>4*</td><td>5</td><td>2</td><td>4</td><td>3*</td><td>10</td><td>3+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Josef Bugman	8	6	5	4*	5	2	4	3*	10	3+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Josef Bugman	8	6	5	4*	5	2	4	3*	10	3+													
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.																						
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir Josef Bugman como una opción de Héroe en un ejército Enano.																						
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																						
<b>Puntos/miniatura:</b>	155 puntos.																						
<b>Armas:</b>	<b>Hacha de Bugman.</b> Arma de mano. Lleva una Runa de la Fuerza (F+1) y una Runa de la Furia (A+1). Por lo tanto tiene 4 Ataques de Fuerza 5.																						
<b>Arma de proyectiles:</b>	Ballesta.																						
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril. Escudo																						
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Jarra de Cerveza de Bugman.</b> Josef Bugman lleva siempre consigo la Jarra de Cerveza de Bugman, una extraordinaria reliquia familiar. Tan poderosa es la leyenda que rodea a las cervezas Bugman, que todo enano que beba de esta jarra recordará las glorias pasadas y se sentirá descansado y recuperado de sus heridas. En cada fase de movimiento, si la unidad no está trabada, todo personaje de la unidad (tanto Bugman como cualquier personaje que se haya unido) beben de la cerveza y recuperan una herida (hasta su máximo inicial). Además, cualquier unidad de la que forme parte Bugman con su Cerveza se encontrará tan animada que será Inmune a Miedo e Inmune a Terror.																						

**Reglas especiales:**

**Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

**Inmune a pánico.**

**Explorador** (y, por tanto, puede unirse a unidades de Exploradores).

**Montaraces de Bugman.** Debes incluir una unidad de Barbaslargas Montaraces en el ejército (puedes elegir equipo y grupo de mando de la forma habitual, mismo coste, etc). Bugman forma parte de la unidad y no pueden abandonarla. A todos los efectos, Bugman se considera como un personaje que se hubiera unido a la unidad justo en el momento del despliegue (y no puede desplegar en otra unidad), con la excepción de que no puede abandonar dicha unidad. Mientras Bugman siga vivo, Bugman y la unidad son Inmunes a miedo e Inmunes a terror. La unidad de Montaraces de Bugman cuenta como unidad básica para el límite mínimo de unidades básicas. Esta unidad NO cuenta para la regla de incluir más Guerreros que Barbaslargas. Esta unidad NO cuenta para el límite 0-1 de Montaraces en el ejército (por lo que podrías incluir a los Montaraces de Bugman y otra unidad de Montaraces).

**Kadrin Melenarroja, Gran Guerrero de las Tres Torres**

**Fuente:**

6ª (White Dwarf 70)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
--------	---	----	----	---	---	---	---	---	---	-----

Kadrin

Melenarroja	8	6	4	4	5	3	3	2	10	3+
-------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

**Tipo de unidad:**

Infantería, Enano, Personaje especial.

**Inclusión:**

Puedes incluir a Kadrin Melenarroja, Gran Guerrero de las Tres Torres, como una opción de Comandante en tu ejército Enano.

**Tamaño de la peana:**

Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:**

215 puntos

**Armas:**

**Martillo de los Eones.** Arma de mano. Las miniaturas impactadas por este Martillo deberán hacer un chequeo de Liderazgo. Si no lo superan, sufrirán una herida que Anula armaduras (pero no Tiradas de salvación especial, Regeneración, etc). Si lo superan, deberás hacer las tiradas habituales para herir, armadura, etc.

**Arma de proyectiles:**

Arcabuz enano.

**Armadura:**

Armadura de Gromril.

**Escudo de Piedra.** Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+). Combinado con la Armadura de Gromril, le queda una Tirada de salvación por armadura de 3+. Tiene una Tirada de salvación especial de 2+ contra todos los ataques de proyectiles (incluyendo máquinas de guerra y Proyectiles mágicos), pero no contra ataques cuerpo a cuerpo ni hechizos que no sean Proyectiles mágicos.

**Reglas especiales:**

**Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**

**Tozudo.**

**Kazador, Rey de Karak-Azul**

**Fuente:** 6ª (White Dwarf 131)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Kazador	8	7*	4	5	5	3	4	4	10	1+

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano, Rey Enano, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Kazador, Rey de Karak-Azul, como una opción de Comandante en tu ejército Enano. Debe ser el General (y no puedes incluir ningún otro personaje que deba ser el General).

**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:** 350 puntos.

**Armas:** **Martillo de Karak-Azul.** El gran Martillo de Karak-Azul ha sido propiedad de la familia real de Azul desde los tiempos de Grungni, y sólo pueden empuñarlo los miembros del clan de Kazador. Este poderoso martillo a dos manos está forjado con Gromril y tiene grabada una combinación de runas inusualmente mortífera. Arma de mano. Lleva la Runa de Ataque (HA+1), Runa del Poder (Dobla F contra enemigos de R5 o más) y la Runa Magistral de la Destrucción (Heridas Múltiples 1D6).

**Armadura:** **Armadura Real de Karak-Azul.** Esta armadura fue forjada en épocas pasadas y es usada por los Reyes de Karak-Azul siempre que van a la guerra. Está forjada con el gromril más puro. Armadura de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 4+). Lleva inscrita la Runa Magistral de Gromril (sube la salvación a 1+) y una Runa de la Resistencia (permite repetir tiradas de salvación por armadura).

**Equipo mágico:** **Cuerno de las Tormentas.** El Cuerno de las Tormentas está esculpido a base de un antiguo colmillo que fue traído del lejano Sur en el pasado por los Enanos. Ha sido usado en combate por los Señores de Azul desde que se fundó Karak-Azul. Cuerno con la Runa Magistral del Desaliento (Las unidades enemigas que quieran cargar contra Kazador o su unidad, deben superar un chequeo de L).

**Reglas especiales:** **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.**  
**Sangre Real.** Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).

## Khargrim, El Chalado

**Fuente:** 6ª (Manuscritos de Altdorf II)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Khargrim	8	7	3	4	5	3	5	4	10	-

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano, Matador, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Khargrim el Chalado como una opción de Comandante en tu ejército.

<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).
<b>Puntos/miniatura:</b>	266 puntos.
<b>Armas:</b>	<b>Cadenas de atadura.</b> Se consideran un Arma a Dos Manos (F+2, Ataca en último lugar). Además, su portador tiene Resistencia a la magia (2).
<b>Reglas especiales:</b>	<p><b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b></p> <p><b>Contracarga.</b> Durante el primer turno de cualquier combate cuerpo a cuerpo, Khargrim Siempre Ataca Primero, aunque sea el objetivo de una carga. En caso de que un enemigo posea esta misma habilidad, los impactos se resolverán por orden de Iniciativa. Si Khargrim y su enemigo tienen el mismo valor de Iniciativa, se deberá tirar un dado para determinar quién ataca primero.</p> <p><b>Matador.</b> Cuando una miniatura con esta regla impacte a un enemigo con un atributo de Resistencia superior a la Fuerza del ataque (Fuerza modificada por runas, arma a dos manos, etc), puede resolver ese impacto como si tuviera una Fuerza (modificada) igual a la Resistencia del enemigo impactado (hasta un máximo de 6). Por ejemplo, si impacta a un enemigo con R5, se considerará que tiene F5 a todos los efectos (hiere a 4+, tiene un -2 a la tirada de salvación por armadura).</p> <p><b>Furia asesina.</b> Khargrim nunca pierde la Furia Asesina, aunque sea derrotado en combate.</p> <p><b>Odio a miniaturas de tipo Elfo.</b></p> <p><b>Inmune a desmoralización</b> (aunque sigue teniendo Odio y Furia asesina).</p> <p><b>Trastornado.</b> Nunca puede unirse a ninguna unidad (ni siquiera unidades de Matadores). No puede ser el General del ejército (deberás incluir al menos otro personaje).</p>

### Kragg el Gruñón, Señor de las Runas de Karaz-A-Karak

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 91)										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Kragg el Gruñón	8	6	4	4 (10)	5	3	3	3	9	2+
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.										
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Kragg el Gruñón, Señor de las Runas de Karaz-a-Karak, como una opción de Comandante en tu ejército Enano.										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	350 puntos.										

<b>Armas:</b>	<b>Martillo Rúnico de Kragg.</b> El Martillo de Kragg tiene grabada una runa secreta. Esta será el mayor legado del viejo Herrero Rúnico a los reinos enanos cuando la transmita a alguien, si llega a hacerlo. Kragg diseñó su runa para ayudarse al forjar. La runa calienta el martillo hasta que brilla al rojo vivo y entonces transfiere el calor a todo lo que toca. También propulsa el martillo hacia adelante, con una fuerza increíble. El martillo está tan caliente que los enemigos son afectados por el martillo como si estuviera realmente ardiendo. Algunos Herreros Rúnicos han sido capaces de reproducir una versión menor de esta runa y la han llamado Runa Magistral de Kragg, a la que han dado el nombre del anciano Herrero Rúnico, pero esa runa es sólo una pálida sombra del verdadero poder. Arma de mano. Lleva grabada una runa que sólo conoce Kragg, y le permite cambiar todos sus ataques por un único ataque de F10 con Heridas múltiples 1D6. Además, siempre hace Ataques flamígeros.
<b>Armadura:</b>	<b>Armadura de Kragg.</b> La armadura de Kragg está forjada con gromril muy pesado. A lo largo de los años, el Señor de las Runas ha trabajado mucho y muy a fondo en ella, convirtiendo cada componente individual en una perfecta obra de arte. Es una Armadura de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 4+) con dos Runas de Piedra (lo que sube su armadura a 2+) y una Runa de la Resistencia (puede repetir Tiradas de salvación por armadura falladas).
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Bastón Rúnico.</b> Este antiguo bastón de roble está adornado con los dientes de un minotauro que Kragg mató cuando era un joven de sólo cien inviernos. Los dientes han sido revestidos de cobre para que se conserven. Lleva grabadas una Runa Rompehechizos (Dispersa un hechizo), una Runa Comehechizos (Dispersa un hechizo; lanza 1D6, con 4+ el hechicero olvida ese hechizo) y una Runa Ígnea (Inmune a ataques flamígeros).
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Saber de las Runas.</b> Kragg es un Señor de las Runas, así que mientras siga vivo, el ejército dispone de dos dados de dispersión adicionales a su reserva de dados de dispersión

### Krudd, el Loco del Pico

<b>Fuente:</b>	5ª (La Venganza de Drong)										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Krudd	8	6	4	4*	5	2	3	3	9	4+
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.										
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Krudd, el Loco del Pico, como una opción de Héroe en tu ejército Enano										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	185 puntos.										

<b>Armas:</b>	<b>Pico rúnico de Krudd.</b> Krudd empuña su gigantesco pico de minero con una mano como si fuera una simple hacha. Arma de mano. Lleva la Runa Magistral de la Rapidez (Siempre ataca primero) y dos Runas de la Fuerza (F+2).
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril.
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Orgullosa.</b> Krudd siempre debe aceptar desafíos. <b>Experto minero.</b> Krudd puede desplegar incluido en una unidad de Mineros. Si lo eliges, Krudd y su unidad aparecen en el turno que quieran (en vez de tirar el dado), pero no pueden aparecer en el primer turno.

### Skag el Sigiloso

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 131)																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Skag el Sigiloso</td><td>8</td><td>6</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>9</td><td>4+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Skag el Sigiloso	8	6	4	4	5	2	3	3	9	4+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Skag el Sigiloso	8	6	4	4	5	2	3	3	9	4+													
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.																						
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Skag el Sigiloso como una opción de Héroe en tu ejército Enano.																						
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).																						
<b>Puntos/miniatura:</b>	145 puntos.																						
<b>Armas:</b>	Arma de mano. Arma a dos manos.																						
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril.																						
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Yelmo Rúnico de la Suerte.</b> Lleva inscritas dos Runas de la Suerte (Skag puede repetir dos tiradas durante la partida) y una Runa de la Camaradería (puede desplegar incluido en una unidad de Montaraces).																						
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Sigiloso.</b> Si Skag está en una unidad de Montaraces, el enemigo no puede designar a dicha unidad como objetivo (de disparos, cargas, hechizos, etc) hasta que la unidad mueva o dispare. Además, dado que hay muchas máquinas de guerra que no “designan como objetivo” (cañones, catapulta) y no tiene sentido disparar armas donde el enemigo no sabe que hay una unidad, hasta que Skag y su unidad muevan o disparen tienen una tirada de salvación especial de 2+ contra proyectiles que usen plantilla (incluyendo cañones, armas de aliento, etc.)																						

### Skeggi Threksson, Oficial de Bugman

<b>Fuente:</b>	6ª (White Dwarf 121)										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Skeggi	8	6	4	4	4	2	3*	3*	9	5+

	Threksson
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Skeggi Threksson, oficial de Bugman, como una opción de Héroe en tu ejército.
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).
<b>Puntos/miniatura:</b>	129 puntos.
<b>Armas:</b>	<b>Taladora de Bosques.</b> Arma de mano. Lleva la Runa del Poder (dobla fuerza contra R5+), la Runa de la Furia (A+1) y la Runa de la Agilidad (I+1).
<b>Arma de proyectiles:</b>	Ballesta.
<b>Armadura:</b>	Armadura ligera. Escudo
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Ojo de Lince.</b> En cada fase de disparo propia, antes de compobar la distancia a la que está el objetivo del disparo de Skeggi, añade +3D6cm a la distancia de disparo de la ballesta. Esto afecta a la distancia máxima a la que alcanza la ballesta, y a la distancia a la que se considera corto alcance. Además, puede repetir las tiradas para impactar a distancia falladas.

### Thorek Cejohierro, Señor de las Runas de Karak-Azul

<b>Fuente:</b>	Segundo libro de 6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Thorek										
	Cejohierro	8	6	4	4	5	3	3	3	10	1+
	2x Guardianes										
	del Yunque	8	5	3	4	4	1	2	1	9	3+
	Kraggi	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+

<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Personaje especial.
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Thorek Cejohierro, Señor de las Runas, como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército.
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).
<b>Puntos/miniatura:</b>	505 puntos.
<b>Tamaño de la unidad:</b>	Thorek Cejohierro, un Yunque Rúnico, dos Guardianes del Yunque (los hermanos Dalrek y Unson Grimmshorn) y Kraggi.
<b>Potencia de la unidad:</b>	La unidad tiene una potencia de unidad de 5 (incluyendo a Thorek, el propio Yunque, los Guardianes y Skaggi), independientemente de quién quede vivo.
<b>Armas:</b>	<b>Klad Brakak (Thorek).</b> Arma de mano. Su portador gana A+1 (ya incluido en el perfil, para un total de 3 Ataques). Anula armaduras. Si el oponente no tiene tirada de salvación especial o si la falla, cualquier armadura y/o escudo (mágico, rúnico o mundano) que portara resulta



	destruido. Arma de mano (Guardianes, Kraggi)
<b>Armadura:</b>	<b>Armadura Rúnica de Thorek (Thorek).</b> Armadura de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 4+) con la Runa Magistral de Gromril (tirada de salvación por armadura de 1+). Armadura de Gromril (Guardianes). Armadura ligera (Kraggi).
<b>Montura:</b>	Thorek Cejohierro va montado en un Yunque Rúnico. Ten en cuenta que si incluyes a Thorek y su Yunque, no puede haber un segundo Yunque en el ejército. El Yunque y los Guardianes siguen todas las reglas del Yunque y los Guardianes.
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.</b> <b>Saber de las Runas.</b> Mientras Thorek siga vivo, el ejército dispone de dos dados de dispersión adicionales a su reserva de dados de dispersión. <b>Maestro del Conocimiento de los Antiguos.</b> Thorek puede golpear runas con el Poder de los Antiguos con un resultado de 3+ (en vez del habitual 4+). <b>Ayudante de Forja.</b> Mientras Kraggi siga con vida, Thorek puede repetir cualquier tirada fallida para golpear una runa. Sin embargo, si al repetir la tirada obtiene un 1, Kraggi habrá hecho algo mal y se deberá restar 1 de la tirada en la Tabla de Golpes Fallidos del Yunque Rúnico (hasta un mínimo de 1).

### Thorgrim Custodio de Agravios, Rey de Karaz-A-Karak

<b>Fuente:</b>	<i>Segundo libro de 6ª</i>																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Thorgrim</td><td>-</td><td>7</td><td>6</td><td>4</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td>4</td><td>10</td><td>1+</td></tr><tr><td>Porteadores</td><td>8</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>3</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Thorgrim	-	7	6	4	5	7	4	4	10	1+	Porteadores	8	5	3	4	-	-	3	4	-	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Thorgrim	-	7	6	4	5	7	4	4	10	1+																								
Porteadores	8	5	3	4	-	-	3	4	-	-																								
<b>Tipo de unidad:</b>	Palanquín, Enano, Rey Enano, Personaje especial.																																	
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Thorgrim, Custodio de Agravios, como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército. Thorgrim debe ser el General (y no puedes incluir ningún otro personaje que deba ser el General).																																	
<b>Tamaño de la peana:</b>	Singular (40x60).																																	
<b>Potencia de unidad:</b>	7.																																	
<b>Puntos/miniatura:</b>	780 puntos.																																	
<b>Armas:</b>	<b>Hacha de Grimnir.</b> Arma de mano. Lleva grabadas tres runas magistrales (aunque normalmente los objetos no puedan llevar más de una Runa Magistral): Runa Magistral de Skalf Martillonegro (Puede subir su Fuerza a la R del enemigo +2); Runa Magistral de Alaric el Loco (Anula armaduras); y Runa Magistral Matagigantes (Heridas múltiples 1D3; contra miniaturas de tipo Troll o de tipo Gigante, Heridas múltiples 1D6).																																	

<b>Armadura:</b>	<b>Armadura de Skaldour.</b> Armadura de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 4+). Lleva tres runas: Runa Magistral de Skaldour (tirada de salvación especial de 4+), Runa de la Salvación (Inmune a Ataques Envenenados; Inmune a Golpe Letal) y Runa de Piedra (TSA+1). Entre la armadura y el hecho de ir montado en el Trono, Thorgrim tiene una tirada de salvación por armadura de 1+.
<b>Montura:</b>	<b>Gran Trono Real.</b> Thorgrim va montado en un Trono portado por cuatro valientes Porteadores. El Trono es prácticamente invulnerable al daño, lo que confiere a Thorgrim un +2 a su tirada de salvación por armadura (ver Armadura) y tiene grabada la Runa de Azamar, lo que confiere a Thorgrim una resistencia heroica (H+4, ya reflejada en su perfil). El Trono y Thorgrim se consideran una única miniatura (igual que un personaje montado a caballo); no se consideran Infantería sino un Palanquín (así que no afectarán los hechizos que afecten a infantería), y todos los porteadores pueden atacar a cualquier miniatura enemiga en contacto con el Trono (sin beneficiarse de las armas de Thorgrim). El Palanquín (y Thorgrim) son Objetivo Grande. El Trono no es un objeto mágico, así que no se pueden anular sus efectos.
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Corona del Dragón de Karaz.</b> Es una Corona que tiene inscrita la Runa Magistral de la Realeza (Thorgrim y la unidad donde esté son Tozudos, Inmunes a miedo e Inmunes a terror). <b>El Gran Libro de los Agravios.</b> Thorgrim, los Porteadores y cualquier unidad a la que se haya unido sienten Odio por todos los enemigos (repiten las tiradas para impactar en el primer turno de cada combate).
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Firmeza. Avance imparable. Objetivo Grande.</b> <b>Sangre Real.</b> Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).

### Ungrim Puñohierro, Rey Matador de Karak-Kadrin

<b>Fuente:</b>	6ª (Tormenta del Caos)										
	<b>Unidad</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>TSA</b>
	Ungrim										
	Puñohierro	8	7	4	4	5	4	5	4	10	3+
<b>Tipo de unidad:</b>	Infantería, Enano, Matador, Rey Enano, Personaje especial.										
<b>Inclusión:</b>	Puedes incluir a Ungrim Puñohierro, Rey Matador de Karak-Kadrin, como una opción de Comandante más una de Héroe en tu ejército. Ungrim Puñohierro debe ser el General del ejército (y no puedes incluir ningún otro personaje que deba ser el General).										
<b>Tamaño de la peana:</b>	Infantería pequeña (20x20).										
<b>Puntos/miniatura:</b>	465 puntos.										

<b>Armas:</b>	<b>Hacha de Dargo.</b> Ungrim va armado con una poderosa y gigantesca hacha a dos manos y en el hacha se han grabado runas mortíferas. Esta es el Hacha de Dargo, reforjada a partir de la propia hacha de Baragor y con el juramento de los Matadores inscrito en khazalid. Arma de mano. Lleva la Runa Magistral de la Destrucción (Heridas Múltiples 1D6) y la Runa del Bloqueo (Cada fase de combate cuerpo a cuerpo, Anula un ataque de una miniatura enemiga en contacto peana con peana a elección del portador, no tiene efectos contra ataques especiales como los de un Fanático Goblin Nocturno, un Gigante o el Estrangulamiento de un Hombre Árbol).
<b>Armadura:</b>	Armadura de Gromril.
<b>Equipo mágico:</b>	<b>Capa de Dragón.</b> Este regalo de Thorgrim es la capa confeccionada con la piel del legendario dragón Fyrksar por el Herrero Rúnico Heganbor para el Gran Rey Finn Ceñoamargo. Lleva la Runa Magistral del Rencor (Tirada de salvación especial de 4+), Runa Ígnea (Inmune a ataques flamígeros) y Runa de la Suerte (permite repetir una tirada por batalla). <b>Corona de los Matadores.</b> Ungrim ciñe en su cabeza la Corona de los Matadores. Se trata de un pesado casco con cuernos y tocado por una corona de oro. En la parte superior de este casco hay una brillante cresta naranja hecha con pelo de Matadores. Aunque sean runas que habitualmente van en armaduras, la Corona lleva grabada una Runa de la Fortaleza (H+1, para un total de 4) y una Runa de Piedra (+1 a la tirada de salvación por armadura), efectos ya reflejados en su perfil.
<b>Reglas especiales:</b>	<b>Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmune a desmoralización.</b> <b>Solitario.</b> Los personajes de tipo Matador sólo pueden unirse a unidades de tipo Matador. (En este caso, y a diferencia de los demás personajes de tipo Matador, Ungrim no sólo puede ser el General, sino que debe serlo). <b>Sangre Real.</b> Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos). <b>Matador.</b> Cuando una miniatura con esta regla impacte a un enemigo con un atributo de Resistencia superior a la Fuerza del ataque (Fuerza modificada por runas, arma a dos manos, etc), puede resolver ese impacto como si tuviera una Fuerza (modificada) igual a la Resistencia del enemigo impactado (hasta un máximo de 6). Por ejemplo, si impacta a un enemigo con R5, se considerará que tiene F5 a todos los efectos (hiere a 4+, tiene un -2 a la tirada de salvación por armadura). Sólo puede unirse a unidades de tipo Matador.

## LISTAS ALTERNATIVAS

Las Listas Alternativas no están pensadas para que las juegues sin permiso de tu oponente, organizador de torneo o director de campaña (sean propias u oficiales).

A todos los efectos, las Listas de Ejército Alternativas se consideran siempre una lista de su ejército (en este caso, son una lista de Enanos) y siguen todas las reglas del ejército "normal", con las excepciones aquí indicadas. Por ejemplo, si se detalla que se pueden usar Barbaslargas, pues tienen el perfil, coste, opciones y reglas especiales indicados anteriormente.

Hay dos excepciones. La primera es que, a no ser que se indique lo contrario, las Listas de Ejército Alternativas NO permiten Personajes Especiales, y NO permiten la inclusión de Mercenarios, Regimientos de Renombre o Contingentes Aliados (Consulta el libro de ejército de Mercenarios para más información).

### LISTA ALTERNATIVA CLAN REAL

#### El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Este ejército cuenta como un ejército Enano a efecto de Mercenarios y Regimientos de Renombre (pueden incluirse como en cualquier ejército Enano).

Sólo se puede usar el Clan Real a 2000+ puntos, debido a la obligación de incluir un Rey (todos los Reyes son de tipo Comandante).

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Comandantes:</b>         | <ul style="list-style-type: none"><li>- 1 Señor de los Enanos, que será el General. Es obligatorio incluir un (y sólo un) Señor de los Enanos (o personaje especial de tipo Rey Enano). <b>Incluye como opción de montura el Trono Real (+60). Funciona igual que los Porteadores del Escudo pero con potencia de unidad 5 (contando al Rey) y 4 ataques, además de la regla Objetivo Grande y que es un Palanquín en vez de tipo Infantería.</b> Sólo puedes incluir un único personaje especial en esta lista, y debe ser uno de tipo Rey Enano (incluyendo a Helgar), con la excepción de Ungrim Puñohierro.</li><li>- Señor de las Runas.</li></ul> |
| <b>Héroes:</b>              | <ul style="list-style-type: none"><li>- Señor del Clan.</li><li>- Herrero Rúnico.</li><li>- Maestro Ingeniero.</li></ul>  |
| <b>Unidades Básicas:</b>    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Martilladores.</li><li>- 0-1 Rompehierros.</li><li>- 0-1 Barbaslargas.</li><li>- Guerreros Enanos.</li></ul>  |
| <b>Unidades Especiales:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Atronadores.</li><li>- Ballesteros.</li><li>- 0-1 Mineros.</li><li>- 0-1 Montaraces.</li></ul>  |
| <b>Unidades Singulares:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Cañón.</li><li>- Lanzavirotos (1-2 Lanzavirotos pueden incluirse como una única opción de unidad Singular).</li><li>- Lanzaagravios.</li><li>- Mercenarios.</li></ul>   |

## LISTA ALTERNATIVA EXPEDICIÓN DEL GREMIO

### El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Este ejército cuenta como un ejército Enano a efecto de Mercenarios y Regimientos de Renombre (pueden incluirse como en cualquier ejército Enano).

#### Comandantes:

- 0-1 Burlok Damminson.
- Señor de los Enanos. Cuesta +45 puntos. Gana las reglas Maestro artillero, Artillero adicional y Atrincheramiento (ver Maestro Ingeniero).
- Señor de las Runas. No puede ser el General.

#### Héroes:

- 0-1 Grimm Burloksson.
- Señor del Clan. Cuesta +35 puntos. Gana las reglas Maestro artillero, Artillero adicional y Atrincheramiento (ver Maestro Ingeniero).
- Herrero Rúnico. No puede ser el General.

#### Unidades Básicas:

- Guerreros. Debes incluir una unidad de Guerreros por cada dos opciones de Cañones, Lanzaagravios o Lanzavirotes en tu expedición. Por ejemplo, si quieres llevar un Cañón, dos Lanzaagravios y dos Lanzavirotes (4 opciones en conjunto) necesitarás dos unidades de Guerreros. Para añadir una quinta de opción de máquina de estos tipos necesitarás la tercera unidad de Guerreros.
- Atronadores
- Cañones.
- Lanzaagravios.
- Lanzavirotes.

#### Unidades Especiales:

- Dracohierros
- Girocópteros
- Gírbombarderos
- 0-2 Cañones Órgano
- 0-2 Cañones Lanzallamas
- Juggernaut

#### Unidades Singulares:

- Montaraces.
- Barbaslargas.
- Mercenarios.

## LISTA ALTERNATIVA FUERZA DEFENSIVA ENANA

### El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Este ejército cuenta como un ejército Enano a efecto de Mercenarios y Regimientos de Renombre (pueden incluirse como en cualquier ejército Enano).

<b>Comandantes:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Señor de los Enanos.</li><li>- Señor de las Runas.</li><li>- Matademonios.</li></ul>
<b>Héroes:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Señor del Clan.</li><li>- Herrero Rúnico.</li><li>- Maestro Ingeniero.</li><li>- Matadragones.</li></ul>
<b>Unidades Básicas:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Montaraces.</li><li>- Ballesteros.</li><li>- 0-2 Mineros.</li></ul>
<b>Unidades Especiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guerreros.</li><li>- Atronadores.</li><li>- 0-1 Matatrolls (no puedes incluir unidades adicionales aunque tengas Matademonios o Matadragones en el ejército).</li></ul>
<b>Unidades Singulares:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Girocópteros.</li><li>- Girobombarderos.</li><li>- Barbaslargas (no se aplica la limitación a Barbaslargas según el número de unidades de Guerreros).</li><li>- Mercenarios.</li></ul>

## LISTA ALTERNATIVA GUARDIAS DE UNDGRIN-ANKOR

### El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.  
Este ejército no puede incluir Mercenarios ni Regimientos de Renombre.

<b>Comandantes:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Señor de las Runas.</li><li>- Señor de los Enanos.</li><li>- Matademonios.</li></ul>
<b>Héroes:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Señor del Clan.</li><li>- Herrero Rúnico.</li><li>- Maestro Ingeniero.</li><li>- Matadragones.</li></ul>
<b>Unidades Básicas:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mineros. (No tienen el límite 0-1).</li><li>- 0-3 Rompehierros.</li></ul>
<b>Unidades Especiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guerreros.</li><li>- 0-2 Barbaslargas (sin importar el número de unidades de Guerreros).</li><li>- Atronadores.</li><li>- 0-1 Matatrolls (no puedes incluir unidades adicionales aunque tengas Matademonios o Matadragones en el ejército).</li><li>- Dracohierros.</li></ul>
<b>Unidades Singulares:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cañón Órgano.</li><li>- Dragón de Esquirlas (Monstruos Arcanos).</li></ul>

## LISTA ALTERNATIVA KARAK-KADRIN

### “¡Mira, Snorri, trolls!”

Una vez terminado el despliegue, incluido exploradores, pero antes de que el primer jugador empiece a jugar, cada unidad (incluyendo miniaturas individuales) avanza 5D6 en línea recta (lanza para cada unidad). Durante este movimiento inicial, las unidades ignoran todos los penalizadores de terreno (pero no pueden entrar en terreno en el que no podrían habitualmente, como terreno impasable); pueden pivotar una única vez si es con la finalidad de esquivar terreno u otra unidad.

Si, con este movimiento inicial, alguna unidad de Matadores “choca” con alguna unidad enemiga (por ejemplo unos Eslizones Camaleón que pululasen por ahí), se considera carga a todos los efectos, salvo que la unidad enemiga sólo puede reaccionar Manteniendo la posición (incluso aunque tengan una regla que les permite siempre huir como reacción a una carga).

En caso de que esté presente en el ejército la Runa de Strollaz, ninguna unidad puede beneficiarse de ambos efectos, o se le aplica la Runa de Strollaz o se le aplica ¡Mira Snorri, trolls!

Además, para determinar la iniciativa (qué jugador empieza a jugar) el jugador Enano puede lanzar 2D6 y quedarse con el dado que prefiera.

### Una muerte gloriosa

Anota las miniaturas que resulten destruidas en combate cuerpo a cuerpo por una miniatura con un atributo de Fuerza 5 (o superior) o de una miniatura enemiga con un atributo de Resistencia 5 (o superior), sin tener en cuenta modificadores por arma o carga. Cada Matador que resulte destruido por uno de estos gloriosos enemigos sumará 10 puntos de victoria al bando del jugador Enano.

En caso de miniaturas con varias partes (monstruo montado como el Estegadón, o carro) se tiene en cuenta siempre los atributos de F o R de esa parte (y, si no tuviera, no se tiene en cuenta). Ejemplo: una miniatura que muera por los impactos por carga de un carro (con F5 o R5) otorgaría 10 puntos de victoria al jugador Enano, pero si quien lo causa es una bestia de tiro con F3 (un caballo), no daría los 10 puntos.

Ten en cuenta que hablamos de un atributo de F o R, no de un ataque de F o R. No se tienen en cuenta los modificadores por arma (Arma a dos manos, armas mágicas) ni por carga (bonos a la carga de Jabalíes o Unicornios). Ejemplo: una miniatura de F4 con arma a dos manos no otorgaría 10 puntos de victoria (el ataque es de F6 pero el atributo es 4). Ten en cuenta también que hay objetos mágicos y hechizos que alteran el atributo (como podría ser la Runa Magistral Adamantina), en esos casos sí se tendría en cuenta la Fuerza modificada.

Ten en cuenta que sólo se otorgan puntos de victoria por ataques cuerpo a cuerpo. Las miniaturas eliminadas por proyectiles, máquinas de guerra y hechizos no dan esta ventaja, ni siquiera si el hechicero que ha lanzado el hechizo está trabado en combate cuerpo a cuerpo con la unidad.

### Dispersión

El ejército de Karak-Kadrin dispone de los 4 dados de dispersión como todo ejército enano, pero, además, tiene un dado de dispersión adicional por cada 1000 puntos de la partida. Ejemplo: en una partida a 2000 puntos (aunque el jugador vaya con un ejército de 1998) tendría 4+2=6 dados de dispersión.

### General

En la lista de Karak-Kadrin, los personajes Matadores pueden ser el General. Antes de empezar la partida designa cuál de los personajes es el General.

- Si tu ejército incluye a Ungrim Puñohierro, Rey de Karak-Kadrin, él será el General del ejército.
- Si tu ejército incluye a Garagrim Puñohierro (y no a Ungrim Puñohierro), Paladín de Karak-Kadrin, él será el General del ejército.
- Si tu ejército incluye uno o más Matademonios (y no a Ungrim Puñohierro ni Garagrim Puñohierro), debes elegir a uno de ellos para que sea el General del ejército.
- Si no incluyes ningún Matademonios ni a Ungrim Puñohierro ni a Garagrim Puñohierro, debes designar a uno de tus Matadragones como General del ejército.

El oponente obtiene 100 puntos de victoria adicionales por matar al General (en los escenarios pertinentes), como es habitual.

## Runas

Adicionalmente a las runas que hay indicadas para la lista genérica, el ejército de Karak-Kadrin dispone de una runa exclusiva:

- **Runa Magistral de Grimnir** (50 puntos; Runa de protección; se puede grabar en un Estandarte Rúnico). El portador, la unidad y cualquier miniatura o unidad enemiga a 30cm o menos del portador ganan una tirada de salvación especial de 5+ contra disparos (incluye máquinas de guerra pero no proyectiles mágicos y otros hechizos). Esta runa sólo la puede llevar el Portaestandarte de Batalla.

## Habilidades de matador

Cada Matadragones del Ejército de Karak-Kadrin puede elegir una única Habilidad de Matador por el coste indicado. Cada Matademonios puede elegir hasta dos Habilidades de Matador por el coste indicado. Estas habilidades son adicionales a las Runas que pueden elegir. Ten en cuenta que los Matadores de la lista normal de Enanos no pueden elegir Habilidades de Matador.

- **Morir luchando** (+20). Si el Matador resulta destruido en un combate cuerpo a cuerpo, efectúa inmediatamente todos sus ataques antes de retirarlo como baja (incluso si ya había atacado este turno).
- **Golpe Letal** (+25). El Matador tiene Golpe Letal.
- **Matabestias** (+25). Todas las heridas que haya hecho el Matador en esa fase de combate cuerpo a cuerpo cuentan como 2 heridas para efectos de resolución de combate (excepto las causadas por Acobardamiento en un desafío).
- **Matavampiros** (+45). Heridas múltiples 1D6 contra oponentes de Resistencia 5 o superior.
- **Mataskavens** (+60 para un Matadragones, +80 para un Matademonios). El número de ataques del Matador se multiplica por el número de miniaturas enemigas en contacto peana con peana con él. No tiene efecto en un Desafío. El Matador no puede hacer bajo ningún concepto más de 10 ataques en un turno de combate (aunque tenga arma de mano adicional, etc).

## El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Este ejército no puede incluir Mercenarios ni Regimientos de Renombre salvo los indicados (Matadores Piratas y Cercenagoblins).



**Comandantes:**

- 0-1 Ungrim Puñohierro, Rey Matador de Karak-Kadrin.
- 0-1 Garagrim Puñohierro, Paladín de Karak-Kadrin. Si Garagrim es el General del ejército, cada uno de los Matagigantes del ejército puede llevar un único arma rúnica con hasta 25 puntos en runas (Se sigue aplicando las Leyes de las Runas).
- Matademonios. Puede llevar Tatuajes de Grimnir (+30; este coste debe restarse de los puntos que puede llevar en armas rúnicas).

**Héroes:**

- Matadragones. Un único Matadragones del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla (gratis); el Estandarte de Batalla puede llevar Runas de Protección sin límite de puntos (y, entonces, el Matadragones no podrá elegir Runas de Armas, pero sí Tatuajes de Grimnir y Habilidades de Matador), o bien no llevar Runas en el estandarte (y, entonces, el Matadragones podrá elegir Runas de Armas). Puede llevar Tatuajes de Grimnir (+30; este coste debe restarse de los puntos que puede llevar en armas rúnicas).

**Unidades Básicas:**

- Matatrolls.
- Buscamuerte. Como mucho la mitad de tus unidades básicas pueden ser de Buscamuertes (cada elección de básica incluyendo de 1 a 3 Buscamuertes). (Nuevo perfil)

Buscamuertes (nuevo perfil):

**Fuente:** 6ª (Tormenta del Caos)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	
Buscamuerte	8	5	1	5	4	2	2	*	10	-

**Tipo de unidad:** Infantería, Enano, Matador.

**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:** 65 puntos.

**Inclusión:** 1-3 Buscamuertes ocupan una única opción de unidad Básica.

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Armas:** Ninguna (sólo tiene ataques especiales).

## Reglas especiales:

### **Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmune a desmoralización.**

**Miniatura individual.** Cada Buscamuerte se considera una miniatura individual a todos los efectos. Se mueven como personajes independientes a pie y sólo pueden designarse como objetivo mediante las reglas habituales de disparo (esto incluye Proximidad a tropas amigas), pero no son personajes en ningún otro sentido. Debes desplegar todos los Buscamuerte de tu ejército a la vez (de la misma forma que despliegas todas las máquinas de guerra a la vez), pero no es necesario que estén juntos.

**Torbellino de muerte.** Estas miniaturas no atacan normalmente (así que un objeto, efecto o hechizo que impida realizar ataques no impedirá que los Buscamuerte hagan su Torbellino de Muerte). En lugar de eso, al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo (antes, incluso, que los Impactos por carga de un carro, que otros ataques con Siempre Ataca Primero o que chequeos como el del Incensario de Plaga que harían incluso aunque maten al portador de dicho incensario) cada miniatura enemiga en contacto peana con peana con uno o más Buscamuerte reciben un impacto de F5; además, todas las miniaturas enemigas que estén en contacto peana con peana con esas miniaturas enemigas (y que no sean las que han recibido ya impactos) reciben impacto también de F5 si obtienen 4+ en 1D6 (diferencia bien estos impactos en la medida que puedan afectar a miniaturas que puedan responder luego o no). Resuelve las tiradas para herir de la forma habitual. Los supervivientes pueden luchar de forma habitual, pero con un -1 a la tirada para impactar a causa del torbellino de ataques. Las miniaturas individuales (como monstruos o carros) reciben 1D3 impactos en vez de 1 por cada Buscamuerte en contacto (ten en cuenta que las unidades de carros, como los Carros de Guerra de Khemri, se trata como una unidad, no como un carro, así que cada carro se lleva 1 impacto, no 1D3). Dado que el Buscamuertes no ataca normalmente, si fuera a golpear una miniatura con varias partes, reparte primero como proyectiles a ver a quien golpea. Dado que no tira para impactar, no se pueden repetir las tiradas a 4+ por Odio a Pielverdes. En caso de dos Buscamuerte enfrentándose entre sí, se resuelven todos los impactos de ambos Buscamuerte a la vez.

- Unidades Especiales:**
- Hermandad de Grimnir (14/m). Se trata de Matatrolls a todos los efectos (Inmunes a desmoralización, Hachas de matador, etc), salvo que tienen Fuerza 4, Tatuajes de Grimnir, que pueden llevar un Estandarte rúnico de hasta 50 puntos y tienen tamaño de unidad 10-30. Se considera que la unidad entera lleva Tatuajes, así que se obtiene Resistencia a la Magia(1) por TODA la unidad, no por cada miniatura. Recuerda que en caso de un hechizo lanzado cerca de dos unidades de Hermandad con personajes con Tatuajes de Grimnir, se aplica la máxima Resistencia a la Magia, no la suma. El coste de mejorar un miembro de la Hermandad de Grimnir a Matagigantes es 13/m, en vez del habitual 15/m.
  - 0-1 Matadores Piratas de Drong el Largo. Consulta Regimientos de Renombre. Al ser Matadores, están sujetos también a la regla “¡Mira, Snorri, trolls!” y a Una muerte gloriosa. Los ataques de las Pistolas no se benefician de la regla Matador (no suben de Fuerza).
- Unidades Singulares:**
- 0-1 Cercenagoblins de Malakai. Consulta Mercenarios. Ten en cuenta que en la lista de Karak-Kadrin el Cercenagoblins ocupa únicamente una opción de unidad Singular, no Singular+Héroe como ocuparía en un ejército de Enanos. El Cercenagoblins ignora la regla “¡Mira, Snorri, trolls!”. El Cercenagoblins está sujeto a la regla Una muerte gloriosa.

## LISTA ALTERNATIVA EXILIADOS ENANOS

### El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Enanos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- Comandantes:**
- Señor de los Enanos.
  - Matademonios.
- Héroes:**
- Señor del Clan.
  - Herrero Rúnico.
  - Maestro Ingeniero.
  - Matadragones.
  - Hechicero enano (Nuevo perfil).

### Hechicero enano (nuevo perfil):

**Fuente:** 3ª

**M HA HP F R H I A L**

Hechicero  
enano

8 4 3 3 4 2 2 1 9 -

**Tipo de  
unidad:** Infantería, Enano, Hechicero.

**Tamaño de la  
peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Inclusión:** Puedes elegir Hechiceros Enanos como Héroes en cualquier ejército Enano, pero si usas Hechiceros Enanos no podrás llevar Herreros Rúnicos ni Señores de las Runas, ya que la magia de unos interfiere en las runas de los otros.

**Coste:** 80 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 1 que siempre usa Saber del Metal. Puede ser hechicero de nivel 2 por +35 puntos.

**Equipo mágico:**

Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos, pero sólo puede elegir estos objetos:

- Báculo de Hechicero (50). El portador tiene un +1 a todos sus intentos de dispersar un hechizo.
- Piedra de energía (25). Un solo uso. Declara su uso antes de tirar los dados para intentar lanzar un hechizo. Añade +2 dados a la tirada. Debes declarar usar al menos un dado para poder usar la Piedra de Energía. Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje.
- Pergamino de Dispersión (25). Un solo uso. Dispersa un hechizo automáticamente (que no haya sido lanzado con Fuerza Irresistible). Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje.

**Reglas**

**especiales:** *Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable.*

**Unidades Básicas:**

- Montaraces.
- Ballesteros.
- 0-2 Mineros.
- Gnomos (Nuevo perfil).

Gnomos (nuevo perfil):

**Fuente:** 3ª

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	
Gnomo	8	3	3	3	2	1	3	1	8	-
Inventor	8	3	3	3	2	1	3	2	8	-

**Tipo de unidad:** Infantería, Gnomo.

**Inclusión:** Los Gnomos no cuentan para el mínimo de unidades básicas.

**Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).

**Puntos/miniatura:** 4 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+.

**Armas:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles:** Pueden llevar Ballesta (+3/m).  
**Armadura:** Pueden llevar Escudo (+1/m).  
**Grupo de mando:** Músico (+4), Portaestandarte (+8), Inventor (+8).

**Unidades Especiales:**

- Guerreros.
- Atronadores.
- Matatrolls (no son 0-1).
- Lanzavirotres enano (1-2 en el hueco).
- 0-1 Montañeses.
- Carromato de Gromril (Nuevo perfil).

Carromato de Gromril (nuevo perfil):

**Fuente:** 6ª White Dwarf 70

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carromato	-	-	-	4	5	4	-	-	6+
Tripulación	-	4	3	3	-	-	2	1	9
Mula	18	3	-	3	-	-	3	1	-

**Tipo de unidad:** Carro, Enano.

**Tamaño de la peana:** Carro (50x100).

**Puntos/miniat**  
**ura:** 45 puntos.

**Tamaño de la unidad:** Un Carruaje tirado por una Mula y con dos Enanos de tripulación.

**Armas:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles:** Los dos Enanos de tripulación tienen Ballesta. Estas Ballestas pueden disparar aunque el Carromato haya movido (con el penalizador habitual de -1 por mover y disparar) a pesar de ser un arma de Mover o Disparar (se considera que el que se mueve es el Carromato y que eso permite a los tripulantes recargar y apuntar sin problema).

**Armadura:** Tiene una Tirada de salvación por armadura de 6+.

**Opciones:** Puedes añadir una segunda Mula por +5 puntos.

**Reglas especiales:** *Agravio ancestral. Carro.*

- Unidades Singulares:**
- 0-1 Girocóptero o Girobombardero (1-2 en el hueco).
  - Cañón enano.
  - Lanzaagravios.
  - Carro de Bugman.
  - Mercenarios.

## TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

Unidad	M	H A	H P	F	R	H	I	A	L	TS A	Reglas especiales
Porteadores	8	5	-	4	-	-	3	2	-	+2	Salvo por tratarse de Infantería y dar Potencia de unidad 3, trata los Porteadores igual que si fuera una montura de caballería. El General y los Porteadores luchan como si fueran una única miniatura (no es posible atacar a los Porteadores, de la misma forma que no puedes atacar a un caballo). Los Porteadores proporcionan al General un +2 a su tirada de salvación por armadura. Los Porteadores tienen sus propios ataques (2 en total, no 2 cada porteador) que no se benefician de las armas del General (igual que los ataques de un caballo no se benefician de las reglas de su jinete). Los Porteadores también están sujetos a las reglas Agravio ancestral, Firmeza y Avance imparable. En caso de desafío, los Porteadores también lucharán (igual que también lucharía una montura). Si el personaje con Porteadores está incluido en una unidad, se considera que ocupa el espacio de dos miniaturas de Enano (para calcular filas, etc). En caso de estar en una unidad, el General puede utilizar la regla ¡Cuidado, Señor! y no se considerará una miniatura de distinto tamaño al resto de la unidad.
Yunque rúnico	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	<p>Inmune a la desmoralización, no pueden cargar ni perseguir.</p> <p>Despliegue. El Señor de las Runas debe desplegar en el Yunque y no se puede separar. Ningún otro personaje puede unirse al Yunque Rúnico bajo ningún concepto.</p> <p>Máquina de guerra. El Yunque se considera como una máquina de guerra a todos los efectos, salvo las excepciones aquí indicadas. Así, despliega junto al resto de máquinas de guerra, puede Atrincherarse, etc</p> <p>Movimiento. En la fase de Movimiento, si queda algún Guardián del Yunque con vida, el Yunque puede mover (8cm, empujado por su dotación; no puede marchar).</p> <p>Disparando al Yunque. En caso de disparos al Yunque, divide los disparos entre el Señor de las Runas y los Guardianes del Yunque. Para reflejar la protección que aporta el propio Yunque, contra ataques a distancia (incluyendo proyectiles, máquinas de guerra, proyectiles mágicos y otros hechizos) tanto el Señor de las Runas como los Guardianes disponen de una tirada de salvación especial de 4+.</p> <p>Combate. En fase de combate cuerpo a cuerpo, siempre luchan los Guardianes y el Señor de las Runas (si puedes separar las miniaturas, colócalas como si fueran la dotación de una máquina de guerra, con un frontal de 60mm). El Yunque se considera un elemento especial, que no puede ser designado como ataques ni puede ser destruido nunca bajo ningún efecto ni hechizo (ni siquiera efectos o hechizos que afecten a elementos de escenografía); salvo por ser Terreno Impasable y el punto a partir del cual medir sus efectos, el Yunque es como si no existiera.</p> <p>Puntos de Victoria. El Señor de las Runas proporcionará los puntos de victoria de forma habitual. El Yunque Rúnico otorgará los puntos de victoria en caso de que mueran los dos Guardianes más el Señor de las Runas (si quedan vivos el Señor de las Runas o algún</p>

												Guardián, no otorga puntos de victoria). Guardianes. Los Guardianes del Yunque son Enanos, así que están sujetos a las reglas Agravio ancestral, Firmeza y Avance imparable. Dispersión. La presencia del Yunque en el campo de batalla otorga a su propietario un dado más de dispersión en la fase de magia enemiga (adicional a los dos dados que otorga el Señor de las Runas).
Guardianes del Yunque	8	5	3	4	4	1	2	1	9	3+		
Señor de los enanos	8	7	4	4	5	3	4	4	10	4+		Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable. Sangre Real. Un ejército que incluya uno o más personajes con Sangre Real puede incluir una unidad más de Barbaslargas que las que tenga de Guerreros Enanos (esta regla permite tener un ejército con una única unidad de Barbaslargas y ninguna de Guerreros Enanos).
Señor de las Runas	8	6	4	4	5	3	3	2	9	4+		Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable. Saber de las Runas. Mientras el Señor de las Runas siga vivo (aunque esté huyendo), el ejército dispone de dos dados de dispersión adicionales a su reserva de dados de dispersión
Matademonios	8	7	3	4	5	3	5	4	10	-		Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmune a Desmoralización. Matador. Solitario.
Señor del Clan	8	6	4	4	5	2	3	3	9	4+		Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable.
Herrero rúnico	8	5	4	4	4	2	2	2	9	4+		Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable. Saber de las Runas. Mientras el Herrero Rúnico siga vivo (aunque esté huyendo), el ejército dispone de un dado de dispersión adicional a su reserva de dados de dispersión
Matadragones	8	6	3	4	5	2	4	3	10	-		Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmune a Desmoralización. Matador. Solitario
Maestro ingeniero	8	4	5	4	4	2	2	2	9	4+		Agravio Ancestral. Firmeza. Avance imparable. Maestro artillero. El Maestro Ingeniero puede unirse a la dotación de cualquier máquina de guerra (que tenga dotación). Si el Maestro Ingeniero se une a una dotación de Lanzavirotes, puede usar su HP para disparar el Lanzavirotes. Si el Maestro Ingeniero se une a una dotación de Cañón, los impactos de la bala de cañón se resuelven con Heridas Múltiples 1D6 (en vez de Heridas Múltiples 1D3 como es habitual). Si el Maestro Ingeniero se une a una dotación de Lanzaagavios, se puede repetir la tirada del dado de artillería cuando se dispara. Si el Maestro Ingeniero se une a una dotación de otra máquina de guerra, no tiene efecto adicional. Artillero adicional. En cada fase de Disparo en la que un Maestro Ingeniero esté unido a la dotación de una máquina de guerra, antes de efectuar los disparos debes declarar si el Maestro Ingeniero disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Maestro Artillero, o si simplemente será un artillero adicional. Atrincheramiento. Puedes atrincherar una máquina de guerra enana (que tenga dotación, así que también puede ser el Yunque Rúnico o el Cercenagoblins de Malakai) por cada Maestro Ingeniero en el ejército (decláralo mientras estés desplegando la máquina de guerra); mientras esté atrincherada la dotación se considera tras cobertura pesada a efectos de disparo, y tras obstáculo defendido a efectos de combate cuerpo a cuerpo. Una máquina de guerra atrincherada deja de



[illegible]

Guerrero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.
Veterano	8	4	3	3	4	1	2	2	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.
Barbalarga	8	5	3	4	4	1	2	1	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmunes a pánico. Viejos cascarrabias. Cualquier miniatura o unidad aliada de tipo Enano a 15cm o menos de una o más unidades de Barbaslargas (que no estén huyendo) puede repetir los chequeos de pánico fallados.
Barbalarga veterano	8	5	3	4	4	1	2	2	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmunes a pánico. Viejos cascarrabias. Cualquier miniatura o unidad aliada de tipo Enano a 15cm o menos de una o más unidades de Barbaslargas (que no estén huyendo) puede repetir los chequeos de pánico fallados.
Montaraz	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Exploradores. Cruzar (terreno difícil), aplicable a personajes de infantería que formen parte de la unidad.
Ballestero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.
Atronador	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.

Martillador	8	5	3	4	4	1	2	1	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Tozudos. Guardia Personal. Si hay algún personaje con la regla Sangre Real en la unidad, ésta es Inmune a miedo e Inmune a Terror.
Guardián de la Puerta	8	5	3	4	4	1	2	2	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Tozudos. Guardia Personal. Si hay algún personaje con la regla Sangre Real en la unidad, ésta es Inmune a miedo e Inmune a Terror.
Matatrolls	8	4	3	3	4	1	2	1	10	-	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmunes a desmoralización. Matador. Locos. Ningún personaje puede unirse a unidades de tipo Matador, salvo personajes de tipo Matador.
Matagigantes	8	5	3	4	4	1	3	2	10	-	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Inmunes a desmoralización. Matador. Locos. Ningún personaje puede unirse a unidades de tipo Matador, salvo personajes de tipo Matador.
Minero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Avance subterráneo. Puedes elegir no desplegar los Mineros al inicio de la partida, sino dejarlos aparte. Si lo haces, al inicio de tu turno 2 lanza un dado, con un 4+ la unidad aparece (3+ en el turno 3, 2+ en el turno 4 y siguientes). Cuando la unidad aparece, elige un punto en cualquier borde del campo de batalla; los Mineros aparecen por ese punto en la subfase de resto de movimientos, como una unidad que hubiera perseguido al enemigo fuera del campo de batalla en el turno anterior (por lo que no podrá declarar cargas en el turno en que

												aparece, aunque podrían hacerlo mediante la Runa de los Juramentos y el Honor del Yunque Rúnico). Si los Mineros no logran entrar en el campo de batalla en toda la partida, se han perdido por los túneles, pero el oponente no gana puntos de victoria. Si el escenario no tiene propiedades especiales asociadas al despliegue que indiquen lo contrario (como un Despliegue Oculto), en caso de que al acabar de desplegar decidas que los Mineros ejecuten su Avance Subterráneo, debes informar a tu oponente del número de unidades de Mineros que harán uso de la regla, pero no de su tamaño o composición.
Prospector	8	4	3	3	4	1	2	2	9	5+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Avance subterráneo. Puedes elegir no desplegar los Mineros al inicio de la partida, sino dejarlos aparte. Si lo haces, al inicio de tu turno 2 lanza un dado, con un 4+ la unidad aparece (3+ en el turno 3, 2+ en el turno 4 y siguientes). Cuando la unidad aparece, elige un punto en cualquier borde del campo de batalla; los Mineros aparecen por ese punto en la subfase de resto de movimientos, como una unidad que hubiera perseguido al enemigo fuera del campo de batalla en el turno anterior (por lo que no podrá declarar cargas en el turno en que aparece, aunque podrían hacerlo mediante la Runa de los Juramentos y el Honor del Yunque Rúnico). Si los Mineros no logran entrar en el campo de batalla en toda la partida, se han perdido por los túneles, pero el oponente no gana puntos de victoria. Si el escenario no tiene propiedades especiales asociadas al despliegue que indiquen lo contrario (como un Despliegue Oculto), en caso de que al acabar de desplegar decidas que los Mineros ejecuten su Avance Subterráneo, debes informar a tu oponente del número de unidades de Mineros que harán uso de la regla, pero no de su tamaño o composición.	
Rompehierros	8	5	3	4	4	1	2	1	9	3+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.	
Barbahierros	8	5	3	4	4	1	2	2	9	3+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.	
Carruaje, pony y conductor	15	4	-	4	5	2	2	2	9	6+	Agravio ancestral. Carro. Moral inquebrantable. Ya sea porque ha bebido demasiada Bugman XXXXXX como por saber lo valioso que es el Mithril que transporta, el carro es Inmune a desmoralización y nunca puede declarar cargas. Carro de Bugman. Los demás Enanos se sienten reconfortados y animados sabiendo que hay tanta Bugman XXXXXX (o una importante cantidad de Mithril) cerca, por lo que cualquier unidad amiga a 30cm o menos de uno o más Carruajes Enanos puede repetir chequeos de psicología, pero recuerda que una tirada sólo se puede repetir una vez. ¡Nuestra cerveza! Si una unidad enemiga destruye el Carro de Bugman, todas las miniaturas del ejército Enano pasarán a ganar Odio contra dicha unidad hasta el final de la partida, incluso si son Inmunes a Psicología.	
Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	El Cañón sigue las reglas de los Cañones del Reglamento de Warhammer; es el tipo de cañón más pequeño de los dos. Puedes incluir hasta tres Runas de Ingeniería en cada Cañón (recuerda las Leyes de las Runas).	
Artillero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero.	

Ingeniero de cañón	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero. Artillero Consumado. Mientras el Ingeniero siga con vida, si el cañón obtiene Problemas puedes repetir el resultado del dado en la tabla de Problemas. En cada fase de Disparo, antes de efectuar los disparos debes declarar si el Ingeniero disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Artillero Consumado, o si simplemente será un artillero adicional. Artillero adicional. Cualquier Ingeniero o Maestro Ingeniero que haya formado parte activa de la dotación de la máquina de guerra, ya sea haciendo de miembro adicional de la dotación para poder seguir disparando o mediante sus reglas especiales Maestro artillero o Artillero consumado, también sufrirán los resultados de los problemas que pueda tener la máquina de guerra.
Lanzaagravios	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	El Lanzaagravios sigue las reglas de las Catapultas del Reglamento de Warhammer. Puedes incluir hasta tres Runas de Ingeniería en cada Lanzaagravios (Recuerda las Leyes de las Runas).
Ingeniero de lanzaagravios	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero. Artillero Consumado. Mientras el Ingeniero siga con vida, si el Lanzaagravios obtiene Problemas puedes repetir el resultado del dado en la tabla de Problemas. En cada fase de Disparo, antes de efectuar los disparos debes declarar si el Ingeniero disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Artillero Consumado, o si simplemente será un artillero adicional. Artillero adicional. Cualquier Ingeniero o Maestro Ingeniero que haya formado parte activa de la dotación de la máquina de guerra, ya sea haciendo de miembro adicional de la dotación para poder seguir disparando o mediante sus reglas especiales Maestro artillero o Artillero consumado, también sufrirán los resultados de los problemas que pueda tener la máquina de guerra.
Lanzavirotes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	El Lanzavirotes sigue las reglas de los Lanzavirotes del Reglamento de Warhammer. Puedes incluir hasta tres Runas de Ingeniería en cada Lanzavirotes (Recuerda las Leyes de las Runas).
Ingeniero de lanzavirotes	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable. Orgullo Artillero. Artillero Consumado. Mientras el Ingeniero siga con vida, puedes usar la HP del Ingeniero para disparar el Lanzavirotes. En cada fase de Disparo, antes de efectuar los disparos debes declarar si el Ingeniero disparará una de sus armas de proyectiles, o si actuará como Artillero Consumado, o si simplemente será un artillero adicional. Artillero adicional. Cualquier Ingeniero o Maestro Ingeniero que haya formado parte activa de la dotación de la máquina de guerra, ya sea haciendo de miembro adicional de la dotación para poder seguir disparando o mediante sus reglas especiales Maestro artillero o Artillero consumado, también sufrirán los resultados de los problemas que pueda tener la máquina de guerra.

Dracohierro	8	5	3	4	4	1	2	1	9	4+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.
Guardián de Hierro	8	5	3	4	4	1	2	2	9	4+	Agravio ancestral. Firmeza. Avance imparable.

Montañés	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	Agravio ancestral. Firmeza. Exploradores. Hostigadores.
Jefe Montañés	8	4	3	3	4	1	2	2	9	6+	Agravio ancestral. Firmeza. Exploradores. Hostigadores.
Cañón lanzallamas	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	<p>El Cañón Lanzallamas se trata a todos los efectos como un Cañón, con las siguientes excepciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Su alcance máximo es 30cm.</li> <li>- Una vez determinado el punto de impacto, en vez de lanzar de nuevo el dado de artillería para establecer la distancia de rebote, coloca la plantilla de lágrima (llamas) con la punta en el punto de impacto y orientada en el mismo sentido que la dirección de disparo.</li> <li>- Las miniaturas bajo la plantilla de lágrima (parciales a 4+) reciben cada una un impacto de F5 con Heridas múltiples 1D3, Ataques flamígeros. Cualquier unidad que sufra una o más bajas debido al Cañón Lanzallamas deberá hacer un chequeo de pánico.</li> <li>- Si se obtienen Problemas al lanzar el dado de artillería, lanza 1D6: con un 1 la máquina y la dotación quedan destruidas (retíralos como baja), con 2-3 el disparo no tiene efecto (y no puede disparar el siguiente turno) y con 4+ el disparo no tiene efecto (pero podrá disparar el siguiente turno).</li> <li>- El Cañón Lanzallamas no puede disparar metralla.</li> </ul>
Girocóptero	0	4	3	4	5	3	2	2	9	4+	<p>Agravio ancestral.</p> <p>Máquina experimental. Se considera Máquina de guerra a efectos de Hechizos y Objetos mágicos. Se considera como un Monstruo volador a todos los demás efectos (le afectan los ataques envenenados, no despliega junto al resto de máquinas de guerra sino como si fuera una unidad individual, etc).</p> <p>Volar. El Girocóptero Vuela; si no pudiera volar (hechizos, reglas especiales, etc) no podrá mover de ninguna forma. En caso que el girocóptero no pueda mover, tampoco podrá pivotar.</p> <p>Movimientos rápidos. Un Girocóptero que declare Huir como reacción a una carga y se reagrupe el próximo turno, podrá reorganizarse encarado en cualquier dirección y mover de la forma habitual (pero no podrá disparar su Cañón de Vapor el turno en que se reagrupa). Recuerda que, dado que el reagrupar ocurre después de la declaración de cargas, igualmente no podrá cargar cuando se reagrupe.</p>
Cañón órgano	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	<p>Para disparar el Cañón Órgano encáralo hacia el objetivo. Lanza el dado de artillería en pulgadas*; eso determina el número de impactos; los impactos se resuelven con F5 y Poder de penetración. Si no han salido Problemas, mide entonces la distancia al objetivo; si está a más de 60cm el disparo no tiene efecto. Si salen Problemas, lanza 1D6 para ver qué ocurre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1-2: La máquina y la dotación quedan destruidas (retíralos como baja).</li> <li>- 3-4: La máquina no causa ningún impacto y, además, no podrá disparar el siguiente turno.</li> <li>- 5-6: La máquina no causa ningún impacto, pero podrá disparar el siguiente turno.</li> </ul> <p>* (Si no dispones de un dado de artillería en pulgadas, puedes usar un dado habitual de 6 caras; de 1-5 multiplica por 2 y obtendrás el número de impactos; con un 6 se consideran Problemas. No se considera un D6 a ningún efecto como repeticiones o habilidades, por ejemplo no podría repetirse debido al Segundo Sello de Amul).</p> <p>Fiabilidad enana. Si en la tirada para determinar el número de impactos no ha salido problemas, si quieres puedes</p>

												repetir dicha tirada; en tal caso deberás quedarte siempre con el segundo resultado. Si en el segundo resultado tienes Problemas, el resultado se considera como un 5-6; la máquina no causa ningún impacto pero podrá disparar el siguiente turno.
Girobombardero	0	4	3	4	5	3	2	2	9	4+		<p>Agravio ancestral.</p> <p>Máquina experimental. Se considera Máquina de guerra a efectos de Hechizos y Objetos mágicos. Se considera como un Monstruo volador a todos los demás efectos (le afectan los ataques envenenados, no despliega junto al resto de máquinas de guerra sino como si fuera una unidad individual, etc).</p> <p>Volar. El Girobombardero Vuela; si no pudiera volar (hechizos, reglas especiales, etc) no podrá mover de ninguna forma. En caso que el girobombardero no pueda mover, tampoco podrá pivotar.</p> <p>Bombardeo. En la fase de Movimiento, puedes colocar un marcador en cualquier punto del movimiento del Girobombardero. En la fase de disparo, coloca la plantilla pequeña centrada en ese marcador. Luego, lanza 1D6, en caso de salir un 1 el mecanismo se ha atascado y no puede lanzar la bomba este turno ni el siguiente. Todas las miniaturas (amigas o enemigas; parciales a 4+) bajo la plantilla sufren un impacto de F3 con Poder de penetración. Este ataque se considera a todos los efectos un ataque de proyectiles efectuado por una máquina de guerra (como si fuera un disparo de catapulta, pero sin doble fuerza en el agujero central).</p>
Juggernaut	1 8	-	-	5	5	4	-	-	-	3+		Carro. Agravio ancestral (sólo Enanos). Impactos por carga (1D6).
2x Enano	-	4	3	3	-	-	2	1	9	-		Carro. Agravio ancestral (sólo Enanos). Impactos por carga (1D6).