

BESTIAS DEL CAOS

(actualización del 20/01/2025)

INTRODUCCIÓN	5
REGLAS DE CORTESÍA	10
EL EJÉRCITO DEL CAOS	11
Marcas del Caos	11
Cómo Convocar un Ejército del Caos	11
Personajes en Unidades	12
Mercenarios	12
REGLAS ESPECIALES DE BESTIAS DEL CAOS	13
Ansia de Sangre	13
Aura Demoníaca	13
Cólera de la Tormenta	13
Demonio	13
Emboscada	13
Inestabilidad Demoníaca	14
REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES	16
Anula armadura	16
Ataques aleatorios (X)	16
Ataques flamígeros	16
Cruzar (X)	16
Heridas múltiples (X)	16
Movimiento aleatorio (X)	16
Petrificar	16
Siempre ataca primero	17
ARMERÍA DEL CAOS	18
Armadura del Caos	18
Cayado de la Manada	18
Llamaradas de Tzeentch	18
MAGIA DEL CAOS	19
Magia del Caos y Armadura	19
Saberes de la Magia	19
Saber de Nurgle	19
Saber de Slaanesh	21
Saber de Tzeentch	23
OBJETOS DE PERDICIÓN	25
Armas Mágicas	25

Armaduras Mágicas	26
Talismanes	27
Objetos Arcanos	29
Objetos Hechizados	30
Estandartes Mágicos	31
RECOMPENSAS DEMONÍACAS	33
Todos los Demonios	33
Recompensas de Khorne	33
Recompensas de Tzeentch	34
Recompensas de Nurgle	34
Recompensas de Slaanesh	34
MUTACIONES DEL CAOS	35
Mutaciones Genéricas	35
Mutaciones de Khorne	35
Mutaciones de Nurgle	36
Mutaciones de Slaanesh	36
Mutaciones de Tzeentch	36
MONTURAS	37
Monturas y tipo de personaje	37
Marcas y monturas	37
Monturas demoníacas	37
Caballo de Guerra	37
Corcel del Caos con Barda	38
Manticora	38
Dragón del Caos	38
Montura Demoníaca	38
Disco de Tzeentch	39
Juggernaut de Khorne	39
Diablo de Slaanesh (Corcel de Slaanesh)	39
Inmundicia	40
Palanquín de Nurgle	40
COMANDANTES	41
Gran Shaggoth	41
Minotauro de la Condenación	41
Caudillo Hombre Bestia	42
Gran Chamán del Rebaño	43
Devorador de Almas	43
Gran Inmundicia	44
Guardián de los Secretos	44
Señor de la Transformación	45
Príncipe Demonio	45

Señor del Caos	46
Gran Hechicero del Caos	47
HÉROES	49
El Portaestandarte de Batalla	49
Minotauro Destripador	49
Beligor	50
Chamán del Rebaño	51
Demonio Mayor	51
Heraldo Demoníaco	52
Paladín Legendario del Caos	53
Paladín del Caos	54
Hechicero del Caos	55
Caudillo Bárbaro	55
UNIDADES BÁSICAS	57
Manada de Bestias	57
0-1 Arpías	61
Bestigors*	62
Mastines del Caos	62
Carro de Tuskgors	63
UNIDADES ESPECIALES	64
0-1 Centigors	64
Minotauros	64
Ogros del Caos	65
Trolls del Caos	65
Pieldelobo	66
Garragor	67
Carro de Garragors	67
Desangradores de Khorne	67
Mastines de Khorne	68
Portadores de Plaga	68
0-1 Nurgletes	69
0-1 Furias	69
0-1 Aulladores de Tzeentch	70
Horrores de Tzeentch	70
Diablillas de Slaanesh	72
Diablillas Montadas	72
0-1 Diablo de Slaanesh	73
Bárbaros	73
0-1 Arqueros Bárbaros	73
Jinetes Bárbaros	74
Carro de Bárbaros*	74
Guerreros del Caos	75
Caballeros del Caos	76

Carro del Caos	77
UNIDADES SINGULARES	78
0-1 Ogros Dragón	78
Shaggoth	78
Engendro del Caos (o Galimatazo)	78
Engendro Gigantesco (o Bestia Espinosa)	79
Cigor	79
Gorgona	80
0-1 Ettin Maldito	80
0-1 Escuerzo Alado	81
Gigante del Caos	81
0-1 Cocatriz	85
0-1 Preyton	85
Quimera	85
Revientacráneos de Khorne	86
Estrujasangres	86
0-1 Bestias Demonio de Nurgle	87
PERSONAJES ESPECIALES	88
Aekold Helbrass, Campeón de Tzeentch	88
Arbaal el Invencible	88
Azazel, Príncipe de la Condenación	90
Dechala la Renegada	90
Egrimm Van Horstmann, Hechicero de Tzeentch	91
Galrauch, Primero entre los Dragones del Caos	92
Garralunar, el Hijo de Mórrslieb	94
Ghorros Pezuñabélica, Padre del Millar de Hijos	95
Ghortor el Cruel	96
Harald Martillo de Tormenta	98
Hrothgar Hachademoníaca, Líder de los Vargs	99
Khazrak el Tuerto	100
Kholek Comesoles, Portador de la Oscuridad	101
Malagor, el Profeta Oscuro	102
Molokh Lenguababosa, el Demonio del Hambre	103
Mordrek, el Condenado	104
Morghur, Señor de las Calaveras	105
Scyla Anfingrimm, la Garra de Khorne	108
Skarbrand el Exiliado	109
Taurox, el Toro de Bronce	109
Ungrol Cuatrocuernos, el Desdeñado	110
Valnir el Segador	111
TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA	112

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 lanzavirotos 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.

EL EJÉRCITO DEL CAOS

El Caos es un ejército mutante, formado por horribles bestias, dementes mortales y temibles Demonios. No obstante, la amalgama de criaturas que es el Caos varía según quién encabeza el ejército. Normalmente un poderoso Demonio atraerá más criaturas demoníacas que mortales o bestias, mientras que una hueste de tribus bárbaras es más probable que incluya mortales que demonios o bestias, y un Beligor conseguirá el apoyo de más bestias que de mortales o demonios.

En aras de simplificar, se han creado tres libros de ejército del Reino del Caos: Bestias, Demonios y Mortales. En este libro se explica cómo hacer un ejército de Bestias, así como las reglas para todas las tropas que puede incluir el ejército. Sin embargo, muchas de estas tropas están disponibles para un ejército de Demonios y Mortales. Las opciones que ocupan los personajes y tropas de este libro (comandante, héroe, básica, especial o singular) son únicamente en un ejército Bestial.

Marcas del Caos

Algunos regimientos y personajes tienen una Marca del Caos (o pueden elegirla), dedicada a uno de los cuatro Dioses del Caos: Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch, o bien dedicada al Caos Absoluto. A no ser que se indique lo contrario, ninguna miniatura puede tener más de una Marca. Los efectos de otorgar una marca ya están incluidos en las tropas y personajes (cuando llevan esa marca, como los Demonios), o bien un coste y unas reglas adicionales en caso de poder elegir una.

Ten en cuenta que un personaje con una Marca puede unirse a unidades sin Marca, o bien unidades con su misma Marca. Por ejemplo, un Caudillo de Nurgle puede unirse a una unidad de Pestigors o a una Manada de Bestias. Esto incluye las monturas.

Cómo Convocar un Ejército del Caos

La creación de un ejército del Caos es algo más compleja que la habitual. Se siguen las reglas habituales de comandantes, personajes, básicas, especiales y singulares, pero además debes seguir estos pasos.

- 1. Elige el general** Elige un personaje para que sea tu General. Debe ser un personaje de tipo Bestia, o bien un personaje de tipo Demonio con la recompensa Ídolo Demoníaco.
Debes elegir luego una Marca del Caos para tu General. Hay cinco Marcas: Caos Absoluto, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch. Esto determinará qué tropas puedes escoger.
- 2. Elige las tropas** Siempre puedes elegir unidades sin marca, como los Mastines, o unidades con la marca del Caos Absoluto.
Las unidades con otra marca (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch) sólo se pueden incluir si son de la misma marca que el General, o si el General es de Caos Absoluto.
- 3. Elige personajes adicionales** Puedes elegir personajes adicionales, de tipo Bestia, Demonio o Humano, siempre y cuando no tengan más Liderazgo que el General.
Siempre puedes elegir personajes con la marca del Caos Absoluto.
Los personajes con otra marca (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch) sólo se pueden incluir si son de la misma marca que el General, o si el General es de Caos Absoluto. Sin embargo, si tu general es de Caos Absoluto, para poder incluir un personaje con una de esas cuatro marcas, debes incluir al menos 1 regimiento o carro con esa misma marca, aunque no necesariamente de la misma "raza" (por ejemplo, puedes incluir un Herald de

Khorne si tienes un regimiento de Khornegors). Los Engendros no cuentan como "regimiento".

Personajes en Unidades

Los personajes humanos, demoníacos y bestiales solo pueden unirse a unidades de su misma raza, y viceversa.

A una unidad con una marca sólo puede unírsele un personaje con la misma marca. Sin embargo, a una unidad sin marca (como una Manada...) puede unírsele personajes con cualquier marca de caos.

Mercenarios

Un ejército del Caos puede llevar Mercenarios y Regimientos de Renombre de la forma habitual (al no tener marca, pueden ir independientemente de la marca del General).

REGLAS ESPECIALES DE BESTIAS DEL CAOS

Ansia de Sangre

Las miniaturas con Ansia de Sangre nunca pueden arrasar (ni siquiera si están obligados por otra regla o hechizo; esta regla prevalece sobre cualquier otra), pero persiguen 8D6cm en vez de 5D6cm. Los personajes Minotauro con esta regla perseguirán 8D6 en unidades de Minotauros, pero 5D6 si se unen a otras unidades.

Aura Demoníaca

Todas las miniaturas de tipo Demonio disponen de una tirada de salvación especial de 5+, pero no puede efectuarse contra ataques mágicos (de un hechizo, de un arma mágica, etc).

Si una miniatura con Aura demoníaca gana una tirada de salvación especial, ésta reemplaza a la Aura Demoníaca (por lo que esta tirada de salvación especial ganada se puede efectuar contra ataques mágicos y no mágicos). Los venenos no mágicos no anulan la tirada de salvación demoníaca.

Cólera de la Tormenta

Las miniaturas con esta regla ignoran el daño provocado por rayos (esto incluye las armas a distancia de piedra bruja como la Pistola de Piedra Bruja, Arcabuz de Disformidad, Mosquetes Jezzail, Cañón de Disformidad y disparos de la Rueda de la Muerte, y los hechizos Rayo Múltiple, Rayo Atronador de Uranon, Tormenta de Cronos, Rayo de Kharaidon, Rayo de Disformidad y Rayo de Luz Oscura); sin embargo, si reciben algún rayo, entran en Furia Asesina. En el caso del Cañón de Disformidad, las miniaturas con Cólera de la Tormenta no detienen el rayo, sino que los atraviesa sin provocar daños.

Demonio

Todas las miniaturas de tipo Demonio tienen las siguientes reglas:

- Inestabilidad demoníaca (explicada en esta sección)
- Aura demoníaca (explicada en esta sección)
- Miedo
- Inmune a psicología
- Ataques mágicos (tanto combate cuerpo a cuerpo como disparos).

Emboscada

Si el General del ejército tiene la regla especial Emboscada, portará un cuerno que puede hacer sonar durante la batalla para reunir a los Hombres Bestia que permanecen al acecho. En caso de que por cualquier motivo el General deje de considerarse Bestia, pierde automáticamente la regla Emboscada. Hasta la mitad (redondeando hacia abajo) de las unidades y personajes con la regla Emboscada pueden Emboscar. Indica qué unidades emboscan en la lista de ejército (antes del despliegue). El General no puede emboscar. No se puede realizar Emboscada en escenarios en los que no se permitan Exploradores. Si eliges que algún personaje haga Emboscada, debes anotar en la lista de ejército antes de empezar el despliegue qué personajes emboscarán y en qué unidad estarán. Los personajes montados en carro no pueden emboscar, pero cuentan como unidad con Emboscada para establecer cuántas unidades y personajes sí pueden hacerlo.

Debes decidir en el momento de desplegar qué unidades y personajes emboscan. Si el escenario no tiene propiedades especiales asociadas al despliegue que indiquen lo contrario (como un Despliegue Oculto), al acabar de desplegar debes informar a tu oponente del número de unidades que harán uso de la regla Emboscada, pero no de su tipo, tamaño o composición.

Las unidades emboscadas NO se despliegan de la forma habitual. Hasta que no están en el campo de batalla NO se consideran en juego para ningún efecto (p.e. no generan dados de magia o dispersión). A partir del segundo turno del jugador de Bestias, en la fase de Movimiento (tras declarar cargas y antes de realizar chequeos de reagrupamiento), el General puede hacer sonar los cuernos de caza e iniciar así la emboscada. Determina para cada unidad que esté emboscando un punto en el borde del tablero por el que quieras que entre en juego. A continuación, efectúa un chequeo de Liderazgo por cada una de estas unidades (con el Liderazgo de la propia unidad o del personaje que esté incluido previamente en ella, pero no del General aunque el punto de salida esté cerca); si supera el chequeo, la unidad aparecerá en ese punto (trátala como una unidad que hubiera perseguido al enemigo hasta fuera del campo de batalla en el turno anterior; esto es, podrá mover de forma habitual pero no cargar). Aunque el chequeo de emboscada se haga antes de chequeos de reagrupamiento, las unidades entrarán de forma efectiva en la fase de Resto de movimientos (tras los movimientos obligatorios). Ten en cuenta que cuando una unidad ha perseguido al enemigo hasta fuera del campo de batalla en el turno anterior, al reaparecer no tiene “movimiento gratuito” sino que debería mantener su formación. En caso de hostigadores, que no tienen formación, no tiene sentido que cuando una miniatura aparece haga un movimiento mayor que su movimiento habitual. Es decir, cuando aparece una unidad emboscada, ninguna miniatura de la unidad que ha aparecido debería estar a más de su distancia de movimiento del borde (en el caso de las Manadas, esto significa que al menos una miniatura debería estar tocando al borde y ninguna debería estar a más de 12cm del borde midiendo al punto más alejado de la miniatura); esta aclaración es para evitar las “congas” de manada. Si no supera el chequeo, lanza el dado de dispersión en el centro de la mesa de juego y sigue la dirección de la flecha hasta uno de los extremos del campo de batalla. La unidad aparece en ese punto del campo de batalla.

Si el General muere, todas las unidades que estuvieran emboscando y no hayan aparecido en el campo de batalla no pueden entrar en juego, y cuentan como baja (el oponente gana los puntos de victoria).

Inestabilidad Demoníaca

Esta regla es distinta a la regla común Inestable de otros ejércitos (como los No Muertos).

Cuando una unidad con la regla especial Inestabilidad demoníaca pierde un combate, en vez del habitual chequeo de desmoralización deben realizar un chequeo de inestabilidad demoníaca (para el cual puede emplear el Liderazgo del general en caso de estar a rango). En caso de combates múltiples, cada unidad involucrada en el combate debe hacer su chequeo de forma separada.

Para efectuar el chequeo de inestabilidad, lanza 2d6:

- Si el resultado es SUPERIOR al atributo de Liderazgo (sin modificar) de la unidad, la unidad entera es retirada como baja.
- Si el resultado es INFERIOR O IGUAL al atributo de Liderazgo (sin modificar) de la unidad, pero es SUPERIOR al atributo de Liderazgo modificado por el Resultado del Combate, la unidad sufre una herida por cada punto en el que supere el atributo de Liderazgo modificado. En caso de personajes dentro de unidades, se pueden repartir heridas entre los Personajes y la Unidad.
- Si el resultado es INFERIOR O IGUAL al atributo de Liderazgo modificado por el Resultado del Combate, la unidad no sufre ninguna herida y el combate sigue, de la misma forma que una unidad normal que hubiera superado el chequeo de desmoralización.

Ejemplo: los Desangradores tienen un atributo de Liderazgo de 8. Supongamos que pierden un combate por 3 puntos; pasa a tener un Liderazgo "modificado" de 5. Si se obtiene 5 o menos en la tirada, no pasa nada; si se obtiene un 6, 7, 8 la unidad sufrirá 1, 2 o 3 heridas adicionales; si se obtiene un 9 (superior al Liderazgo "natural" de 8 de los Desangradores) la unidad entera desaparece.

Si una unidad de Demonios es eliminada en la primera ronda de combate, ya sea por heridas o por resultado de la Inestabilidad, el enemigo puede efectuar un Arrasamiento de la forma habitual.

Las heridas sufridas por Inestabilidad Demoníaca no pueden salvarse por armadura, especial ni regeneración.

REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

Anula armadura

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

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.

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.).

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.

Movimiento aleatorio (X)

Se trata de un movimiento obligatorio que se realiza en la subfase de movimientos obligatorios. Si la miniatura o unidad no está trabada, elige una dirección y muévelo X cm en esa dirección. Habitualmente X es una cantidad aleatoria (p.e. 5D6), haz la tirada cada vez que quieras mover. Si choca contra algún enemigo se considera carga (el enemigo puede reaccionar de la forma habitual; si decide huir, la miniatura o unidad con Movimiento aleatorio seguirá avanzando el movimiento que haya salido en los dados).

Petrificar

La mirada de esta criatura convierte a sus enemigos en piedra. Es un ataque de disparo a todos los efectos. Alcance 20 cm. Lanza 1D6 para saber cuántos impactos automáticos hace. Los impactos son de F4, se consideran Ataques Mágicos y anulan salvación por armadura. En lugar de comparar con la Resistencia de la miniatura, compárala con su Iniciativa al hacer las tiradas para herir, contando que un resultado de 6 natural siempre se considera un éxito. Si una parte de la miniatura a la que se distribuyen impactos tiene más de un valor de Iniciativa, los impactos distribuidos se resolverán contra el valor más alto (por ejemplo, en los impactos distribuidos a un Carro, escoge el valor más alto entre la tripulación y las bestias de tiro). Las miniaturas o partes de miniatura sin valor de Iniciativa serán inmunes a este ataque, incluyendo la mayoría de máquinas de guerra, el Tanque de Vapor imperial y la escenografía.

Por ejemplo, en la fase de disparo una Cocatriz declara que utiliza “Petrificar” contra un altivo y repelente Príncipe élfico montado en dragón que está en su ángulo de visión. El jugador caótico mide la distancia entre ambas unidades y resultan estar a 18 cm, por lo cual pasa a determinar el número de impactos. Lanza 1D6 y obtiene un total de 5 impactos, los cuales deben de ser distribuidos aleatoriamente entre el jinete y la montura. Tras tirar los dados (1, 3, 3, 5, 6) la montura recibe tres impactos y el jinete dos. El dragón tiene I3, así que un 3+ bastará para causarle una herida, mientras que el Príncipe tiene I8, por lo cual se necesitará un 6+. El jugador caótico efectúa las tiradas para herir y el dragón recibe dos heridas que no podrá salvar utilizando su piel escamosa, mientras que el príncipe recibe solamente una... ¿tendrá el elfo algún objeto que proporcione tirada de Salvación Especial?

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.

ARMERÍA DEL CAOS

Armadura del Caos

Las armaduras del Caos son regalos de los dioses oscuros para sus paladines. La armadura se convierte en parte de su portador y, una vez puesta, este ya no puede quitársela nunca más.

Una armadura del Caos proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, que puede combinarse con monturas y escudo. Los hechiceros pueden equiparse con una armadura del Caos y lanzar hechizos. Ten en cuenta que para los personajes de tipo Bestia, la Armadura del Caos cuenta a todos los efectos como una armadura mágica (es parte de sus puntos de objetos mágicos), mientras que algunos Mortales ya la llevan de serie.

Cayado de la Manada

Sólo Chamanes del Rebaño y Grandes Chamanes del Rebaño.

Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, elige si se usa de forma ofensiva (se considera arma a dos manos a todos los efectos, así que ataca último y tiene F+2), o de forma defensiva (+2 a la tirada de salvación por armadura).

El Cayado de la Manada NO se considera arma mágica (así que no puede herir a criaturas etéreas, no le afecta la Piedra de la Anulación, etc.). Si el portador lleva Cayado de la Manada y arma mágica, debe luchar con su arma mágica.

Llamaradas de Tzeentch

Se trata de un Ataque de disparo. Cada Incinerador hace 1D6 disparos de arma arrojadiza con alcance 20cm, y fuerza 3, todos contra la misma unidad, ataques flamígeros y ataques mágicos. Al ser arma arrojadiza, no tienen penalización por mover y disparar ni por disparo a larga distancia. Primero se lanza 1D6 (por incinerador) para saber cuántos disparos hace, luego para cada disparo hay que impactar, herir, etc.

Por ejemplo, una unidad de 5 Incineradores haría 5D6 disparos (no impactos), y un Carro Flamígero (que tiene 2 Incineradores) haría 2D6 disparos.

Se puede aguantar y disparar (siguiendo las reglas de Armas arrojadizas).

MAGIA DEL CAOS

El término “Hechicero del Caos” se aplica a todos aquellos practicantes de la magia que adoran a algún dios del Caos. Este término también engloba tanto a los grandes hechiceros como a los paladines de Tzeentch, los Demonios, o los Chamanes Hombres Bestia.

Magia del Caos y Armadura

Los Hechiceros pueden usar armadura mágica o del Caos sin que ello perjudique en absoluto su habilidad para lanzar hechizos.

Saberes de la Magia

Dependiendo del Dios al que hayan jurado servidumbre, los chamanes y hechiceros aprenden los hechizos mediante años de devoción (y, en ocasiones, a cambio de algo de locura), o bien los reciben de forma nativa por ser seres del Caos.

En cada personaje que sea hechicero se indica los saberes que puede utilizar. En el caso de ser de Nurgle o Slaanesh, deben usar el Saber de Nurgle o Slaanesh respectivamente y no pueden usar los otros saberes.

Los hechiceros normales NO pueden portar la Marca de Tzeentch, ya que esta se reserva únicamente para los auténticos Paladines del Caos, tal y como se describe en la lista de ejército. Por esta razón, los hechiceros de Tzeentch son luchadores extraordinarios a la par que hábiles magos, lo que, en suma, es la combinación perfecta. Un hechicero de Tzeentch tiene a su disposición únicamente los hechizos del Saber de Tzeentch.

Khorne odia la magia, así que no hay Hechiceros de Khorne.

Saber de Nurgle

1D6	Hechizo	Dificultad
1	Magnificentes Llagas	6+
2	Pústulas Esplendorosas	7+
3	Furúnculos Refulgentes	8+
4	Costras Relucientes	9+
5	Aflicciones Gloriosas	10+
6	Pestilencia Suntuosa	11+

Magnificentes Llagas (6+)	Objetivo	Una única miniatura enemiga hasta 45cm, en línea de visión. Se puede elegir un personaje individual (y no podrá hacer ¡Cuidado, Señor!). Si el hechicero está trabado en combate, debe ser una de las miniaturas en contacto peana con peana con el Hechicero.
	Efecto	La miniatura objetivo debe hacer un chequeo de Resistencia. Si no lo supera, sufre 1 herida que Anula armaduras.
	Duración	Instantáneo.
Pústulas Esplendorosas (7+)	Objetivo	Unidad enemiga a 45cm o menos. Puede ser una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. No es necesario línea de visión a la unidad.

Furúnculos Refulgentes (8+)	Efecto	La unidad tiene -1 en sus atributos de HA, HP, F y L (hasta un mínimo de 1). Una misma unidad puede verse afectada más de una vez por este hechizo (lanzado por distintos hechiceros, lógicamente), acumulándose los penalizadores, hasta un mínimo de 1.
	Duración	Permanece en juego.
	Objetivo	Unidad enemiga a 60cm o menos del chamán, en línea de visión, no trabada en combate cuerpo a cuerpo.
	Efecto	La unidad enemiga recibe 1D6 impactos de F4 que Anulan armadura. No es un Proyectoil mágico.
Costras Relucientes (9+)	Duración	Instantáneo.
	Objetivo	Personaje enemigo a 45cm o menos, en línea de visión, aunque esté trabado en combate cuerpo a cuerpo (siempre y cuando tenga línea de visión), y aunque sea un personaje dentro de una unidad (no puede usar ¡Cuidado, Señor!). Si el hechicero está trabado, el personaje sólo puede ser uno con el que esté en contacto peana con peana.
	Efecto	El personaje tiene -1 en su R (hasta un mínimo de 1).
	Duración	El hechizo es Instantáneo, no permanece en juego (no puede dispersarse en turnos posteriores); sin embargo, el efecto de R-1 es permanente hasta el final de la batalla.
Aflicciones Gloriosas (10+)	Objetivo	Unidad enemiga cualquiera del campo de batalla (no necesita línea de visión), no trabada en combate.
	Efecto	El atributo de M de la unidad se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba. Si se trata de una miniatura montada, afecta a la montura (no al jinete). En caso de personajes en unidad, les afecta a ambos. En caso de personajes en montura independiente (un monstruo, un carro), afecta a ambos. Las criaturas voladoras que se vean afectadas por este hechizo sólo podrán avanzar por tierra, pero no reducirán su atributo de Movimiento a la mitad.
	Duración	Permanece en juego.
	Objetivo	Unidad enemiga a 60cm o menos, en línea de visión, no trabada en combate cuerpo a cuerpo.
Pestilencia Suntuosa (11+)	Efecto	Al inicio de cada fase de magia (propia y del enemigo), si el hechizo no es dispersado la unidad sufre 1D6 impactos de F3 que Anulan armadura (distribuye como proyectiles). En caso de un personaje en una unidad, si el personaje abandona la unidad deja de afectarle. En caso de personajes con montura independiente (carro, monstruo) afecta a ambos incluso aunque una de las dos partes muera. Ten en cuenta que los “secretos” de las unidades (como asesinos, o fanáticos goblins nocturnos), hasta que no son revelados, se considera que no existen. Los efectos de este hechizo no son acumulativos; lanzar dos veces el mismo hechizo sobre una misma unidad no hace que esa unidad sufra los efectos dos veces.

Duración	El hechizo es Instantáneo, no permanece en juego (el hechicero puede lanzar otros hechizos y el hechizo seguirá activo si el hechicero muere), pero puede dispersarse en turnos posteriores (a 11+, independientemente del valor de lanzamiento).
-----------------	---

Saber de Slaanesh

1D6	Hechizo	Dificultad
1	Agonía de Placer	6+
2	Tormento Lujurioso	7+
3	Deseos Inalcanzables	8+
4	Tortura Deleitable	9+
5	Espasmos Cautivadores	10+
6	Delicioso Suplicio	12+

Agonía de Placer Objetivo (6+)	Unidad enemiga a 30cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
Efecto	Proyectil mágico. Causa 1D6 impactos F6.
Duración	Instantáneo.

Tormento Lujurioso Objetivo (7+)	Unidad (amiga o enemiga) a 60cm. No requiere línea de visión. Puede lanzarse sobre una unidad trabada en combate. Si el hechicero está trabado, puede lanzarlo contra otra unidad (no necesariamente contra la unidad trabada).
Efecto	La unidad gana Furia Asesina (incluso si es inmune a psicología). Además, mientras tenga Furia Asesina, al inicio de cada turno (de ambos jugadores) la unidad recibe 1D6 impactos F3, que se distribuyen como proyectiles. Ten en cuenta que una unidad puede verse afectada más de una vez por Tormento Lujurioso (no daría "dos furias asesinas" pero la unidad puede sufrir 2D6 impactos). En caso de miniaturas montadas (o carros), sólo afecta a jinete (la Furia Asesina). En caso de personajes montados, debes declarar si el hechizo va a la montura o al jinete.
Duración	Instantáneo. Las unidades que ganen Furia Asesina lo mantienen hasta que pierdan el combate como es habitual.

Deseos Inalcanzables (8+)	Objetivo	Unidad enemiga a 60cm o menos. No requiere línea de visión. No puede lanzarse sobre una unidad trabada en combate. Si el hechicero está trabado, puede lanzarlo contra otra unidad.
----------------------------------	-----------------	---

		Efecto	Coloca una ficha o marcador en cualquier parte del campo de batalla (excepto terreno impasable) para indicar “el deseo” de la unidad; dicho punto debe estar en línea de visión de la unidad en el momento de lanzar el hechizo. A no ser que esté sujeto a movimiento obligatorio (p.e. está huyendo o se ve obligada a hacer una carga por furia asesina hacia otra dirección), la unidad objetivo debe mover hacia esa ficha de la forma más directa y rápida posible (pero cargará y luchará contra cualquier enemigo en su camino). Si se mueve de forma voluntaria (declara carga, marcha, mueve), deberá hacerlo en dirección a esa ficha. En caso de miniaturas que se “encaran” y tienen un movimiento obligatorio (como la Vagoneta de Ataque o los Engendros del Caos), debe “encararse” la unidad hacia ese punto y luego efectuar el movimiento. Mientras está bajo los efectos de este hechizo la unidad aún puede declarar huidas ante cargas, pero volverá a verse atraída hacia el marcador en cuanto se reagrupe.
		Duración	Permanece en juego, pero también se dispersa en el momento en que la unidad afectada alcance el marcador.
Tortura (9+)	Deleitable	Objetivo	Un personaje enemigo no trabado, a 60cm o menos (incluso en una unidad). No requiere línea de visión.
		Efecto	El personaje atacará a la unidad donde esté. Si no está en una unidad pero está armado con arma de proyectiles, disparará a una unidad de su mismo ejército (y en línea de visión) a elección del jugador del Caos. Si es un personaje con montura propia (carro, monstruo), no tiene arma de proyectiles y no está en una unidad, no ataca (no ataca a su montura). Las bajas causadas por este hechizo cuentan para el pánico causado en fase de magia.
		Duración	Instantáneo.
Espasmos Cautivadores (10+)		Objetivo	Unidad enemiga cualquiera a 45cm o menos del hechicero (no requiere línea de visión y puede estar trabada).
		Efecto	Las miniaturas no pueden realizar acciones voluntarias (mover, disparar, lanzar hechizos, mantener hechizos que permanecen en juego). En combate cuerpo a cuerpo, la unidad objetivo no puede atacar (se considera que tiene 0 ataques) y todo ataque en combate cuerpo a cuerpo contra la unidad objetivo impacta automáticamente. La unidad también es Inmune a psicología. No tiene efecto en unidades que ya sean inmunes a psicología. La unidad hará igualmente acciones no voluntarias (como huir o demás movimientos obligatorios).
		Duración	Hasta el inicio de la siguiente fase de magia del hechicero.
Delicioso (12+)	Suplicio	Objetivo	Cualquier unidad a 60cm o menos del hechicero (amiga o enemiga, trabada o no, en línea de visión o no).
		Efecto	La unidad es inmune a desmoralización (eso sustituye a la Inestabilidad Demoníaca), a todos los efectos (incluyendo inmunidad a psicología y todo lo que ello conlleva). Si se lanza sobre una unidad huyendo, se reagrupa automáticamente.

Duración Permanece en juego.

Saber de Tzeentch

Un hechicero de Tzeentch puede cambiar uno de los hechizos obtenidos aleatoriamente por el 0, Fuego Rojo de la Alteración, en vez del 1 habitual. La única forma de conseguir el Fuego Rojo es intercambiándolo por otro hechizo.

Aunque estos hechizos se llamen "fuego" no tienen la regla Ataques Flamígeros; por tanto, afectarán también a miniaturas inmunes a ataques flamígeros.

1D6	Hechizo	Dificultad
0	Fuego Rojo de la Alteración	5+
1	Fuego Naranja de la Transición	6+
2	Fuego Amarillo de la Transformación	6+
3	Fuego Verde la Mutación	9+
4	Fuego Azul de la Metamorfosis	9+
5	Fuego Índigo del Cambio	11+
6	Fuego Violeta de Tzeentch	12+

Fuego Rojo de la Alteración (5+)

Efecto

Unidad enemiga no trabada a 75cm o menos del hechicero. Requiere línea de visión.

Duración

Proyectil mágico. Causa 1D6 impactos de Fuerza 1D6.

Instantáneo.

Fuego Naranja de la Transición (6+)

Efecto

El propio hechicero (aunque esté trabado).

El hechicero (pero no su montura, sea del tipo que sea) puede repetir sus tiradas para impactar, para herir, de salvación por armadura y salvación especial (incluyendo demoníaca). No tiene efecto sobre Regeneración.

Duración

Permanece en juego.

Fuego Amarillo de la Transformación (6+)

Efecto

El propio hechicero (aunque esté trabado).

El hechicero, su montura y la unidad donde estén reciben una tirada de salvación especial de 5+ (esto reemplaza el Aura Demoníaca si la tenía), salvo aquellas miniaturas que tengan una tirada de salvación especial mejor (por ejemplo, si el hechicero tiene una TSE de 4+ pero la unidad no, afectaría a la unidad). Si el personaje abandona su unidad o muere, la unidad pierde el efecto del hechizo. Si el personaje se une a una unidad mientras el hechizo sigue activo, la unidad ganará el efecto del hechizo.

Duración

Permanece en juego.

**Fuego Verde de la Objetivo
Mutación (9+)**

Efecto

Unidad enemiga a 60cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.

Si la unidad no es inmune a psicología ni está huyendo, todas las miniaturas se atacarán a sí mismas (se aplican armaduras, etc. pero no se considera carga). Si la unidad tenía distintas armas (pe. arma a dos manos y arma de mano), el lanzador del hechizo elige con qué armas. Las miniaturas sólo harán un único Ataque sin tener en cuenta su atributo de Ataques o hechizos (aunque tendrá un segundo ataque si lleva dos armas de mano). Si van montados, sólo ataca el jinete. En caso de unidades con distintas miniaturas (gors y ungors, Comehombres ogros) cada miniatura ataca a una de su mismo tipo, o a sí misma si no hay iguales a ella. Los personajes dentro de la unidad no se ven afectados. Tras realizar estos ataques las tropas vuelven a su controlador habitual, pero en caso de haber recibido suficientes bajas, tendrán que hacer el chequeo de Pánico.

Duración

Instantáneo.

**Fuego Azul de la Objetivo
Metamorfosis (9+)**

Efecto

Unidad enemiga no trabada a 30cm o menos del hechicero. Requiere línea de visión.

Proyectil mágico. Causa 2D6 impactos de Fuerza 1D6+1.

Duración

Instantáneo.

**Fuego Índigo del Objetivo
Cambio (11+)**

Efecto

Unidad enemiga no trabada a 45cm o menos del hechicero. No requiere línea de visión.

Todas las miniaturas reciben un impacto de F2. Por cada miniatura aniquilada, se genera un Horror de Tzeentch; sitúa esta nueva unidad delante de la unidad trabados en combate (y serán propiedad del jugador del Caos, aunque esta nueva unidad no proporciona puntos de victoria). Esta nueva unidad debe crearse exactamente en la misma formación que la unidad objetivo del hechizo (misma cantidad de miniaturas en cada fila) y alineadas centro a centro. En caso de lanzar el hechizo a una unidad de Hostigadores, los Horrores creados se colocan en contacto con el hostigador más cercano al lanzador del hechizo. Los Horrores creados cuentan como si estuvieran cargando. Si no tienes suficientes miniaturas de Horrores para colocar sobre la mesa, esas heridas simplemente no generan su Horror correspondiente.

Duración

Instantáneo.

**Fuego Violeta de Objetivo
Tzeentch (12+)**

Efecto

Personaje enemigo a 15cm o menos, aunque esté trabado o dentro de una unidad o montado en un monstruo. No requiere línea de visión.

El personaje debe hacer un chequeo de Liderazgo. Si no lo supera, retírala del juego (se considera baja a todos los efectos). No se pueden hacer tiradas de salvación (ni regeneración, directamente desaparece en el Reino del Caos).

Duración

Instantáneo.

OBJETOS DE PERDICIÓN

Armas Mágicas

Un personaje puede llevar un arma de Proyectiles y, además, un arma de Combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas son de Combate cuerpo a cuerpo a no ser que se indique lo contrario. Todas estas armas son Armas mágicas. Sólo puede llevar un Arma mágica.

Espada Demonio (85)	Sólo miniaturas con la marca de Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch. Arma de mano. Obtiene los atributos de HA, F, I y A del Demonio Mayor de su marca. Por ejemplo, un paladín de Khorne tendría HA10 F7 I10 A7. Sin embargo, cada 1 que obtenga el portador en las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo no podrá ser repetido de ninguna forma y el ataque se resolverá contra el propio portador, no el enemigo.
Espada de la Transformación (55)	Arma de mano. Cada vez que el portador elimine un personaje o monstruo enemigo, lanza 1D6; con un 4+ se genera un Engendro del Caos con 1D3 heridas. El Engendro pasa a ser controlado por el jugador del Caos. Si era un personaje o monstruo incluido en una unidad, colócalo en contacto con dicha unidad enemiga por cualquier lado. Este Engendro no proporciona puntos de victoria. Si no dispones de una miniatura para representar este nuevo Engendro del Caos, ignora el efecto del arma.
Espada del Fuego Infernal (75)	Arma de mano. Ataques flamígeros. Además, cualquier miniatura herida por esta espada sufre 1D6 heridas adicionales que Anulan armadura.
Espada Rúnica del Caos (65)	Arma de mano. HA+1, F+1, A+1.
Hachas de Khorgor (65)	Sólo miniaturas a pie (de tipo Infantería o Infantería Monstruosa). Arma de mano adicional. Su portador obtiene A+1 (por ser arma de mano adicional) y puede repetir todas las tiradas para impactar falladas en combate cuerpo a cuerpo.
Mazo Negro (60)	Arma de mano. F+2. Furia asesina.
Maza Rompehuesos (55)	Arma de mano. Siempre hiere con 2+ (pero la Fuerza del ataque no se modifica). Contra objetivos en los que no se necesita tirada para herir (p.e. castillos o tanques de vapor) se considera que el portador tiene el doble de su Fuerza, hasta un máximo de 10.
Látigo del Placer (45)	Sólo miniaturas de tipo Slaanesh. Arma de mano adicional (A+1; no puede llevar Escudo ni Estandarte). Siempre ataca primero. En caso de que alguno de sus oponentes también tenga esta regla, resuélvelo por Iniciativa.
Gran Colmillo (45)	Arma de mano. Anula armaduras.
Espada Berserker (40)	Arma de mano. El portador gana tantos ataques como la potencia de unidad de todas las miniaturas enemigas en contacto con el portador, dividido por dos (redondea hacia arriba). Así, si el portador está en contacto con dos Ogros (PU3x2=6) tendrá A+3. Ten en cuenta que si el portador está montado en una miniatura con una peana mayor (por ejemplo, un Carro) se siguen teniendo en cuenta todas las miniaturas en contacto peana con peana con el carro. En caso de desafío, sólo se tiene en cuenta la potencia de unidad de la miniatura trabada en desafío con el portador de la Espada.
Espada Desgarradora (35)	Arma de mano. Heridas múltiples (1D3).

Espada de la Masacre (40)	Sólo miniaturas a pie (de tipo Infantería o Infantería Monstruosa). Arma a dos manos (Siempre ataca último, F+2). Por cada herida que cause el portador, lanza 1D6; con un 4+ recupera una herida (máximo de su atributo inicial). Las heridas recuperadas no cuentan como heridas hechas a efectos de resolución de combate.
Bebedora de Sangre (30)	Arma de mano. Por cada herida causada con esta espada, el portador puede hacer un chequeo de fuerza. Si lo supera, el portador gana una herida; si lo falla, sufre una herida. No puede tener más heridas que el doble de su atributo original.
Maza de la Inmundicia (25)	Sólo miniaturas de tipo Nurgle. Arma de mano. Ataques envenenados. Si el portador aniquila en combate a un personaje enemigo, adquiere la regla Terror.
Espada Veloz (30)	Arma de mano. +1 a la tirada para impactar.
Acuchilladora de Almas (20)	Arma de mano. Toda miniatura herida por esta arma deberá hacer un chequeo de Resistencia; si lo falla sufre otra herida sin tiradas de salvación de ningún tipo.
Hacha de Khorne (25)	Sólo miniaturas de tipo Khorne. Arma de mano. Golpe letal.
Espada de Batalla (25)	Arma de mano. El portador gana +1 ataque.
Espada del Poder (20)	Arma de mano. Los impactos causados por esta arma se resuelven con F+1.
Cimitarra de Skultar (15)	Arma de mano. Si se obtiene un 6 en la tirada para Herir, anula armaduras.
Mordisco de Acero (10)	Arma de mano. Poder de penetración.

Armaduras Mágicas

Un personaje puede llevar una Armadura y un Escudo, además de una montura que puede llevar Barda. Recuerda que un personaje no puede llevar dos Armaduras mágicas.

Los objetos mágicos indicados como Armadura del Caos se consideran Armaduras del Caos, por tanto los Hechiceros pueden llevar esos objetos y pueden seguir lanzando hechizos.

Escudo Comehechizos (50)	Sólo miniaturas con la marca de Khorne. Escudo (TSA 6+). El portador y la unidad donde esté ganan Resistencia a la Magia (2). Cada vez que se lance un hechizo con éxito y sea dispersado contra el portador o la unidad donde esté, lanza 1D6; con 4+ el hechizo es destruido y el hechicero enemigo no podrá utilizarlo más durante el resto de la batalla.
Escudo Rúnico del Caos (50)	Escudo (TSA 6+). Las armas mágicas de todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el portador se consideran armas normales del tipo indicado (así, una Espada Demonio sería un arma de mano). Ten en cuenta que si el portador está montado en una miniatura con una peana mayor (por ejemplo, un Carro) se siguen teniendo en cuenta todas las miniaturas en contacto peana con peana con el carro.
Armadura de las Almas Torturadas (40)	Armadura del Caos (TSA 4+). Además, R+1 contra todos los ataques no mágicos.

Armadura de Condenación (30)	la Armadura del Caos (TSA 4+). Se puede obligar a repetir los impactos exitosos en combate cuerpo a cuerpo contra el portador (no funciona contra disparos ni magia). Contra un efecto que permita repetir los impactos fallados (p.e. Odio), esta Armadura constituye una excepción a la regla de no poder repetir una tirada repetida; primero el atacante lanza para impactar, luego repite los impactos fallados, y luego el portador coge los impactos exitosos y los obliga a repetir.
Escudo Maldito (30)	Escudo (TSA 6+). Cada herida salvada por armadura que venga de un combate cuerpo a cuerpo hace un impacto de F4 a la miniatura que hizo el ataque.
Pellejo del Caos (25)	Sólo personajes de tipo Bestias. Tirada de salvación por piel escamosa de 6+, puede combinarse con cualquier armadura no mágica. El portador y la unidad donde esté ganan Resistencia a la Magia (1).
Armadura Carmesí de Dargan (20)	Armadura del Caos (TSA 4+). Toda miniatura que intente atacar al portador deberá hacer un chequeo de Liderazgo. Si no lo supera, no podrá atacar.
Armadura de Piel de Troll (20)	Armadura pesada (TSA 5+). El portador obtiene Regeneración, pero en vez de Regenerar con 4+, regenera sólo con 6 en el dado.
La Piel de Sharrgu (15)	Sólo personajes de tipo Bestias. Puede ser combinada con cualquier armadura no mágica. +2 a la tirada de salvación por armadura contra proyectiles (máximo de 1+).
Armadura del Caos (10)	Sólo Caudillo Hombre Bestia, Gran Chamán del Rebaño, Beligor y Chamán del Rebaño. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, que puede combinarse con otras monturas y escudos. Los hechiceros pueden equiparse con una armadura del Caos y lanzar hechizos. Ten en cuenta que para los personajes de tipo Bestia, la Armadura del Caos cuenta a todos los efectos como una armadura mágica (es parte de sus puntos de objetos mágicos y sólo la puede llevar un personaje Bestia de todo el ejército, y puede ser anulada por Anulación de Vaul, etc), mientras que algunos Mortales ya la llevan de serie (para ellos no es un objeto mágico a ningún efecto).
Escudo Hechizado (10)	Escudo, pero proporciona un punto más de salvación (Tirada de salvación por armadura de 5+). Este Escudo puede combinarse con cualquier otra armadura mundana o mágica.

Talismanes

Cada personaje puede llevar un único Talismán.

- Gema de la Seducción (55)** Sólo miniaturas con la Marca de Slaanesh. Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, después de resolver impactos por carga pero antes de empezar las tiradas para impactar, cada miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador deberá hacer un chequeo de Liderazgo (de la forma habitual, los Skaven pueden sumar filas, pueden usar el General, etc). Las miniaturas que no superen ese chequeo de Liderazgo quedarán hipnotizadas y no realizarán ningún ataque (ni siquiera si tienen ataques especiales como el Gigante, ni siquiera "ataques extra" que puedan ganar por objetos mágicos y demás como un Familiar Guerrero) y, además todos los ataques que el portador de la gema efectúe contra ellas impactarán automáticamente. El efecto dura hasta el final del turno actual (en la próxima fase de combate deberá hacerse de nuevo chequeos de Liderazgo). En caso de montura "parte de ella" (como un caballo), dicha montura tampoco podrá atacar. En caso de monturas completamente independientes, como un carro o si va montado en un monstruo, el carro o monstruo deberá hacer chequeo por separado.
- Corona de la Conquista Eterna (50)** Regeneración.
- Amuleto del Caos (45)** Al inicio de la fase de magia del Caos, toda miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador deberán hacer un chequeo de Fuerza. Si no lo superan, sufre una herida que Anula armaduras.
- El Ojo Dorado de Tzeentch (30)** Sólo miniaturas de tipo Tzeentch. El portador y su montura (incluso aunque sea un monstruo o un carro) tienen una tirada de salvación especial de 3+ contra proyectiles (normales y mágicos).
- La Mirada de los Dioses (30)** Tirada de salvación especial de 4+. Si el portador está huyendo al principio de la fase de magia propia, reemplaza la miniatura por un Engendro del Caos (que proporcionará tantos puntos de victoria como la miniatura que reemplaza). En caso de que el portador tuviera una Marca del Caos (Khorne, Nurgle...), el Engendro NO obtiene dicha marca; el portador se transforma en un Engendro normal (bueno, todo lo normal que puede ser un Engendro). El engendro tiene tantas heridas como las heridas que le quedasen al personaje cuando se transformó. A efectos de puntos de victoria, el personaje no contará como eliminado a menos que se destruya al engendro. Si no tienes una miniatura de Engendro del Caos para sustituir al portador, el portador resulta directamente destruido y otorga sus puntos de victoria.
- Corona de Cuernos (30)** Sólo personajes de tipo Bestias. Tirada de salvación especial de 5+. El portador y la unidad donde esté ganan +1 a las tiradas para intentar reagrupar (adicional a otros bonificadores como la presencia de músico).
- Runa de la Bestia Verdadera (30)** Sólo personajes de tipo Bestias. Las miniaturas de tipo Monstruo, Bestia, Animal; así como las monturas y las bestias de tiro de los carros, y los enjambres, no pueden atacar al portador.
- Cuerno de la Gran Cacería (30)** Sólo Caudillo Hombre Bestia y Beligor. Sólo General del ejército. Cuando se sopla para que las unidades que esperan para hacer una emboscada entren en el campo de batalla, estas suman +1 a su chequeo de Liderazgo para entrar en juego.
- Cuerno de la Cacería de la Sangre (30)** Un solo uso. Puede usarse durante el turno enemigo, sobre una unidad enemiga a 30cm o menos del portador que esté huyendo, antes de que dicha unidad haga la tirada para intentar reagrupar. La unidad falla automáticamente el chequeo de reagrupamiento.

Collar de Khorne (25)	Sólo miniaturas de tipo Khorne. Resistencia a la Magia (2).
Corazón Oscuro (25)	Sólo personajes de tipo Bestias. Cuando el personaje y la unidad en la que esté declaren una carga, ganan 2+1D6cm a su movimiento de carga. Si fallan moverán su atributo de Movimiento de forma habitual.
Talismán de Protección (15)	El portador gana una tirada de salvación especial de 6+.

Objetos Arcanos

Cada miniatura de tipo Hechicero puede llevar un único Objeto Arcano.

Báculo de la Mutabilidad (65)	Sólo Tzeentch. El portador puede repetir cualquier número de dados al intentar lanzar o dispersar un hechizo. La repetición de dados puede evitar disfunciones y/o causar Fuerza Irresistible. Si en la tirada para lanzar hechizo, tras repeticiones, se obtiene Fuerza Irresistible, el báculo habrá agotado su poder (sólo si se usa esta habilidad). Cuando es una tirada de varios dados (2D6, 3D6 etc) no se pueden lanzar de uno en uno, hay que lanzar de golpe todos los que se quiera repetir.
Báculo de Hechicero (50)	El portador tiene un +1 a todos sus intentos de dispersar un hechizo.
Cráneo de Katam (50)	El portador tiene un +1 a todas las tiradas de lanzamiento de hechizos.
Familiar de Energía (50)	+1 dado de energía, +1 dado de dispersión.
Familiar Guerrero (30)	Al inicio de la fase de combate, antes de resolver los ataques pero después de los impactos por carga, el Familiar Guerrero hace un impacto de F5 a una miniatura en contacto peana con peana con el hechicero (a elección del jugador del Caos). Si hace herida, se tiene en cuenta para resolución de combate.
Cáliz de la Plaga (25)	Sólo miniaturas de tipo Nurgle. Un solo uso. El hechicero puede beber el Cáliz al inicio de su fase de magia; sufre un impacto de F4 que anula tiradas de salvación por armadura y especiales (pero puede usarse Regeneración). Además, cualquier hechizo que el hechicero consiga lanzar (debe superar la dificultad o sacar un doble 6), se lanzará con fuerza irresistible si hay algún doble en los dados (excepto si sale una Disfunción Mágica).
Diente Ensangrentado (25)	Sólo personajes de tipo Bestias. La miniatura gana las reglas Odio y Ansia de Sangre. Además, el hechicero debe reemplazar uno de sus hechizos por el hechizo La Furia del Oso del Saber de las Bestias sin importar el Saber del personaje (ni siquiera si es de uno de los Dioses del Caos).
Bastón de Darkoth (25)	Sólo Chamanes del Rebaño y Grandes Chamanes del Rebaño. Se considera un Cayado de la Manada. Además, proporciona a su portador conocimiento del hechizo La Llamada Salvaje: Dificultad 9+, elige una unidad de Bestias (Manada de Bestias, Manada de Bestigors, Mastines del Caos) a 30cm del hechicero y a distancia de carga de un enemigo; la unidad puede declarar una carga de la forma habitual, pero el enemigo sólo puede Mantener la Posición. Si el portador lucha con el bastón (es un Cayado) gana Ataques mágicos y puede herir a criaturas etéreas (pero sigue sin ser una Arma).

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.
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.
Familiar Hechicero (15)	El portador sabe un hechizo más de los permitidos por su nivel (pero no altera su nivel de magia).

Objetos Hechizados

Un personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado. Sólo los personajes de tipo Humano pueden llevar Objetos hechizados.

Vara de Corrupción (55)	Sólo miniaturas de tipo Nurgle. Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Un solo uso. Elige una unidad enemiga cualquiera en el campo de batalla. Dicha unidad recibe 1D6 impactos F2 distribuidos como proyectiles. Al inicio de la siguiente fase de magia del lanzador, la unidad sufre 2D6 impactos F2. En la siguiente fase de magia, 3D6 impactos F2, y así sucesivamente. Una vez lanzado el hechizo NO puede detenerse (no es un hechizo que permanece en juego, sino sus efectos).
Cadenas de Slaanesh (50)	Sólo miniaturas de tipo Slaanesh. Si el portador desafía, puede elegir a qué miniatura enemiga desafiar. Dicha miniatura enemiga siempre debe aceptar el desafío y en el primer turno del desafío, siempre ataca último (independientemente de otras habilidades, objetos mágicos o hechizos). La miniatura que se vea forzada a aceptar el desafío puede estar en cualquier posición dentro de la unidad enemiga, incluso los personajes que normalmente se encuentran en una posición que les evita tener que aceptar desafíos (al no estar en la fila delantera, por ejemplo) pueden verse obligados a aceptar el desafío.
El Libro de los Secretos (40)	No pueden llevarlo miniaturas de tipo Khorne ni de tipo Hechicero. El poseedor pasa a ser un hechicero de nivel 1 y conoce un hechizo generado aleatoriamente (no puede cambiarlo por el hechizo 1). Elige el saber entre Fuego, Sombras o Muerte. Si el portador sufre disfunción, tira dos veces en la tabla de disfunciones (y aplica ambos).
Cáliz del Caos (35)	Sólo personajes de tipo Humano. El portador gana la regla especial Demonio (Inestabilidad demoníaca, Aura demoníaca, Miedo, Inmune a psicología y Ataques mágicos). El portador gana el tipo de unidad Demonio y pierde el tipo de unidad Humano, por lo que únicamente podrá unirse a unidades de tipo Demonio (y, si fuera el General, debería usar el libro de Reino del Caos: Demonios). Sus únicas monturas disponibles son Corcel del Caos con barda o bien cualquier montura de tipo Demonio (no puede montar en Carro ni en Dragón, por ejemplo). Además, al inicio de la batalla el portador debe hacer un chequeo de Resistencia (un 6 siempre es un fallo); si lo falla, el portador pierde una Herida y un punto de Resistencia.

- Cráneo de la Muerte (30)** Sólo miniaturas de tipo Nurgle. Un solo uso. Es un arma arrojadiza con 30cm de alcance. Si impacta, hace 1D6 impactos a la unidad o miniatura objetivo que deberán hacer un chequeo de Resistencia. Si lo fallan pierden 1D3 heridas cada uno sin tirada de salvación por armadura. Si se hace alguna baja, causa pánico.
- Cetro de Dominación (25)** Sólo miniaturas de tipo Slaanesh. Objeto portahechizos, nivel de energía 6. Un solo uso. Contiene el hechizo Tortura Deleitable.
- Yelmo de Incontables Ojos (25)** Estupidez (aunque sea inmune a psicología). Siempre ataca primero, en caso de que una miniatura enemiga también tenga Siempre ataca primero, golpearán en orden de Iniciativa, y en caso de tener también la misma, resuelve con una tirada de 1D6 cuál golpea primero.
- Espejo del Conocimiento (15)** Sólo miniaturas de tipo Tzeentch. El portador puede escoger cualquier unidad enemiga del campo de batalla al inicio de cada fase de magia propia. Su adversario debe revelar todo lo que no está a la vista (fanáticos, asesinos, objetos mágicos...). Al revelar los objetos mágicos debe revelar qué miniatura los lleva.
- Pendiente de Slaanesh (20)** Sólo miniaturas de tipo Slaanesh. Cada herida que reciba el portador (tras salvaciones, etc), proporciona +1 a su atributo de Ataques que se mantiene hasta el final de la batalla. En caso de recuperar la herida (por ejemplo, gracias a la Corona de la Conquista Eterna que le da Regeneración), el +1 que haya obtenido por ser herido se mantiene; la herida ha sido sufrida pero luego ha conseguido recuperarla, estos objetos no se contradicen entre ellos.

Estandartes Mágicos

Algunas unidades, así como el Portaestandarte de Batalla, pueden elegir un único Estandarte Mágico.

- Estandarte de los Dioses (125)** Sólo miniaturas del Caos Absoluto. Todas las unidades y personajes a 15cm o menos del Estandarte son Tozudas (aunque sean inmunes a psicología). No afecta a miniaturas de tipo Demonio.
- Estandarte de la Bestia (50)** Todas las miniaturas (incluyendo personajes) de tipo Bestia de la unidad del portador tienen A+1 en los turnos en que hayan cargado.
- Estandarte de la Furia (50)** Sólo miniaturas de tipo Khorne. La miniatura que porte el Estandarte y la unidad donde esté nunca pierden Furia Asesina aunque pierdan un combate. Además, pueden repetir todos los chequeos de Desmoralización fallados. (Ten en cuenta que si huyen pierden el Estandarte).
- Estandarte de la Plaga (50)** Sólo miniaturas de tipo Nurgle. Al inicio de la fase de magia del Caos, toda miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador deberá hacer un chequeo de Resistencia; si lo falla, sufre una herida que Anula armadura. Las miniaturas de tipo Nurgle o Pestilens son inmunes a este objeto.
- Estandarte Maldito (50)** Sólo miniaturas de tipo Tzeentch. Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Contiene el hechizo Fuego Amarillo de la Transformación.
- Estandarte de la Ira (50)** Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Proyectil mágico de alcance 60cm, causa 1D6 impactos de Fuerza 4.
- Estandarte del Éxtasis (50)** Sólo miniaturas de tipo Slaanesh. El portador y la unidad donde esté cuentan como si tuvieran la recompensa demoníaca Almizcle Soporífero.

- Estandarte de Carne Viva (50)** Al final de cada fase de magia propia, todas las unidades enemigas en contacto peana con peana con el portador reciben 1D6 impactos de F4, distribuidos como proyectiles.
- Tótem Virulento (25)** Sólo personajes o unidades de tipo Bestia. El portador y la unidad donde esté ganan Ataques Envenenados, a excepción de los ataques realizados con armas mágicas.
- Estandarte de los Cuernos (25)** La unidad puede repetir los chequeos de pánico fallados.
- Cazapresas (25)** Cuando se use la regla especial emboscada, la unidad donde esté el estandarte podrá repetir el chequeo de liderazgo para entrar en el campo de batalla en caso de fallarlo. El segundo resultado obtenido prevalecerá siempre.
- Estandarte de Guerra (25)** Añade +1 a la Resolución de Combate.

RECOMPENSAS DEMONÍACAS

Los Demonios no pueden elegir objetos mágicos. Sin embargo, sí que pueden elegir Recompensas Demoníacas. Las Recompensas Demoníacas NO son objetos mágicos (aunque a veces tengan la forma en nuestro plano de enormes armas o armaduras), así que no pueden anularse ni destruirse de ninguna forma (como la Piedra de la Anulación de los Altos Elfos o la Runa Magistral de la Ruina de los Enanos). No se puede repetir una misma Recompensa en un mismo ejército (los cuatro Grandes Demonios no cuentan para ese límite: Devorador de Almas, Gran Inmundicia, Guardián de los Secretos, Señor de la Transformación). A diferencia de los objetos mágicos, no se catalogan por tipos sino por qué Demonio puede usarlas. Así, las recompensas de Khorne sólo pueden elegirlos demonios que adoren a Khorne, es decir, personajes de tipo Khorne.

Todos los Demonios

- Disrupción del Caos (50)** Cualquier tirada para impactar a distancia (usando HP) que se haga a un Demonio con Disrupción del Caos o a una unidad que contenga algún Demonio con Disrupción del Caos tiene un penalizador de -1 a la tirada para impactar.
- Arma Infernal (45)** Sus ataques cuerpo a cuerpo Anulan armadura.
- Aura de Gloria Infernal (40)** Toda miniatura de tipo Demonio a 15cm o menos de una o más Auras de Gloria Infernal sufrirán una herida menos debido a la regla Inestabilidad demoníaca. Por ejemplo, si fallan el chequeo de Inestabilidad Demoníaca por 3, sólo recibirán 2 heridas. Por supuesto, se aplica también al propio Demonio con Aura de Gloria Infernal.
- Avidez de Almas (25)** Puede repetir tiradas fallidas para impactar el primer turno de cualquier combate. (Una tirada repetida no se puede repetir).
- Rompehechizos (25)** Un sólo uso. Actúa como un Pergamino de Dispersión (pero no es un Pergamino, así que se trata como cualquier otra Recompensa Demoníaca a efectos de no repetirse). De forma alternativa puede emplearse el Rompehechizos para dispersar un hechizo de tipo "Permanece en juego" que provenga de fases de magia previas.
- Esplendor Diabólico (20)** Tanto el Demonio como la unidad en la que esté incluido pueden efectuar su Aura Demoníaca (Tirada de salvación especial de 5+) contra cualquier tipo de ataque, incluidos ataques mágicos y hechizos.
- Ídolo Demoníaco (10)** El Demonio puede ser el General del ejército de Bestias. No puedes incluir Shaggoth ni Gran Shaggoth en el ejército.

Recompensas de Khorne

- Collar de Khorne (40)** El Demonio, así como cualquier unidad a la que se le haya unido, gana Resistencia a la magia (2).
- Hacha de Khorne (25)** Golpe letal. Un Demonio con esta recompensa no puede elegir Arma infernal.
- Armadura de Khorne (25)** Tirada de salvación por armadura de 4+. Esta tirada de salvación no se acumula a la tirada que ya tuviera de por sí, por ejemplo un Herald tiene una tirada de salvación por armadura de 6+, con Armadura de Khorne sería de 4+ (no se "sumaría").
- Poder de Khorne (20)** El Demonio tiene F+1.

Recompensas de Tzeentch

- Voluntad de Tzeentch (75)** Una vez por turno (una en turno propio y una en el del rival), el Demonio puede repetir un dado de seis caras (1D6), incluyendo lanzando hechizo, dado de distancia de huida, etc. Una tirada repetida no se puede repetir. Esta repetición permite evitar disfunciones y puede generar Fuerzas Irresistibles.
- Destruyehechizos (40)** Un sólo uso. Actúa como un Pergamino de Dispersión a todos los efectos (p.e. no puede usarse contra un hechizo lanzado con Fuerza Irresistible). De forma alternativa puede emplearse el Destruyehechizos para dispersar un hechizo de tipo "Permanece en juego" que provenga de fases de magia previas. Además, lanza 1D6: con 4+ el hechicero enemigo perderá el conocimiento de ese hechizo y no podrá lanzarlo más el resto de la batalla.
- Maestro de la Hechicería (15)** El Demonio sabe un hechizo más de los que le corresponden. Este hechizo debe ser del Saber de Tzeentch.
- Vórtice de Poder (10)** En cualquier momento de cualquier fase de magia propia, el Demonio puede infligirse tantas heridas como quiera (no se pueden evitar con tiradas de salvación de ningún tipo ni regeneración). Por cada herida, el Demonio gana automáticamente 1D3 dados de energía hasta final de fase de magia, que sólo él podrá usar.

Recompensas de Nurgle

- Nube de Moscas (40)** Toda unidad o miniatura enemiga, mientras esté en contacto peana con peana con una o más miniaturas con Nube de Moscas, tiene un penalizador de -1 a todas sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que el penalizador es aunque no ataque a miniaturas con Nube de Moscas. Las miniaturas con Nube de moscas son inmunes a las Nubes de moscas enemigas (¡están acostumbrados a las moscas!).
- Torrente de Corrupción (30)** Se considera un disparo (no puede lanzarse en combate cuerpo a cuerpo); realiza un ataque de plantilla de aliento (no son Ataques Flamígeros) que hace impactos de F3 con -2 a la tirada de salvación por armadura.
- Mayal de Plaga (15)** Ataques envenenados en cuerpo a cuerpo. Si se elige Mayal de Plaga no puede elegirse Arma infernal.

Recompensas de Slaanesh

- Aura de Slaanesh (30)** Todas las unidades y personajes enemigos en contacto peana con peana con uno o más Demonios con Aura de Slaanesh tienen un -1 a su Liderazgo, hasta un mínimo de 2.
- Almizcle Soporífero (30)** Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con uno o más Demonios con Almizcle Soporífero ven su HA y su Iniciativa reducidas a la mitad (redondeando hacia arriba).
- Mirada de Sometimiento (20)** Al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, elige una miniatura en contacto peana con peana con el demonio con esta Recompensa. Si no es inmune a psicología, deberá hacer un chequeo de Liderazgo; si falla dicho chequeo no podrá hacer ningún ataque durante esa fase de combate.

MUTACIONES DEL CAOS

Aunque no son objetos propiamente dichos, algunos personajes pueden elegir una o más Mutaciones del Caos. El coste de elegir Mutaciones del Caos se debe contar como si fuera gastado en objetos mágicos. Las Mutaciones del Caos no son Objetos Mágicos a ningún efecto (salvo que los puntos que cuestan las Mutaciones se deben restar de los puntos para objetos mágicos), así que no pueden anularse (por ejemplo mediante la Piedra de la Anulación).

No se puede repetir ninguna mutación en un ejército.

Mutaciones Genéricas

Alas (45)

Sólo miniaturas de tipo Infantería o Infantería Monstruosa. El personaje puede Volar y no puede llevar Montura (ni siquiera un Carro).

Brazo Adicional (25)

El personaje tiene un brazo adicional equipado con un arma de mano. En caso de llevar además algún otro arma que no sea arma de mano en las dos manos "normales", el ataque adicional por el brazo mutado deberá resolverse con un dado distinto usando los atributos base del personaje (no se le aplican los modificadores por cualquier otra arma con la que esté equipado). Alternativamente puede equiparse en el brazo mutado con un escudo, ya sea mundano o mágico (no se pueden llevar 2 escudos o 2 armaduras mágicas). Si es el portaestandarte quien tiene esta mutación, el brazo mutado será el que lleve el estandarte así que puede llevar escudo o armas que requieran dos manos.

Rostro Bestial (15)

El personaje causa Miedo.

Cuernos (15)

En carga, el personaje gana un ataque adicional que se resuelve siempre con la F+1 del personaje (sin modificar ni aplicar efectos de otros objetos mágicos que pueda llevar).

Tentáculo (15)

Sustituye uno de los brazos del guerrero, considerándose el arma de mano (básica), por lo que el personaje no puede usar armas que requieran ambas manos como una alabarda o arma a dos manos ni ser Portaestandarte de Batalla (a no ser que tenga además Brazo Adicional). Sí podría combinarse por ejemplo con un arma de mano adicional o un escudo, pero en caso de combinarse con otro arma de mano mágica, el tentáculo no aportará un ataque extra por no ser un arma de mano adicional. No afecta al número de ataques base que puede hacer el personaje (si tenía 3 ataques, sigue teniendo 3 ataques). Cuando el personaje efectúe los ataques, puede Anular un ataque de una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador, a elección de éste, hasta un mínimo de 1 (no tiene efectos contra ataques especiales como los de un Fanático Goblin Nocturno, un Gigante o el Estrangulamiento de un Hombre Árbol).

Arma Arcana (10)

Sólo miniaturas Humanas. Se trata de un Arma de proyectiles con un alcance de 45cm y que causa un impacto de F4.

Pezuñas (10)

Sólo miniaturas Humanas. El personaje pasa a tener M12.

Mutaciones de Khorne

Furia de Sangre (35)

Sólo miniaturas de tipo Khorne. El personaje nunca pierde la Furia asesina. Además, cualquier unidad (amiga o enemiga) a 5 cm o menos del personaje al inicio de su propia fase de movimiento también estará sujeta a Furia asesina hasta final de ese turno.

Grito Ensordecador (15) Sólo miniaturas de tipo Khorne. En el turno en que el personaje haya cargado, las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el personaje tienen un -1 a las tiradas para impactarle.

Mutaciones de Nurgle

Corpulencia Excepcional (40) Sólo miniaturas de tipo Nurgle. R+1, M-2. Si va montada en montura, monstruo o carro, su montura o las bestias de tiro del carro recibe M-3 (M-2 en caso de Montura Demoníaca o Palanquín de Nurgle).

Mandíbulas Secundarias (20) Sólo miniaturas de tipo Nurgle. El guerrero obtiene un ataque especial adicional de F2 al inicio de cada turno de combate; este ataque Siempre ataca primero y Anula armaduras. En caso de que una miniatura enemiga también tenga Siempre ataca primero, golpearán en orden de Iniciativa, y en caso de tener también la misma, resuelve con una tirada de 1D6 cuál golpea primero.

Infestación de Nurgletes (15) Sólo miniaturas de tipo Nurgle. Toda miniatura que ataque a este personaje sufre un impacto automático de F3 después de resolver los ataques del atacante. Este ataque se efectúa aunque el personaje con la Infestación de Nurgletes muera en el combate. Si ese ataque causa herida, la herida se cuenta para la resolución del combate.

Mutaciones de Slaanesh

Grito Infernal (55) Sólo miniaturas de tipo Slaanesh. Un solo uso. Declara su uso al inicio de cualquier fase de magia (propia o enemiga). Todas las miniaturas, amigas y enemigas, de tipo Hechicero (no las unidades de tipo Hechicero) del tablero sufren inmediatamente una disfunción mágica (haz la tirada en la tabla de disfunciones). Esas miniaturas se ven sujetas a sus propias reglas de disfunciones (así, si son pielesverdes usarán la tabla de disfunciones del Whaaaagh, y no afectará a los Sacerdotes Funerarios). Ten en cuenta que todos los hechiceros sufren disfunción simultáneamente, así que aunque salga un resultado en la tabla de disfunciones de que la fase de magia termina, deben resolverse todas las disfunciones antes de terminarla.

Familiar Unido (40) Sólo miniaturas de tipo Slaanesh. Si el personaje no era de tipo Hechicero, gana el tipo Hechicero y pasa a ser un hechicero de nivel 1 que usa siempre el Saber de Slaanesh. Si ya era hechicero, gana un hechizo adicional del Saber de Slaanesh.

Cuerpo de Serpiente (20) Sólo miniaturas de tipo Slaanesh. El personaje obtiene M+5 e I+1. Los personajes con Cuerpo de serpiente no pueden tener Pezuñas.

Mutaciones de Tzeentch

Tentáculos de Tzeentch (65) Sólo miniaturas de tipo Tzeentch. Un hechicero con esta mutación puede repetir cualquier resultado de 1 obtenido al lanzar un hechizo; esto podría provocar una Fuerza irresistible o Disfunción mágica (o evitar una Disfunción). Recuerda que una tirada repetida nunca se puede repetir.

Forma Proteica (55) Sólo miniaturas de tipo Tzeentch. El personaje gana la regla Regeneración (4+).

Fauces Extensibles (50) Sólo miniaturas de tipo Tzeentch. Si el personaje impacta y hiere (antes de tiradas de salvación por armadura) con tres o más ataques contra una única miniatura de tipo Infantería, y dichos ataques se han realizado con arma de mano mundana, esa miniatura es retirada del juego sin ninguna tirada de salvación ni regeneración posible.

MONTURAS

Algunos personajes pueden elegir ciertas Monturas. En esta sección se detallan las reglas para dichas monturas.

Monturas y tipo de personaje

En todos los personajes está indicado el tipo de tropa que son (Infantería, caballería, infantería monstruosa, monstruo...). En general las monturas cambian el tipo de miniatura. Por ejemplo, el Caballo de Guerra y el Corcel del Caos cambian el tipo de la miniatura a Caballería, un personaje esté montado en Carro se considera de tipo Carro, un personaje montado en Monstruo pierden su categoría (Infantería pe.) y gana la categoría Monstruo. Si el carro es destruido o el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasan a ser de su tipo original. Por tanto, mientras estén montados en Carro o Monstruo, un efecto contra infantería NO les afectaría (pero si el monstruo muere, sí).

En algunos casos, las Monturas ocupan una opción adicional. Por ejemplo, un Paladín del Caos en Carro del Caos ocupa una opción adicional de unidad Especial. Esto es para las monturas opcionales; en los casos en que ya esté incluido en la entrada del ejército ya está indicado qué opciones adicionales ocupa.

Marcas y monturas

Algunos personajes pueden montar en una montura sin marca (como puede ser un Corcel del Caos). Si un personaje quiere montar en una montura con marca, ambos deben tener la misma marca. Así, si queremos un personaje montado en Carro, ambos deben tener la misma marca (un Caudillo de Khorne sólo podrá subir a un Carro si es un Carro de Khorne).

Monturas demoníacas

Algunos personajes (demonios y mortales) pueden elegir ciertas Monturas Demoníacas. Las Monturas Demoníacas están sujetas a las reglas de Demonios (ver sección "Reglas del ejército"). Todas las monturas de tipo Demonio son Montura Demoníaca (no sólo la Montura Demoníaca con ese nombre) y se ven sujetas a las siguientes reglas adicionales.

- Si el jinete de una Montura Demoníaca es de tipo Demonio, ambas están sujetas a las reglas de Demonios, y sólo podrán unirse a unidades demoníacas.

- Si el jinete de una Montura Demoníaca es de tipo Mortal, ambas se consideran de tipo Mortal, así que sólo podrán unirse a unidades Mortales. Mientras el jinete siga con vida, la voluntad de su maestro guía a las Monturas, por lo que no sufren inestabilidad demoníaca (por tanto, puede huir). En cambio, si el jinete es destruido, y la Montura de tipo Demonio sigue suelta, sí que están sujetas a la regla de Inestabilidad demoníaca. Si un personaje está montado en una montura de tipo Demonio e incluido en una unidad de mortales (por ejemplo, un Señor de Khorne en Juggernaut dentro de una unidad de Caballeros de Khorne), y dicho personaje muere, al final de la fase del turno en que muere, su montura debe abandonar la unidad puesto que no puede acompañar a esta (no puede haber Demonios en unidades de Mortales). Si la montura demoníaca está combatiendo con el enemigo, permanece en contacto base con base. Además, recuerda que debes realizar un chequeo por monstruo sin jinete. Ten en cuenta que una montura inmune a psicología no transmite esa inmunidad a su jinete.

Caballo de Guerra

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	+1

Tipo de unidad: Caballería, Animal.
Tamaño de la peana: Caballería (25x50).
Reglas especiales: *Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete. **Caballería Rápida** (La pierde en caso de llevar barda).*

Corcel del Caos con Barda

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Corcel del Caos con Barda	18	3	-	4	-	-	3	1	5	+2

Tipo de unidad: Caballería, Animal.
Tamaño de la peana: Caballería (25x50).
Reglas especiales: *Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete (por ir montado y por la barda).*

Mantícora

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Mantícora	15	5	0	5	5	4	5	4	5	-

Tipo de unidad: Monstruo, Mantícora.
Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).
Reglas especiales: **Volar. Terror. Objetivo Grande. Depredador natural. Uno de sus ataques tiene la regla Golpe Letal, realízalo con un dado de otro color.**

Dragón del Caos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Dragón del Caos	15	6	0	6	6	6	3	6	8	3+

Tipo de unidad: Monstruo, Dragón.
Tamaño de la peana: Carro (50x100) o Behemot (100x150).
Inclusión: Un personaje montado en Dragón ocupa una opción adicional de Héroe en el ejército.
Arma: Arma de mano (garras).
Arma de proyectiles: Escupir llamas. Los Dragones del Caos pueden hacer dos Ataques de Aliento por turno, que usan la plantilla de lágrima; una causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros, la otra exhala un gas corrosivo de F2 con un -3 a la tirada de salvación por armadura. Ambos ataques deben realizarse contra la misma unidad si es posible.
Armadura: Dispone de una tirada de salvación por armadura de 3+ debido a su piel escamosa.
Reglas especiales: **Volar. Terror. Objetivo grande.**

Montura Demoníaca

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Montura Demoníaca	20	4	0	5	5	3	3	2	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Caos, Demonio.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 3 (+1 por el jinete).

Reglas especiales: **Demonio.**

Disco de Tzeentch

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Disco de Tzeentch	3	3	0	5	5	3	4	1	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Caos, Demonio, Tzeentch.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 3 (+1 por el jinete).

Reglas especiales: **Demonio.**

Flotar. El Disco tiene la regla Volar. Sin embargo vuela una distancia de 38cm en vez de los 50cm habituales. El Disco de Tzeentch (y cualquier personaje que lo monte) se considera Objetivo Grande para efectos de línea de visión (incluyendo disparos en más de una fila a un objetivo grande, ya que es por línea de visión), pero no el +1 a disparar ni las posibles habilidades o reglas especiales que afecten a Objetivos Grandes.

Juggernaut de Khorne

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Juggernaut de Khorne	18	5	0	5	5	3	2	2	8	4+

Tipo de unidad: Monstruo, Caos, Demonio, Khorne.

Tamaño de la peana: Caballería Monstruosa (50x75) o Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 3 (+1 por el jinete).

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a su cuerpo de bronce y hierro.

Reglas especiales: **Demonio.**

Diablo de Slaanesh (Corcel de Slaanesh)

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Diablo de Slaanesh	25	4	0	4	4	3	5	2	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Caos, Demonio, Slaanesh.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 3 (+1 por el jinete).

Reglas especiales: **Demonio.**

Inmundicia

Fuente: 8ª (Fin de los Tiempos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Inmundicia	15	3	0	5	5	5	2	4	6	-

Tipo de unidad: Monstruo, Caos, Demonio, Nurgle.

Tamaño de la peana: Carro (50x100) o Behemot (100x150).

Potencia de unidad: 5 (+1 por el jinete).

Reglas especiales: **Demonio. Ataques envenenados. Objetivo grande. Terror.**

Palanquín de Nurgle

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Palanquín de Nurgle	10	3	0	3	-	-	3	4	-	+2

Tipo de unidad: Infantería, Caos, Demonio, Nurgle.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 4 (+1 por el jinete).

Reglas especiales: **Montura.** Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete (por ir montado).

Demonio.

Palanquín de Nurgletes. Salvo por tratarse de Infantería y dar Potencia de unidad 4 (+1 por jinete), trata la miniatura igual que si fuera una montura de caballería. El jinete y los Nurgletes luchan como si fueran una única miniatura (no es posible atacar a los Nurgletes, de la misma forma que no puedes atacar a un caballo). El Palanquín proporciona al jinete un +2 a su tirada de salvación por armadura. Los Nurgletes tienen sus propios ataques (4 en total, no 4 cada porteador) que no se benefician de las armas del jinete (igual que los ataques de un caballo no se benefician de las reglas de su jinete). En caso de desafío, los Nurgletes también lucharán (igual que también lucharía una montura). Un personaje incluido en una unidad, se considera que ocupa el espacio de cuatro miniaturas de infantería (para calcular filas, etc). En caso de estar en una unidad, el jinete puede utilizar la regla ¡Cuidado, Señor! y no se considerará una miniatura de distinto tamaño al resto de la unidad (aunque su peana sea mayor).

COMANDANTES

Gran Shaggoth

Fuente:	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>Gran Shaggoth</td><td>18</td><td>6</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>6</td><td>4</td><td>5</td><td>9</td><td>4+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Gran Shaggoth	18	6	3	5	5	6	4	5	9	4+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Gran Shaggoth	18	6	3	5	5	6	4	5	9	4+													
Tipo de unidad:	Monstruo, Ogro, Dragón, Caos, Bestia.																						
Inclusión:	El Gran Shaggoth ocupa una opción adicional de unidad Singular (además de la de Comandante). No puedes incluir un Gran Shaggoth en el ejército si el General es de tipo Demonio (aunque sea un Demonio con Ídolo demoníaco).																						
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).																						
Potencia de unidad:	6.																						
Puntos/miniatura:	295 puntos.																						
Armas:	Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+8) o arma de mano adicional (+6).																						
Armadura:	Tiene una Tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a su Piel escamosa. Además, puede llevar armadura ligera (+3).																						
Equipo mágico:	Un Gran Shaggoth no puede llevar equipo mágico de ningún tipo.																						
Reglas especiales:	Terror. Inmune a Psicología. Objetivo grande. Cólera de la tormenta.																						
Marca:	El Gran Shaggoth debe elegir una de estas cinco marcas: Marca del Caos Absoluto (gratis). Ningún beneficio. Marca de Khorne (+35). Furia Asesina (pese a ser inmune a psicología). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne. Marca de Nurgle (+50). H+1. Gana el tipo de unidad Nurgle. Marca de Tzeentch (+80). El Shaggoth se considera un hechicero de nivel 2 que siempre usa Saber de Tzeentch, y puede lanzar hechizos pese a llevar armadura (normal, no puede elegir armaduras mágicas). Gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. Marca de Slaanesh (+40). Siempre ataca primero. En caso de que otra miniatura enemiga también tenga esta regla, resuelve los ataques por Iniciativa, y si tienen la misma Iniciativa resuelve quien ataca primero con una tirada de dado. Gana el tipo de unidad Slaanesh.																						

Minotauro de la Condenación

Fuente:	Libro de 6ª												
	Unidad		M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	
	Minotauro	de	la	15	6	3	5	5	4	5	5	9	-
	Condenación												
Tipo de unidad:	Infantería monstruosa, Caos, Minotauro, Bestia.												
Tamaño de la peana:	Infantería Monstruosa (40x40).												
Potencia de unidad:	3.												

Puntos/miniatura:	180 puntos.
Armas:	Arma de mano. Puede elegir arma a dos manos (+8) o arma de mano adicional (+6).
Armadura:	Puede llevar Armadura ligera (+3) o Armadura pesada (+6). Puede llevar escudo (+3).
Equipo mágico:	Puede llevar una arma mágica de hasta 100 puntos. No puede llevar otros objetos mágicos.
Reglas especiales:	Miedo. Ansia de sangre.
Marca:	El Minotauro de la Condenación debe elegir una de estas cinco marcas: Marca del Caos Absoluto (gratis). El Minotauro de la Condenación puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado. Marca de Khorne (+40). El Minotauro de la Condenación está sujeto a Furia Asesina. Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne. Marca de Nurgle (+50). El Minotauro de la Condenación tiene H+1. Gana el tipo de unidad Nurgle. Marca de Tzeentch (+80). El Minotauro de la Condenación pasa a ser un hechicero de nivel 2 que debe usar el saber de Tzeentch. Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura y/o escudo (normal, no puede elegir armaduras mágicas). Gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. Recuerda que sólo puede elegir armas mágicas, no objetos arcanos. Marca de Slaanesh (+25). El Minotauro de la Condenación es inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Caudillo Hombre Bestia

Fuente:	Libro de 6ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>H</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></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Caudillo Hombre Bestia</td><td>12</td><td>6</td><td>3</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA			A									Caudillo Hombre Bestia	12	6	3	5	4	3	6	4	8	-
Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
		A																																
Caudillo Hombre Bestia	12	6	3	5	4	3	6	4	8	-																								
Tipo de unidad:	Infantería, Caos, Bestia.																																	
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).																																	
Puntos/miniatura:	95 puntos.																																	
Armas:	Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+6) o arma de mano adicional (+4).																																	
Armadura:	Puede llevar Armadura ligera (+3) o Armadura pesada (+6). Puede llevar escudo (+3).																																	
Montura:	Puede ir montado en un Carro de Tuskgor (+85, sustituye al Bestigor de la tripulación, ocupa una opción adicional de unidad Básica).																																	
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones. No puede llevar Objetos Hechizados.																																	
Reglas especiales:	Emboscada. <i>Alfa de la manada. Si tu general es un Caudillo Hombre Bestia, una única Manada de Bestias puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.</i>																																	

Marca:

El Caudillo debe elegir una de estas cinco marcas:

Marca del Caos Absoluto (gratis). El Caudillo puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.

Marca de Khorne (+40). El Caudillo está sujeto a Furia Asesina (pero no su montura, aunque toda la miniatura estará sujeta a los efectos de movimientos obligatorios). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne.

Marca de Nurgle (+50). El Caudillo tiene H+1 y causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle.

Marca de Tzeentch (+140). El Caudillo pasa a ser un hechicero de nivel 4 que debe usar el saber de Tzeentch. Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura y/o escudo (normal o mágica). Gana el tipo de unidad Tzeentch.

Marca de Slaanesh (+25). El Caudillo es inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Gran Chamán del Rebaño

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gran Chamán del Rebaño	12	5	3	4	4	3	5	2	7	-

Tipo de unidad:

Infantería, Caos, Bestia, Hechicero.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

180 puntos.

Armas:

Arma de mano. Puede elegir cayado de la manada (+8) o arma de mano adicional (+6).

Magia:

Se considera un hechicero de nivel 3. Puede ser de nivel 4 por +35 puntos. El Saber viene determinado por la Marca del Caos que lleve.

Montura:

Puede ir montado en un Carro de Tuskgor (+85, sustituye al Bestigor de la tripulación, ocupa una opción adicional de unidad Básica).

Equipo mágico:

Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones. No puede llevar Objetos Hechizados.

Reglas especiales:

Emboscada.

Marca:

El Gran Chamán del Rebaño debe elegir una de estas tres marcas:

Marca del Caos Absoluto (gratis). El Gran Chamán del Rebaño puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado. Puede usar el Saber de las Bestias, Sombras o Muerte.

Marca de Nurgle (+50). El Gran Chamán del Rebaño tiene H+1 y causa Miedo. Debe usar el Saber de Nurgle. Gana el tipo de unidad Nurgle.

Marca de Slaanesh (+25). El Gran Chamán del Rebaño es inmune a psicología. Debe usar el Saber de Slaanesh. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Devorador de Almas

Fuente:

Libro de 6ª

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

Devorador de Almas 15 10 0 6+ 6 7 10 7 9 4+
1

- Tipo de unidad:** Monstruo, Demonio, Caos, Khorne.
- Tamaño de la peana:** Carro (50x100).
- Inclusión:** Puedes incluir un Devorador de Almas en tu ejército como una opción de Comandante, una de Héroe y una de unidad Singular.
- Potencia de unidad:** 7.
- Puntos/miniatura:** 650 puntos.
- Armas:** A efectos de juego, se considera que lleva Arma de mano (aunque la miniatura pueda llevar un equipo distinto como látigo y hacha o una enorme hacha a dos manos, reflejando la recompensa Hacha de Khorne).
- Armadura:** Dispone de una Tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a la recompensa Armadura de Khorne.
- Recompensas demoníacas:** **Hacha de Khorne** (Golpe Letal), **Armadura de Khorne** (Tirada de salvación por armadura de 4+), **Poder de Khorne** (F+1, subiendo de 6 a 7).
- Reglas especiales:** **Demonio. Terror. Volar. Objetivo grande. Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología). Resistencia a la Magia (2).**
- Marca:** El Devorador de Almas tiene la marca de Khorne.

Gran Inmundicia

- Fuente:** Libro de 6ª
- | Unidad | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | TSA |
|-----------------|----|----|----|---|---|----|---|---|---|-----|
| Gran Inmundicia | 10 | 8 | 0 | 6 | 6 | 10 | 4 | 6 | 9 | - |
- Tipo de unidad:** Monstruo, Demonio, Caos, Nurgle, Hechicero.
- Tamaño de la peana:** Carro (50x100).
- Inclusión:** Puedes incluir una Gran Inmundicia en tu ejército como una opción de Comandante, una de Héroe y una de unidad Singular.
- Potencia de unidad:** 10.
- Puntos/miniatura:** 600 puntos.
- Armas:** Arma de mano.
- Armas de proyectiles:** **Torrente de Corrupción** (Recompensa demoníaca).
- Magia:** Una Gran Inmundicia es un hechicero de nivel 4 que usa Saber de Nurgle.
- Recompensas demoníacas:** **Nube de Moscas** (-1 a impactarle), **Torrente de Corrupción**.
- Reglas especiales:** **Demonio. Terror. Objetivo grande.**
Avance imparables. La Gran Inmundicia ignora la restricción de no poder marchar si hay enemigos a 20cm o menos.
- Marca:** La Gran Inmundicia tiene la marca de Nurgle.

Guardián de los Secretos

- Fuente:** Libro de 6ª

	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Guardián de los Secretos	20	9	0	6	6	6	10	6	9	-
Tipo de unidad:	Monstruo, Demonio, Caos, Slaanesh, Hechicero.										
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).										
Inclusión:	Puedes incluir un Guardián de los Secretos en tu ejército como una opción de Comandante, una de Héroe y una de unidad Singular.										
Potencia de unidad:	6.										
Puntos/miniatura:	625 puntos.										
Armas:	Arma de mano.										
Magia:	Un Guardián de Secretos es un hechicero de nivel 4 que usa Saber de Slaanesh.										
Recompensas demoníacas:	Almizcle Soporífero (enemigo HA/2 I/2), Aura de Slaanesh (enemigo L-1).										
Reglas especiales:	Demonio. Terror. Objetivo grande.										
Marca:	El Guardián de Secretos tiene la marca de Slaanesh.										

Señor de la Transformación

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Señor de la Transformación	15	6	0	6	6	6	10	5	9	-
Tipo de unidad:	Monstruo, Demonio, Caos, Tzeentch, Hechicero.										
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).										
Inclusión:	Puedes incluir un Señor de la Transformación en tu ejército como una opción de Comandante, una de Héroe y una de unidad Singular.										
Potencia de unidad:	6.										
Puntos/miniatura:	665 puntos.										
Armas:	Arma de mano (normalmente un báculo).										
Magia:	Un Señor de la Transformación es un hechicero de nivel 4 que usa Saber de Tzeentch.										
Recompensas demoníacas:	Voluntad de Tzeentch (repite un D6 cada turno), Maestro de la Hechicería (+1 hechizo), Destruyehechizos (Pergamino de Dispersión; con 4+ el hechizo queda destruido).										
Reglas especiales:	Demonio. Terror. Objetivo grande. Volar.										
Marca:	El Señor de la Transformación tiene la marca de Tzeentch.										

Príncipe Demonio

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Príncipe Demonio	15	8	0	5	5	4	8	5	9	-
Tipo de unidad:	Infantería monstruosa, Demonio, Caos.										

Tamaño de la peana:	Monstruo (50x50) o Infantería monstruosa (40x40).
Inclusión:	Puedes incluir un Príncipe Demonio en tu ejército, como una opción de Comandante y una opción de Héroe.
Potencia de unidad:	3.
Puntos/miniatura:	255 puntos.
Armas:	Arma de mano.
Opciones:	Volar (+45).
Recompensas demoníacas:	Puede llevar hasta 100 puntos en Recompensas Demoníacas.
Reglas especiales:	Demonio. Terror.
Marca:	<p>El Príncipe Demonio debe elegir una de estas cinco marcas:</p> <p>Marca del Caos Absoluto (gratis). Puede ser hechicero de nivel 1 a 4, a coste de 40 puntos por nivel (p.e. nivel 2 serían +80 puntos). En caso de darle algún nivel, gana el tipo Hechicero. Si es hechicero, puede elegir Saber de las Sombras, Muerte o Fuego.</p> <p>Marca de Khorne (+35). Gana el tipo de unidad Khorne. El Príncipe Demonio está sujeto a Furia Asesina (pese a ser inmune a psicología). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión.</p> <p>Marca de Nurgle (+50). Gana el tipo de unidad Nurgle. El Príncipe Demonio tiene H+1. Puede ser hechicero de nivel 1 a 4, a coste de 40 puntos por nivel (p.e. nivel 2 serían +80 puntos). En caso de darle algún nivel, gana el tipo Hechicero. Si es hechicero, debe usar el Saber de Nurgle.</p> <p>Marca de Tzeentch (+150). El Príncipe Demonio pasa a ser un hechicero de nivel 4 que debe usar el saber de Tzeentch. Gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero.</p> <p>Marca de Slaanesh (+25). Gana el tipo de unidad Slaanesh. El Príncipe Demonio siempre ataca primero. Si una miniatura enemiga en contacto también tiene esta regla, atacan por Iniciativa. Si tienen además la misma Iniciativa, resuelve tirando 1D6 quien ataca primero. Puede ser hechicero de nivel 1 a 4, a coste de 40 puntos por nivel (p.e. nivel 2 serían +80 puntos). En caso de darle algún nivel, gana el tipo Hechicero. Si es hechicero, debe usar el Saber de Slaanesh.</p>

Señor del Caos

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Señor del Caos	10	8	3	5	5	3	8	5	9	4+
Tipo de unidad:	Infantería, Humano, Caos.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	210 puntos.										
Armas:	Arma de mano. Puede elegir arma a dos manos (+6), arma de mano adicional (+6), alabarda (+6) o mayal (+3); o, si va montado, puede llevar Lanza de Caballería por +9 puntos.										
Armadura:	Armadura del Caos. Puede llevar escudo (+3).										

Montura:	Puede ir montado en un Corcel del Caos con barda (+24), Montura Demoníaca (+50), Carro del Caos (+120, sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial), Mantícora (+185) o Dragón del Caos (+360, ocupa una opción de Héroe adicional).
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones.
Marca:	<p>El Señor del Caos debe elegir una de estas cinco marcas:</p> <p>Marca del Caos Absoluto (gratis). El Señor del Caos puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.</p> <p>Marca de Khorne (+40). El Señor del Caos está sujeto a Furia Asesina (pero no su montura). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne. Puede ir montado en un Juggernaut de Khorne (+55).</p> <p>Marca de Nurgle (+50). El Señor del Caos tiene H+1 y causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle. Puede ir montado en una Inmundicia (+220) o en un Palanquín de Nurgle (+50).</p> <p>Marca de Tzeentch (+140). El Señor del Caos pasa a ser un hechicero de nivel 4 que debe usar el saber de Tzeentch. Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura y/o escudo (normal o mágica). Gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. Puede ir montado en un Disco de Tzeentch (+45).</p> <p>Marca de Slaanesh (+25). El Señor del Caos es inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh. Puede ir montado en un Diablo de Slaanesh (+40, no ocupa opción de unidad Especial).</p>

Gran Hechicero del Caos

Fuente:	Libro de 6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Gran Hechicero del Caos	10	5	3	4	4	3	5	2	8	4+
Tipo de unidad:	Infantería, Humano, Caos, Hechicero.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	235 puntos.										
Armas:	Arma de mano.										
Armadura:	Armadura del Caos.										
Magia:	Se considera un hechicero de nivel 3. Puede ser de nivel 4 (+35). El Saber viene determinado por la Marca del Caos que lleve.										
Montura:	Puede ir montado en un Corcel del Caos con barda (+24), una Montura Demoníaca (+50), un Carro del Caos (+120, sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial), una Manticora (+185) o un Dragón del Caos (+360, ocupa una opción de Héroe adicional). Algunas Marcas del Caos permiten monturas adicionales.										
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones.										

Marca:

El Gran Hechicero debe elegir una de estas tres marcas:

Marca del Caos Absoluto (gratis). Puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado. Puede elegir usar el Saber de las Sombras, Muerte o Fuego.

Marca de Nurgle (+50). Tiene H+1 y causa Miedo. Debe usar el Saber de Nurgle. Gana el tipo de unidad Nurgle. Puede ir montado en una Inmundicia (+220) o en un Palanquín de Nurgle (+50).

Marca de Slaanesh (+25). Inmune a psicología. Debe usar el Saber de Slaanesh. Puede ir montado en un Diablo de Slaanesh (+40, no ocupa opción de unidad Especial). Gana el tipo de unidad Slaanesh.

HÉROES

El Portaestandarte de Batalla

Puedes nombrar Portaestandarte de Batalla a un único Beligor o Paladín del Caos de tu ejército por +25 puntos. El Portaestandarte de Batalla no puede ser el General del ejército. El Portaestandarte de Batalla no puede elegir Armas no mágicas ni Armas de proyectiles no mágicas de las opciones habituales. Sin embargo, puede elegir arma mágica (incluyendo arma de proyectiles) siempre que no Requiera ambas manos. Puede elegir armaduras mundanas o mágicas (salvo que se indique lo contrario). No puede llevar escudo a no ser que tenga una mutación que lo permita. Puede elegir monturas de la forma habitual. Puede elegir Mutaciones o Recompensas Demoníacas (si puede hacerlo de forma habitual).

El Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar Objetos mágicos); o bien cualquier combinación de objetos mágicos hasta 50 puntos en total. Un Beligor o Paladín del Caos puede ser Portaestandarte de Batalla en un ejército Demoníaco, Mortal o Bestial (pero ten en cuenta que un ejército sólo puede incluir un Portaestandarte de Batalla).

Alternativamente, si tu General es de tipo Minotauro, un único Minotauro Destripador del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla por +25 puntos. Un Portaestandarte de Batalla Minotauro puede llevar arma mágica de hasta 50 puntos, o bien un Estandarte Mágico sin límite de puntos.

Ten en cuenta que un ejército sólo puede incluir un Portaestandarte de Batalla.

Minotauro Destripador

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Minotauro Destripador	15	5	3	4	5	3	5	4	8	-

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Caos, Minotauro, Bestia.

Tamaño de la peana: Infantería Monstruosa (40x40).

Potencia de unidad: 3.

Puntos/miniatura: 105 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede elegir arma a dos manos (+6) o arma de mano adicional (+4).

Armadura: Puede llevar Armadura ligera (+2) o Armadura pesada (+4). Puede llevar escudo (+2).

Equipo mágico: Puede llevar una arma mágica de hasta 50 puntos. No puede llevar otros objetos mágicos.

Opciones: Si tu General es de Tipo Minotauro, un único Minotauro Destripador del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla por +25 puntos (ver detalles al principio de la sección de Héroes).

Reglas especiales: *Miedo. Ansia de sangre.*

Marca:

El Minotauro Destripador debe elegir una de estas cinco marcas:
 Marca del Caos Absoluto (gratis). El Minotauro Destripador puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.
 Marca de Khorne (+35). El Minotauro Destripador está sujeto a Furia Asesina. Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne.
 Marca de Nurgle (+50). El Minotauro Destripador tiene H+1. Gana el tipo de unidad Nurgle.
 Marca de Tzeentch (+80). El Minotauro Destripador pasa a ser un hechicero de nivel 2 que debe usar el saber de Tzeentch. Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura y/o escudo (normal, no puede elegir armaduras mágicas). Gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. Recuerda que sólo puede elegir armas mágicas, no objetos arcanos.
 Marca de Slaanesh (+25). El Minotauro Destripador es inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Beligor

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Beligor	12	5	3	4	4	2	5	3	7	-

Tipo de unidad:

Infantería, Caos, Bestia.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

60 puntos.

Armas:

Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+4) o arma de mano adicional (+4).

Armadura:

Puede llevar Armadura ligera (+2) o Armadura pesada (+4). Puede llevar escudo (+2).

Equipo mágico:

Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones. No puede llevar Objetos Hechizados.

Opciones:

Un único Beligor del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla por +25 puntos (ver detalles al principio de la sección de Héroes).

Reglas especiales:

Emboscada.

Marca:

El Beligor debe elegir una de estas cinco marcas:
 Marca del Caos Absoluto (gratis). El Beligor puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.
 Marca de Khorne (+35). El Beligor está sujeto a Furia Asesina (pero no su montura, aunque toda la miniatura estará sujeta a los efectos de movimientos obligatorios). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne.
 Marca de Nurgle (+40). El Beligor tiene H+1 y causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle.
 Marca de Tzeentch (+70). El Beligor pasa a ser un hechicero de nivel 2 que debe usar el saber de Tzeentch. Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura y/o escudo (normal o mágica). Gana el tipo de unidad Tzeentch.
 Marca de Slaanesh (+20). El Beligor es inmune a psicología. Gana el tipo

de unidad Slaanesh.

Chamán del Rebaño

Fuente:	Libro de 6ª
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
Chamán del Rebaño	12 4 3 3 4 2 4 2 6 -
Tipo de unidad:	Infantería, Caos, Bestia, Hechicero.
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura:	75 puntos.
Armas:	Arma de mano. Puede elegir cayado de la manada (+6) o arma de mano adicional (+4).
Magia:	Se considera un hechicero de nivel 1. Puede ser de nivel 2 por +35 puntos. El Saber viene determinado por la Marca del Caos que lleve.
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones. No puede llevar Objetos Hechizados.
Reglas especiales:	Emboscada.
Marca:	El Gran Chamán del Rebaño debe elegir una de estas tres marcas: Marca del Caos Absoluto (gratis). El Chamán del Rebaño puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado. Puede usar el Saber de las Bestias, Sombras o Muerte. Marca de Nurgle (+40). El Chamán del Rebaño tiene H+1 y causa Miedo. Debe usar el Saber de Nurgle. Gana el tipo de unidad Nurgle. Marca de Slaanesh (+20). El Chamán del Rebaño es inmune a psicología. Debe usar el Saber de Slaanesh. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Demonio Mayor

Fuente:	Libro de 6ª
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
Demonio Mayor	15 7 0 5 5 3 7 4 8 -
Tipo de unidad:	Infantería monstruosa, Demonio, Caos.
Tamaño de la peana:	Monstruo (50x50) o Infantería monstruosa (40x40).
Inclusión:	Puedes incluir un Demonio Mayor en tu ejército, ocupando dos opciones de Héroe.
Potencia de unidad:	3.
Puntos/miniatura:	185 puntos.
Armas:	Arma de mano.
Opciones:	Volar (+45).
Recompensas demoníacas:	Puede llevar hasta 50 puntos en Recompensas Demoníacas.
Reglas especiales:	Demonio. Terror.

Marca:

El Demonio Mayor debe elegir una de estas cinco marcas:

Marca del Caos Absoluto (gratis). Puede ser hechicero de nivel 1 o 2, a coste de 40 puntos por nivel (p.e. nivel 2 serían +80 puntos). En caso de darle algún nivel, gana el tipo Hechicero. Si es hechicero, puede elegir Saber de las Sombras, Muerte o Fuego.

Marca de Khorne (+30). Gana el tipo Khorne. El Demonio Mayor está sujeto a Furia Asesina (pese a ser inmune a psicología). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión.

Marca de Nurgle (+40). Gana el tipo de unidad Nurgle. El Demonio Mayor tiene H+1. Puede ser hechicero de nivel 1 o 2, a coste de 40 puntos por nivel (p.e. nivel 2 serían +80 puntos). En caso de darle algún nivel, gana el tipo Hechicero. Si es hechicero, debe usar el Saber de Nurgle.

Marca de Tzeentch (+75). Gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. El Demonio Mayor pasa a ser un hechicero de nivel 2 que debe usar el saber de Tzeentch.

Marca de Slaanesh (+20). Gana el tipo de unidad Slaanesh. El Demonio Mayor siempre ataca primero. Si una miniatura enemiga en contacto también tiene esta regla, atacan por Iniciativa. Si tienen además la misma Iniciativa, resuelve tirando 1D6 quien ataca primero. Puede ser hechicero de nivel 1 o 2, a coste de 40 puntos por nivel (p.e. nivel 2 serían +80 puntos). En caso de darle algún nivel, gana el tipo Hechicero. Si es hechicero, debe usar el Saber de Slaanesh.

Heraldo Demoníaco

Fuente:

6ª (Tormenta del Caos)

Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
		A								
Heraldo Demoníaco	15	6	0	5	4	2	6	3	8	-

Tipo de unidad:

Infantería, Demonio, Caos.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Inclusión:

Un Heraldo Demoníaco sólo puede ser el General del ejército si el resto de personajes también son Heraldo Demoníaco (y sólo si tiene Ídolo Demoníaco, obviamente).

Puntos/miniatura:

105 puntos.

Armas:

Arma de mano.

Recompensas demoníacas:

Puede llevar hasta 50 puntos en Recompensas Demoníacas.

Reglas especiales:

Demonio.

Marca:

El Herald Demoníaco debe elegir una de estas cinco marcas:

Marca del Caos Absoluto (gratis). Puede ir montado en una Montura Demoníaca (+50).

Marca de Khorne (+30). Gana el tipo de unidad Khorne. El Herald Demoníaco está sujeto a Furia Asesina (pese a ser inmune a psicología) y gana una tirada de salvación por armadura de 6+. Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Puede ir montado en una Montura Demoníaca (+50) o en un Juggernaut de Khorne (+55).

Marca de Nurgle (+40). Gana el tipo de unidad Nurgle. Tiene H+1. **Puede ser hechicero de nivel 1 (+35) del Saber de Nurgle. En ese caso, gana el tipo Hechicero.** Puede ir montado en una Montura Demoníaca (+50), **en una Inmundicia (+220) o en un Palanquín de Nurgle (+50).**

Marca de Tzeentch (+75). Gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. El Herald Demoníaco pasa a ser un hechicero de nivel 2 que debe usar el saber de Tzeentch. Puede ir montado en una Montura Demoníaca (+50), en un Disco de Tzeentch (+45).

Marca de Slaanesh (+20). Gana el tipo de unidad Slaanesh. El Herald Demoníaco de Slaanesh Siempre ataca primero. Si una miniatura enemiga en contacto también tiene esta regla, atacan por Iniciativa. Si tienen además la misma Iniciativa, resuelve tirando 1D6 quien ataca primero. **Puede ser hechicero de nivel 1 (+35) del Saber de Slaanesh. En ese caso, gana el tipo Hechicero.** Puede ir montado en una Montura Demoníaca (+50).

Paladín Legendario del Caos

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Paladín Legendario del Caos	10	7	3	5	4	2	7	4	8	4+

Tipo de unidad:

Infantería, Humano, Caos.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

100 puntos.

Armas:

Arma de mano. Puede elegir arma a dos manos (+4), arma de mano adicional (+4), alabarda (+4) o mayal (+2); o, si va montado, puede llevar Lanza de Caballería por +6 puntos.

Armadura:

Armadura del Caos. Puede llevar escudo (+2).

Montura:

Puede ir montado en un Corcel del Caos con barda (+16), en una Montura Demoníaca (+50) o un Carro del Caos (+120, sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial).

Equipo mágico:

Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones.

Marca:

El Paladín Legendario del Caos debe elegir una de estas cinco marcas:
 Marca del Caos Absoluto (gratis). El Paladín Legendario del Caos puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.
 Marca de Khorne (+35). El Paladín Legendario del Caos está sujeto a Furia Asesina (pero no su montura). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne. Puede ir montado en un Juggernaut de Khorne (+55).
 Marca de Nurgle (+40). El Paladín Legendario del Caos tiene H+1 y causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle. **Puede ir montado en un Palanquín de Nurgle (+50).**
 Marca de Tzeentch (+70). El Paladín Legendario del Caos pasa a ser un hechicero de nivel 2 que debe usar el saber de Tzeentch y gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura y/o escudo (normal o mágica). Puede ir montado en un Disco de Tzeentch (+45).
 Marca de Slaanesh (+20). El Paladín Legendario del Caos es inmune a psicología. Puede ir montado en Diablo de Slaanesh (+40, no ocupa opción de unidad Especial). Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Paladín del Caos

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Paladín del Caos	10	6	3	5	4	2	6	3	8	4+

Tipo de unidad:

Infantería, Humano, Caos.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

80 puntos.

Armas:

Arma de mano. Puede elegir arma a dos manos (+4), arma de mano adicional (+4), alabarda (+4) o mayal (+2); o, si va montado, puede llevar Lanza de Caballería por +6 puntos.

Armadura:

Armadura del Caos. Puede llevar escudo (+2).

Montura:

Puede ir montado en un Corcel del Caos con barda (+16) o un Carro del Caos (+120, sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial).

Equipo mágico:

Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones.

Opciones:

Un único Paladín del Caos del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla por +25 puntos (ver detalles al principio de la sección de Héroes).

Marca: El Paladín del Caos debe elegir una de estas cinco marcas:
 Marca del Caos Absoluto (gratis). El Paladín del Caos puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.
 Marca de Khorne (+35). El Paladín del Caos está sujeto a Furia Asesina (pero no su montura). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne.
 Marca de Nurgle (+40). El Paladín del Caos tiene H+1 y causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle.
 Marca de Tzeentch (+70). El Paladín del Caos pasa a ser un hechicero de nivel 2 que debe usar el saber de Tzeentch y gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura y/o escudo (normal o mágica).
 Marca de Slaanesh (+20). El Paladín del Caos es inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Hechicero del Caos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Hechicero del Caos	10	5	3	4	4	2	5	1	8	4+

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Caos, Hechicero.

Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura: 85 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Armadura del Caos.

Magia: Se considera un hechicero de nivel 1. Puede ser de nivel 2 (+35). El Saber viene determinado por la Marca del Caos que lleve.

Montura: Puede ir montado en un Corcel del Caos con barda (+16), en una Montura Demoníaca (+50) o un Carro del Caos (+120, sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial). Algunas Marcas del Caos permiten monturas adicionales.

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o mutaciones.

Marca: El Hechicero debe elegir una de estas tres marcas:
 Marca del Caos Absoluto (gratis). Puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado. Puede elegir usar el Saber de las Sombras, Muerte o Fuego.
 Marca de Nurgle (+40). Tiene H+1 y causa Miedo. Debe usar el Saber de Nurgle. Gana el tipo de unidad Nurgle. Puede ir montado en un Palanquín de Nurgle (+50).
 Marca de Slaanesh (+20). Inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh. Debe usar el Saber de Slaanesh. Puede ir montado en Diablo de Slaanesh (+40, no ocupa opción de unidad Especial).

Caudillo Bárbaro

Fuente: Desconocido (no es el de la WD124)

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

	Caudillo Bárbaro	10	5	3	4	4	2	5	3	8	-
Tipo de unidad:	Infantería, Humano, Caos.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Inclusión:	No puede ser el General del ejército.										
Puntos/miniatura:	50 puntos.										
Armas:	Arma de mano. Puede elegir arma a dos manos (+4), arma de mano adicional (+4), alabarda (+4), lanza (+4) o mayal (+2); o Lanza de caballería (+6, sólo si va montado).										
Armas de proyectiles:	Puede llevar ballesta (+5) o Arco (+4).										
Armadura:	Puede llevar armadura ligera (+2), pesada (+4) o del Caos (+8). Puede llevar escudo (+2).										
Montura:	Puede ir montado en un Caballo de Guerra (+10), Corcel del Caos con barda (+16) o un Carro de Bárbaros (+60, sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial; ten en cuenta que el Carro de Bárbaros no tiene ninguna Marca, así que el Bárbaro puede montar independientemente de su marca).										
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.										
Reglas especiales:	Líder Bárbaro. El Caudillo Bárbaro sólo se puede unir a unidades de tipo Bárbaro.										
Marca:	<p>El Caudillo Bárbaro debe elegir una de estas cinco marcas:</p> <p>Marca del Caos Absoluto (+5). El Caudillo puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.</p> <p>Marca de Khorne (+35). El Caudillo está sujeto a Furia Asesina (pero no su montura). Mientras siga vivo, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne.</p> <p>Marca de Nurgle (+40). El Caudillo tiene H+1 y causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle.</p> <p>Marca de Tzeentch (+40). El Caudillo pasa a ser un hechicero de nivel 1 que debe usar el saber de Tzeentch y gana el tipo de unidad Tzeentch y el tipo de unidad Hechicero. Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura y/o escudo (normal o mágica).</p> <p>Marca de Slaanesh (+20). El Caudillo es inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.</p>										

UNIDADES BÁSICAS

Manada de Bestias

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gor	12	4	3	3	4	1	3	1	6	-
Ungor	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-
Desgarrador	12	4	3	4	4	1	3	2	7	-
Campeón Ungor	12	3	3	3	3	1	3	2	6	-

Tipo de unidad:

Infantería, Bestia, Caos.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

7 puntos por Gor, 3 puntos por Ungor.

Tamaño de la unidad:

5+ Gor y 5+ Ungor, o bien 10+ Ungors, o bien 10+ Gors.

Armas:

Arma de mano. Los Gors llevan además Arma de mano adicional. Si en vez de Arma de mano adicional llevan escudo, pueden llevar también Alabarda (+1/m). Los Ungor pueden llevar lanza (+1/m).

Armadura:

Los Gors pueden cambiar su arma de mano adicional por Escudo de forma gratuita, pero todos los Gors de la misma unidad deben llevar lo mismo. Los Gors pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Los Ungor pueden llevar Escudo (+1/m), pero todos los Ungor de la misma unidad llevan lo mismo.

Grupo de mando:

Si la unidad es una manada mixta de Gors o Ungors, o está formada únicamente por Gors, puede tener grupo de mando Gor: músico (+5), portaestandarte (+10) y Desgarrador (+20). Si la unidad está formada únicamente por Ungors, pueden tener grupo de mando Ungor: músico (+4), portaestandarte (+8), campeón ungor (+8).

Reglas especiales:

Emboscada.

Indisciplinado. Al principio de cada fase propia de Movimientos Obligatorios, todas las unidades con la regla Indisciplinado que no estén huyendo o hayan declarado carga deben lanzar 1D6. Si obtienen un 1 y tienen enemigos a los que pudieran cargar usando las reglas habituales de carga, deben cargar hacia la unidad más cercana. Se considera carga a todos los efectos (reacción a la carga, etc.). Si no hay ninguna unidad a alcance de carga, marchan hacia el enemigo más cercano en línea de visión lo más rápido y directo posible. Si se obtiene 2+, la unidad actúa de la forma habitual.

Manada. Las Manadas de Bestias son una unidad de Gors y Ungors que actúan de una forma ligeramente distinta a la habitual. Generalmente sigue todas las reglas de Hostigadores, salvo por las siguientes excepciones.

Creación del ejército

Las Manadas de Bestias pueden ser de tres tipos. Lo más habitual es una Manada mixta. Cada manada mixta debe ser de al menos 5 Gor y al menos 5 Ungor (pueden ser 10 Gor y 15 Ungor, o 5 Gor y 25 Ungor, o 25 Gor y 5 Ungor...). Todos los Gor de la manada van equipados de la misma forma. Todos los Ungor de la manada van equipados de la misma forma. Por ejemplo, puedes equipar con Escudo y Lanza a los Ungor, y con dos armas de mano a los Gor.

Si haces una Manada de sólo Gors, el tamaño mínimo es de 10+ Gors. Sigue todas las reglas de la Manada de Bestias (salvo las reglas que mencionen a Ungors)

Si haces una Manada de sólo Ungors, el tamaño mínimo es de 10+ Ungors. Sigue todas las reglas de la Manada de Bestias (salvo las reglas que mencionen a Gors) con las siguientes excepciones:

- Si no eligen escudo ni lanza, pueden elegir Arco Corto (+2/m) como Arma de Proyectiles.*
- Ningún personaje puede unirse a manadas de sólo Ungors.*

Personajes en Manadas

Sólo los personajes de tipo Bestia e Infantería pueden unirse a Manadas. Es decir, chamanes y grandes chamanes, caudillos y beligor, así como los personajes especiales de dichos tipos, pero no Minotauros, Señores del Caos, Demonios ni personajes montados en Carro.

Disparos (y hechizos) a una Manada

Los impactos por proyectiles con área de efecto (catapultas, cañón, aliento de dragón, trabuco Enano del Caos) impactan en las miniaturas que hay debajo de la plantilla o área de efecto (sean gors, ungors o personajes, pudiendo usarse Cuidado Señor de la forma habitual).

Todos los demás impactos por proyectiles (los que no usen área de efecto, como puede ser el Cañón de Salvas, los arcos, ballestas, pistolas, arcabuces...) a causa de disparos efectuados contra la unidad se resuelven primero contra los Ungors y luego contra los Gors. Sólo cuando cada Ungor haya sido impactado al menos una vez se empezarán a asignar impactos a los Gors (que tienden a usar a sus hermanos menores como escudos vivos). Tras asignar los impactos, efectúa las tiradas para herir. Ejemplo: una unidad compuesta por 10 Gors y 10 Ungors recibe 15 impactos por una unidad de Arqueros; 10 impactos irán a los Ungors, y los 5 restantes a los Gors. Si una segunda unidad de arqueros dispara a la unidad, vuelve a repartir primero a los Ungors y luego a los Gors.

La Manada cargando

Cuando una Manada declara una carga, comprueba si menos de una cuarta parte de la unidad está a distancia de carga; en caso contrario se considerará carga fallida.

Si la carga se realiza, mueve la manada como si fueran Hostigadores (debes maximizar las miniaturas en contacto con el enemigo). Si carga a una miniatura individual de infantería (que, al ser hostigadores, alinearía 3 miniaturas) debe alinearse con un frontal de al menos cuatro o cinco miniaturas (si se permite por espacio) teniendo en cuenta que deben maximizarse las miniaturas en contacto.

En carga, los Gors avanzan rápidamente hacia la línea frontal de la unidad, mientras que los ungors se esconden tras sus hermanos mayores y hostigan al enemigo con sus lanzas (usando las reglas habituales de combate con lanzas). Cuando una unidad de Manada carga, alinea la unidad. Cuando la unidad haya formado, mueve cualquier personaje que desees a la fila frontal; luego mueve al grupo de mando; luego coloca los Gors tras ellos (o a su lado); luego los Ungors. Dicho de otra forma; cuando una Manada carga o es cargada y debe dejar de ser Hostigadora, coloca el grupo de mando y personajes delante, luego los gors, y luego los ungors. En caso de recibir cargas múltiples en un mismo turno, el jugador que ha declarado las cargas mueve la primera carga, se alinean, y luego mueve el resto de cargas (en el orden que quiera). Observa los diagramas A, B y C más abajo para ver qué pasa en el turno en que cargan.

Ten en cuenta que la Manada es Hostigadora (aunque tenga filas), por lo que no anula filas a unidades enemigas cargadas por el flanco o la retaguardia.

La Manada recibiendo una carga

Básicamente, la Manada sigue las reglas de Hostigadores cuando recibe una carga, con las excepciones indicadas en “La Manada cargando”. Es decir, cuando la manada es cargada debe, si cabe, formar con frontal de un mínimo de 4 ó 5 miniaturas (maximizando las miniaturas en contacto), alinea los Gors delante, etc.

Ten en cuenta que en caso de miniaturas que hacen impactos por carga a la unidad de Manada (por ejemplo, un carro cargando a la Manada) los impactos se resuelven contra las miniaturas en contacto en primer lugar, de modo que los primeros en ser golpeados serán los Gors. Los demás impactos se distribuyen aleatoriamente.

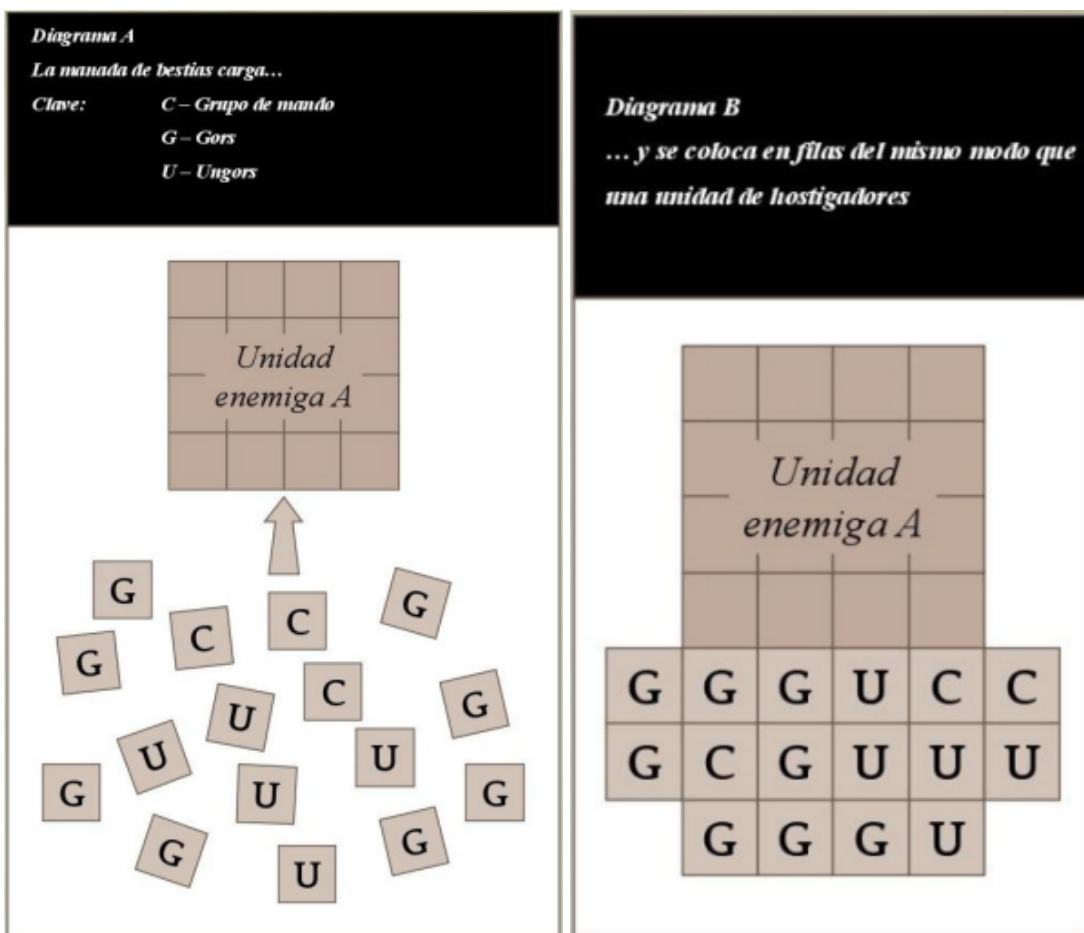
La Manada en combate

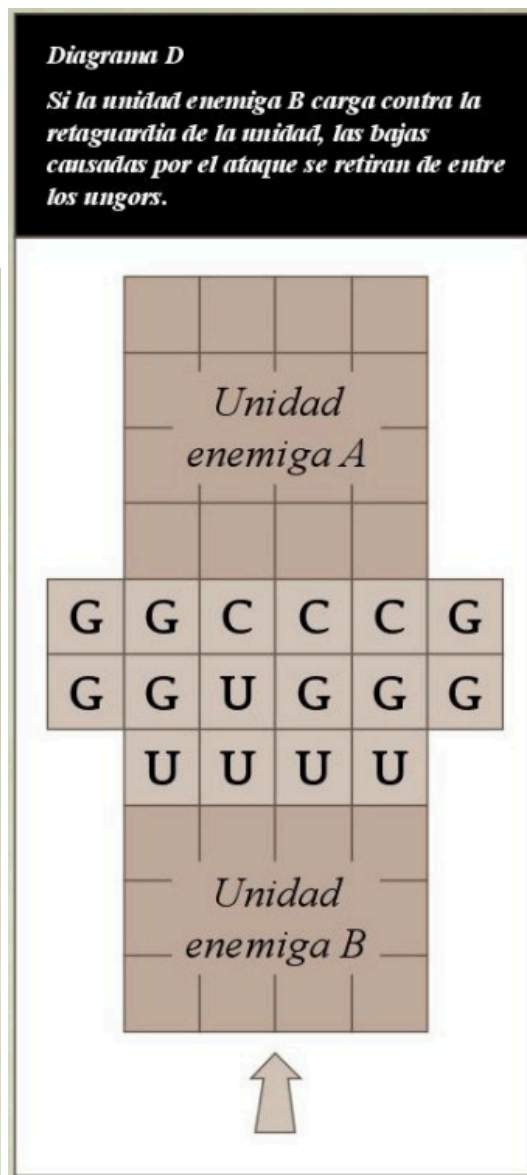
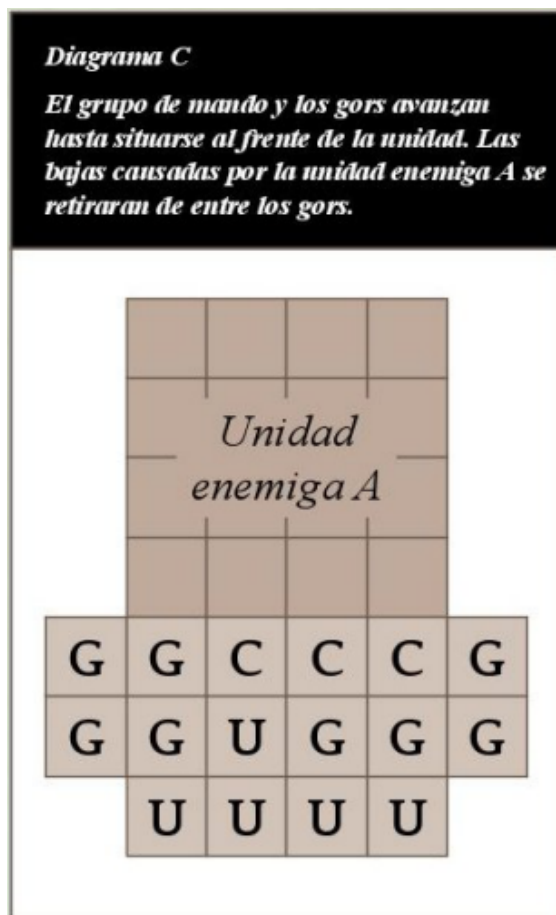
Las Manadas siguen básicamente las reglas de combate para Hostigadores con una excepción: pueden aplicar bonificador por filas de hasta +2. Es decir, una unidad formada por una primera fila de cinco Gors delante y quince Ungor detrás, tendría un +2 a la resolución del combate por filas. Por supuesto, estas filas se pueden anular de la forma habitual (trabadas por el flanco).

En combate cuerpo a cuerpo, el enemigo puede elegir de la forma habitual a cuál de las miniaturas en contacto peana con peana quiere atacar, sean personajes, Gors o Ungors (observa el Diagrama D).

Ten en cuenta que (excepto en las manadas de sólo Ungors) sólo los Gors pueden ser grupo de mando. Si mueren todos los Gors no habrá músico ni portaestandarte (ni Campeón si muere), los Ungor no "recogen" el estandarte ni el cuerno o tambor.

Ten en cuenta que si una Manada decide durante un combate realizar una maniobra de envolver el flanco (o la retaguardia), las reglas establecen que se cogen miniaturas de detrás de la unidad, por lo que normalmente serán los ungors los que tomen esas posiciones de envoltura.





RDC: Las Manadas Ungor, Manadas Gor y Manadas Mixtas se consideran tres opciones de unidad diferentes.

0-1 Arpías

Fuente:

7ª (y Libro de 6ª de Elfos Oscuros)

Unidad

M HA HP F R H I A L TSA

Arpía

10 3 3 3 3 1 4 1 6 -

Tipo de unidad:

Infantería, Bestia, Caos.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

13 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:

5-20.

Armas: Garras de arpía (cuentan como Dos armas de mano).

Reglas especiales: **Unidad voladora. Hostigadores, Volar.**
Bestias. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Arpías. Además, las Arpías nunca pueden usar el Liderazgo del General.

Bestigors*

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Bestigor	12	4	3	4	4	1	3	1	7	5+
Corneador	12	4	3	4	4	1	3	2	7	5+

Tipo de unidad: Infantería, Caos, Bestia.

Inclusión: No puedes incluir más unidades de Bestigors que de Manadas de Bestias en tu ejército.

Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura: 12 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas: Arma de mano. Arma a dos manos.

Armadura: Armadura pesada.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Corneador (+12). El Portaestandarte de una única unidad de Bestigors de todo el ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Marca: Una única unidad de Bestigors del ejército puede elegir una de estas cinco marcas:

Marca del Caos Absoluto (gratis). La unidad puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.

Khornegors, Marca de Khorne (+45). Furia Asesina. Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne.

Pestigors, Marca de Nurgle (+50). Causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle.

Tzaangors, Marca de Tzeentch (+20). Mientras el regimiento no esté huyendo, proporciona +1 dado de magia a la reserva de dados de energía del ejército. Gana el tipo de unidad Tzeentch.

Slaangors, Marca de Slaanesh (+20). Inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Mastines del Caos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Mastín del Caos	18	4	-	3	3	1	3	1	5	-
Cuidador Gor	18	4	3	3	4	1	3	1	6	-

Tipo de unidad: Caballería, Caos, Animal. El Cuidador es Infantería, Caos, Bestia.

Inclusión:	Los Mastines del Caos NO se contabilizan para el mínimo de unidades básicas que debes incluir en el ejército.
Tamaño de la peana:	Los Mastines del Caos usan Caballería (25x50), el Cuidador Gor usa peana de Infantería (25x25).
Puntos/miniatura:	6 puntos por Mastín, 12 por Cuidador Gor.
Potencia de unidad:	2 por cada Mastín, 1 por el Cuidador.
Tamaño de la unidad:	5+ Mastines, 0-1 Cuidador.
Armas:	Dientes y garras (Arma de mano). El Cuidador Gor va con dos armas de mano.
Opciones:	Puedes añadir un único Cuidador Gor en cada unidad de Mastines (cuesta 12 puntos). Trata siempre el Cuidador como si fuera un Personaje que se ha unido a la unidad, salvo que el Cuidador no puede abandonar dicha unidad. Así, se beneficia de Cuidado Señor, no se le puede designar como objetivo para el disparo, la unidad puede usar su Liderazgo, etc. El Cuidador Gor debe colocarse en primera fila como cualquier personaje que se haya unido a la unidad.

Reglas especiales: **Emboscada.**

Carro de Tuskors

Fuente: *Libro de 6ª*

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carro de Tuskors	-	-	-	5	4	4	-	-	-	4+
1x Bestigor	-	4	-	4	-	-	3	1	7	-
1x Ungor	-	4	-	3	-	-	3	1	6	-
2x Tuskgor	18	3	-	3	-	-	2	1	5	-

Tipo de unidad:	Carro, Bestia, Caos.
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).
Puntos/miniatura:	85 puntos.
Potencia de unidad:	4 (5 si está montado por un personaje).
Tamaño de la unidad:	1. La miniatura está formada por un Carro, un Bestigor y un Ungor de tripulación, y está tirado por dos Tuskgor.
Armas:	El Bestigor lleva arma a dos manos. El Ungor lleva lanza. El Carro tiene Cuchillas. Los Tuskors tienen colmillos con la regla Empalar (F+2 en carga).
Armadura:	El Carro tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.
Reglas especiales:	Carro. Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro de Tuskors, sustituirá al Bestigor. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Básica (y cuenta para el mínimo de unidades básicas del ejército).
Marca:	Los Carros de Tuskors tienen la marca del Caos Absoluto, así que un personaje que tenga una marca distinta no los puede usar como montura.

UNIDADES ESPECIALES

0-1 Centigors

Fuente:	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>Centigor</td><td>20</td><td>4</td><td>-</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>1+1</td><td>7</td><td>6+</td></tr><tr><td>Pezuñasangrienta</td><td>20</td><td>4</td><td>-</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>2+1</td><td>7</td><td>6+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Centigor	20	4	-	4	4	1	2	1+1	7	6+	Pezuñasangrienta	20	4	-	4	4	1	2	2+1	7	6+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Centigor	20	4	-	4	4	1	2	1+1	7	6+																								
Pezuñasangrienta	20	4	-	4	4	1	2	2+1	7	6+																								
Tipo de unidad:	Caballería, Caos, Bestia.																																	
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).																																	
Puntos/miniatura:	17 puntos por miniatura.																																	
Tamaño de la unidad:	5+.																																	
Armas:	Arma de mano. Lanza.																																	
Armas de proyectiles:	Pueden llevar hachas arrojadizas (+3/m); ten en cuenta que se consideran su arma de mano, no arma de mano adicional.																																	
Armadura:	Armadura ligera. Pueden llevar escudos (+2/m).																																	
Grupo de mando:	Músico (+7), Portaestandarte (+14), Pezuña sangrienta (+14). El portaestandarte puede llevar un Estandarte Mágico de hasta 50 puntos.																																	
Reglas especiales:	<p>Cruzar (bosques).</p> <p>Borrachos. Al inicio de cada uno de tus turnos lanza 1D6 por cada unidad; con un 1 son estúpidos (haz el chequeo inmediatamente), con 2-5 actúan con normalidad, con 6 entran en Furia Asesina hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente). Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son inmunes al resto de psicología.</p> <p>Centauro. Los Centigors son Caballería a todos los efectos (incluyendo el bonificador a la carga de la lanza) salvo que no tienen perfil de montura, no tienen TSA+1 por caballería, y usan las reglas de armas a dos manos, dos armas de mano o arma de mano y escudo como si fueran infantería.</p> <p>Arrollar. Además de sus armas, los centigors usan sus pezuñas y su envergadura para aplastar al enemigo. Los Centigors tienen un ataque adicional (indicado en el perfil) que no se ve afectado por los bonificadores o las penalizaciones de las armas que utilicen (por ejemplo no tendrían el F+1 por carga de la lanza).</p>																																	

Minotauros

Fuente:	Libro de 6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Minotauro	15	4	3	4	4	3	4	3	8	-
	Minotauro Sangriento	15	4	3	4	4	3	4	4	8	-
Tipo de unidad:	Infantería monstruosa, Minotauro, Caos, Bestia.										
Inclusión:	Si el general del ejército es un Minotauro de la Condenación, los Minotauros se consideran Unidad Básica en vez de Unidad Especial.										

Tamaño de la peana:	Infantería monstruosa (40x40).
Puntos/miniatura:	40 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	3+.
Armas:	Arma de mano. Pueden llevar arma a dos manos (+6/m) o arma de mano adicional (+4/m).
Armadura:	Pueden llevar armadura ligera (+3/m). Pueden llevar escudo (+3/m).
Grupo de mando:	Portaestandarte (+20), Minotauro Sangriento (+20), Músico (+10). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.
Reglas especiales:	Miedo. Ansia de sangre.
Marca:	Cada unidad de Minotauros puede elegir no llevar ninguna marca, o bien llevar la misma marca que el general del ejército: Marca del Caos Absoluto (gratis). La unidad puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado. Marca de Khorne (+45). Furia Asesina. Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne. Marca de Nurgle (+25). La unidad gana una tirada de salvación por armadura de 5+ por piel escamosa (acumulable a la armadura ligera o el escudo). Gana el tipo de unidad Nurgle. Marca de Tzeentch (+20). Mientras el regimiento no esté huyendo, proporciona +1 dado de magia a la reserva de dados de energía del ejército. Gana el tipo de unidad Tzeentch. Marca de Slaanesh (+20). Inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Ogros del Caos

Fuente:	Libro de 6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Ogro del Caos	15	3	2	4	4	3	2	3	7	6+
	Gran Ogro del Caos	15	3	2	4	4	3	2	4	7	6+
Tipo de unidad:	Infantería monstruosa, Ogro, Caos.										
Tamaño de la peana:	Infantería monstruosa (40x40).										
Puntos/miniatura:	35 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	3+.										
Armas:	Arma de mano. Pueden llevar arma a dos manos (+6/m) o arma de mano adicional (+4/m).										
Armadura:	Armadura ligera. Pueden cambiar su armadura ligera por pesada (+3/m). Pueden llevar escudo (+3/m).										
Grupo de mando:	Músico (+10), Portaestandarte (+20), Gran Ogro del Caos (+20).										
Reglas especiales:	Miedo.										
Marca:	Los Ogros del Caos pueden llevar la Marca del Caos Absoluto (+15 puntos). La unidad puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.										

Trolls del Caos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Troll del Caos	15	3	1	5	4	3	1	4	4	-

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Troll, Caos.

Tamaño de la peana: Infantería monstruosa (40x40).

Puntos/miniatura: 55 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 3+.

Armas: Arma de mano.

Reglas especiales: **Miedo. Regeneración. Estupidez.**

Vómito de Troll. Pueden renunciar a sus cuatro ataques para hacer un único ataque de F5 que impacta automáticamente y anula armaduras. Toda la unidad debe realizar o bien sus ataques normales o bien sus ataques de vómito.

Marca: Los Trolls del Caos pueden llevar las siguientes Marcas del Caos si el general ya lleva dicha Marca del Caos:
-Marca del Caos Absoluto (+25 puntos). La unidad puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.
-Marca de Nurgle (+25 puntos). Trolls Biliosos. Los Trolls del Caos ganan Ataques Envenenados, Heridas Múltiples (1D3) y Nube de Moscas.

Pieldelobo

Fuente: 8ª (Monstruos Arcanos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Pieldelobo	18	5	0	4	4	3	4	3	7	-

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Troll, Caos.

Tamaño de la peana: Infantería monstruosa (40x40).

Puntos/miniatura: 56 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 3-15.

Armas: Garras (Arma de mano).

Reglas especiales: **Miedo. Regeneración (5+). Furia Asesina.**

Marca: Cada unidad de Pieldelobo puede elegir no llevar ninguna Marca, o bien llevar la misma Marca que el General del ejército.
Marca del Caos Absoluto (gratis). La unidad puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.
Marca de Khorne (+20). Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión. Gana el tipo de unidad Khorne.
Marca de Nurgle (+25). La unidad gana una tirada de salvación por armadura de 5+ por piel escamosa. Gana el tipo de unidad Nurgle.
Marca de Tzeentch (+20). Mientras el regimiento no esté huyendo, proporciona +1 dado de magia a la reserva de dados de energía del ejército. Gana el tipo de unidad Tzeentch.
Marca de Slaanesh (+20). Inmune a psicología. Ten en cuenta que, entonces, ya no están sujetos a Furia Asesina. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Garragor

Fuente: 7ª

Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	A									
Garragor	18	3	0	5	5	3	2	3	6	-
Tipo de unidad:	Monstruo, Animal, Caos.									
Tamaño de la peana:	Monstruo (50x50).									
Puntos/miniatura:	55 puntos.									
Tamaño de la unidad:	1.									
Potencia de unidad:	3.									
Armas:	Garras y colmillos (Arma de mano).									
Reglas especiales:	Miedo. Carga atronadora. El Garragor tiene enormes colmillos que le proporcionan F+1 en el turno en que carga.									

Carro de Garragors

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carro de Garragor	-	-	-	5	5	5	-	-	-	4+
1x Bestigor	-	4	-	4	-	-	3	1	7	-
1x Ungor	-	4	-	3	-	-	3	1	6	-
1x Garragor	18	3	-	5	-	-	2	3	6	-
Tipo de unidad:	Carro, Bestia, Caos.									
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).									
Puntos/miniatura:	165 puntos.									
Potencia de unidad:	4.									
Tamaño de la unidad:	1. La miniatura está formada por un Carro, un Bestigor y un Ungor de tripulación, y está tirado por un Garragor.									
Armas:	El Bestigor lleva arma a dos manos. El Ungor lleva lanza. El Carro tiene Cuchillas. El Garragor tiene colmillos con la regla Carga atronadora (F+1 en carga).									
Armadura:	El Carro tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.									
Reglas especiales:	Carro. Miedo.									

Desangradores de Khorne

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Desangrador	10	5	0	5	3	1	4	1	8	6+
Gran Desangrador	10	5	0	5	3	1	4	2	8	6+

Tipo de unidad:	Infantería, Demonio, Caos, Khorne.
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura:	16 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	10+.
Armas:	Arma de mano (aunque algunas miniaturas parezca que llevan arma a dos manos).
Armadura:	Armadura ligera.
Grupo de mando:	Músico (+7), Portaestandarte (+14), Gran Desangrador(+14).
Reglas especiales:	<i>Demonio. Resistencia a la magia (1). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología).</i>
Marca:	El regimiento lleva la Marca de Khorne.

Mastines de Khorne

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Mastín de Khorne	18	5	0	4	3	1	4	1	8	-
	Cerbero	18	5	0	4	3	1	4	2	8	-

Tipo de unidad:	Caballería, Demonio, Caos, Khorne.
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).
Puntos/miniatura:	16 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	5+.
Armas:	Dientes (Arma de mano).
Grupo de mando:	Cerbero (+14).
Reglas especiales:	<i>Demonio. Resistencia a la magia (2). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología). Caballería Rápida.</i>
Marca:	El regimiento lleva la Marca de Khorne.

Portadores de Plaga

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Portador de Plaga	10	4	0	4	4	1	4	1	8	-
	Portador de Pestilencia	10	4	0	4	4	1	4	2	8	-

Tipo de unidad:	Infantería, Demonio, Caos, Nurgle.
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura:	16 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	10+.
Armas:	Arma de mano.

Recompensa demoníaca: **Nube de Moscas.** Toda unidad o miniatura enemiga, mientras esté en contacto peana con peana con una o más miniaturas con Nube de Moscas, tiene un penalizador de -1 a todas sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que el penalizador es aplicado a cada miniatura en contacto aunque no dirija sus ataques a una miniatura con Nube de Moscas. Las miniaturas con Nube de moscas son inmunes a las Nubes de moscas enemigas (¡están acostumbrados a las moscas!).

Grupo de mando: **Músico (+7), Portaestandarte (+14), Portador de Pestilencia (+14).**

Reglas especiales: **Demonio.**
Vómito putrefacto. Los Portadores de Plaga vomitan una especie de compuesto mezcla de entrañas, gusanos y suciedad. Se trata de un Ataque especial. Al inicio de cada fase de combate, declara que van a usar este ataque especial. Cada miniatura sustituye sus ataques por un ataque que impacta automáticamente y causa impactos de F3. Todas las miniaturas de la unidad deben hacer el mismo tipo de ataque (o el normal o el vómito), y pueden elegir qué ataque hacen en cada fase de combate cuerpo a cuerpo.

Marca: El regimiento lleva la Marca de Nurgle.

0-1 Nurgletes

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Enjambre de Nurgletes	10	3	0	3	3	4	2	4	8	-

Tipo de unidad: Enjambre, Demonio, Caos, Nurgle.

Tamaño de la peana: Infantería monstruosa (40x40).

Puntos/miniatura: 40 puntos por peana.

Potencia de unidad: 3/m.

Tamaño de la unidad: 1-5.

Armas: Arma de mano.

Recompensa demoníaca: **Nube de Moscas.** Toda unidad o miniatura enemiga, mientras esté en contacto peana con peana con una o más miniaturas con Nube de Moscas, tiene un penalizador de -1 a todas sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que el penalizador es aplicado a cada miniatura en contacto aunque no dirija sus ataques a una miniatura con Nube de Moscas. Las miniaturas con Nube de moscas son inmunes a las Nubes de moscas enemigas (¡están acostumbrados a las moscas!).

Reglas especiales: **Demonio. Hostigadores.**
Solitarios. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Nurgletes.

Marca: El regimiento lleva la Marca de Nurgle.

0-1 Furias

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Furia	10	4	0	4	3	1	4	1	6	-

Tipo de unidad: Infantería, Demonio, Caos.
Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura: 16 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5-20.
Armas: Arma de mano.
Reglas especiales: **Demonio. Unidad voladora.**
Marca: El regimiento lleva la Marca del Caos Absoluto.

0-1 Aulladores de Tzeentch

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Aullador	3	3	0	4	4	2	4	2	8	-

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Demonio, Caos, Tzeentch.
Tamaño de la peana: Infantería monstruosa (40x40).
Puntos/miniatura: 33 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 3-20.
Armas: Arma de mano.
Reglas especiales: **Demonio. Unidad voladora.**

Ataque rasante. Si la unidad de Aulladores no ha declarado carga, elige una unidad enemiga por la que los Aulladores hayan volado por encima; dicha unidad recibe un impacto de F3 por cada Aullador. Estos ataques se consideran como ataques de proyectiles a todos los efectos, pero realizados en la fase de movimiento (así que los Leones Blancos tendrán protección extra, etc.) y pueden llegar a causar chequeos de Pánico en dicha fase. En caso de efectos, objetos, reglas o hechizos que tengan en cuenta la distancia a la que se ha efectuado el disparo, considera que se han hecho disparos a distancia 0. Si los Aulladores pasan por encima de una unidad que cause impactos automáticos (como pueden ser los Fanáticos Goblin Nocturno), ambas unidades infligen y reciben daño simultáneamente. Los Aulladores no pueden realizar su Ataque Rasante a unidades en el interior de un elemento de escenografía que tenga cobertura superior (como un bosque o un edificio).

Marca: El regimiento lleva la Marca de Tzeentch.

Horrores de Tzeentch

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Horror	10	2	0	3	3	1	3	1	8	-
Cambiador	10	2	0	3	3	1	3	2	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Demonio, Caos, Tzeentch, Hechicero.
Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura: 15 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:	10+ Horrores.																						
Armas:	Arma de mano.																						
Grupo de mando:	Músico (+7), Portaestandarte (+14), Cambiador (+14).																						
Reglas especiales:	<p>Demonio.</p> <p>Magia de Tzeentch. Los Horrores son una unidad mágica. Una vez por turno, al inicio de la fase de magia (propia), pueden lanzar un hechizo, considerándose a todos los efectos objetos portahechizos (p.e. no se usan dados de magia, no se pueden olvidar, etc.) de un nivel de energía igual a la mitad de la potencia de la unidad redondeando hacia abajo (por ejemplo, si hay 13 Horrores, se considera de nivel 6) con un mínimo de 1. Cada unidad de Horrores puede lanzar un único hechizo (que puede ser diferente cada turno), pero diferentes unidades de Horrores pueden lanzar diferentes hechizos el mismo turno.</p> <ul style="list-style-type: none">- Fuego de Tzeentch. Proyectil mágico (traza línea de visión desde cualquier punto frontal de la unidad), alcance 60cm. Hace 1D6 impactos de una Fuerza igual a la potencia de unidad dividido entre 5 (redondea hacia arriba, máximo F5). Por ejemplo, si hay entre 11 y 15 Horrores se considera de F3. La distancia de alcance y la línea de visión se calculan como si fueran proyectiles normales lanzados por la unidad.- Vórtice Refulgente. Los Horrores liberan energía mágica que se extiende como una llamarada por el campo de batalla en un vórtice de energía luminosa. Elige una unidad enemiga a 30cm (si están trabados, debes designar a una unidad con la que estén trabados). Todas las miniaturas de la unidad enemiga reciben un impacto de F3.- Mutación incontrolable. Elige una unidad enemiga trabada en combate cuerpo a cuerpo con los Horrores de Tzeentch. Lanza 1D6 por cada Horror en contacto peana con peana con esa unidad enemiga, con un 6 hace una baja en esa unidad enemiga con la que esté en contacto. Anula armaduras. Las bajas se distribuyen como proyectiles y sólo pueden hacerse a miniaturas de infantería o caballería (pueden llegar a afectar a personajes). Por cada enemigo aniquilado con este hechizo, añade un Horror a la unidad.																						
Marca:	El regimiento lleva la Marca de Tzeentch.																						
Opciones:	Cada unidad de Horrores puede ir acompañada por 0-4 Incineradores. Los Incineradores NO cuentan como otra unidad especial, acompañan a los Horrores. No puedes incluir Incineradores si no hay Horrores, y no más de 4 por cada unidad de Horrores.																						
<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>Incinerador</td><td>15</td><td>2</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>-</td></tr></table>		Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Incinerador	15	2	4	4	4	1	4	2	8	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Incinerador	15	2	4	4	4	1	4	2	8	-													
Tipo de unidad:	Infantería, Demonio, Caos, Tzeentch.																						
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).																						
Coste:	25 puntos.																						
Armas:	Arma de mano.																						
Armas de proyectiles:	Llamaradas de Tzeentch.																						

Reglas especiales:

Demonio. Ataques flamígeros (tanto en combate cuerpo a cuerpo como disparos).

En Compañía de Horrores. Cada unidad de Horrores puede ir acompañada entre 0 y 4 Incineradores de Tzeentch a 25 puntos cada uno. Los Incineradores deben desplegarse junto a su unidad (pero no dentro de ella), a 12cm o menos de su unidad de Horrores. Al final de cada turno del jugador que los controla, cada Incinerador individual a más de 12cm de su unidad de Horrores deben hacer un chequeo de Liderazgo; si lo fallan, el demonio es destruido.

Individuales. Después del despliegue, cada uno se considera una miniatura individual a todos los efectos (mueven individualmente, proporcionan puntos de victoria cada uno, no se les pueden unir personajes, etc.), salvo que al no ser personajes no pueden unirse a ninguna unidad. Los Incineradores siguen las reglas de personajes a pie a efectos de movimiento y disparo con proyectiles.

Marca:

El regimiento lleva la Marca de Tzeentch.

Diablillas de Slaanesh

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Diablilla	12	4	0	4	3	1	5	2	8	-
Súcubo	12	4	0	4	3	1	5	3	8	-

Tipo de unidad:

Infantería, Demonio, Caos, Slaanesh.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

15 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:

10+.

Armas:

Arma de mano (de hecho enormes pinzas en ambas manos, lo que se ve reflejado en su atributo de 2 ataques).

Recompensa demoníaca:

Aura de Slaanesh: Toda unidad o personaje enemigos en contacto peana con peana con una o más miniaturas con Aura de Slaanesh tienen un -1 a su atributo de Liderazgo hasta un mínimo de 2.

Grupo de mando:

Músico (+7), Portaestandarte (+14), Súcubo (+14).

Reglas especiales:

Demonio.

Marca:

El regimiento lleva la Marca de Slaanesh.

Diablillas Montadas

Fuente:

6ª (Tormenta del Caos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Diablilla Montada	-	4	0	4	3	1	5	2	8	6+
Súcubo Montada	-	4	0	4	3	1	5	3	8	6+
Corcel de Slaanesh	25	3	0	3	-	-	5	1	8	-

Tipo de unidad:

Caballería, Demonio, Caos, Slaanesh.

Tamaño de la peana:

Caballería (25x50).

Puntos/miniatura:	30 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	5+.
Armas:	Arma de mano.
Montura:	Las Diablillas montan en Corcel de Slaanesh.
Recompensa demoníaca:	Aura de Slaanesh: Toda unidad o personaje enemigos en contacto peana con peana con una o más miniaturas con Aura de Slaanesh tienen un -1 a su atributo de Liderazgo hasta un mínimo de 2.
Grupo de mando:	Músico (+10), Portaestandarte (+20), Súcubo Montada (+20).
Reglas especiales:	Demonio. Caballería rápida. Ataques envenenados (sólo Corcel). Siempre ataca primero (sólo Corcel).
Marca:	El regimiento lleva la Marca de Slaanesh.

0-1 Diablo de Slaanesh

Fuente:	5ª
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
Diablo de Slaanesh	25 4 0 4 4 3 5 2 8 -
Tipo de unidad:	Monstruo, Caos, Demonio, Slaanesh.
Tamaño de la peana:	Monstruo (50x50).
Puntos/miniatura:	40 puntos.
Tamaño de la unidad:	1.
Armas:	Arma de mano.
Reglas especiales:	Demonio.
Marca:	El regimiento lleva la Marca de Slaanesh.

Bárbaros

Fuente:	Libro de 6ª
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
Bárbaro	10 4 3 3 3 1 4 1 7 -
Jefe	10 4 3 3 3 1 4 2 7 -
Tipo de unidad:	Infantería, Humano, Caos, Bárbaro.
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura:	5 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	10+.
Armas:	Arma de mano. Pueden elegir llevar arma a dos manos (+2/m), mayal (+1/m) o lanza (+1/m) .
Armadura:	Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar escudo (+1/m).
Grupo de mando:	Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe (+10).

0-1 Arqueros Bárbaros

Fuente: 3ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Bárbaro Arquero	10	4	3	3	3	1	4	1	7	-
Jefe Arquero	10	4	3	3	3	1	4	2	7	-

Tipo de unidad: Infantería, Humano, Caos, Bárbaro.

Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura: 8 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 5-20.

Armas: Arma de mano.

Armas de proyectiles: Arco. Pueden cambiar el Arco por Jabalina.

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe Arquero (+10). El Jefe puede cambiar su arco por Ballesta (+1).

Opciones: Una única unidad de Arqueros Bárbaros del ejército puede ser de Exploradores por +1/m.

Reglas especiales: *Hostigadores.*

Jinetes Bárbaros

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Bárbaro a Caballo	-	4	3	3	3	1	4	1	7	6+
Jefe a Caballo	-	4	3	3	3	1	4	2	7	6+
Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Caos, Bárbaro.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Puntos/miniatura: 13 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 5+.

Armas: Arma de mano. Pueden elegir llevar lanza (+1/m) o mayal (+2/m).

Armas de proyectiles: Pueden llevar hachas arrojadas (+2/m) o jabalinas (+2/m).

Armadura: Pueden llevar escudo (+2/m).

Montura: Los Jinetes Bárbaros montan en Caballo de Guerra.

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Jefe a Caballo (+12).

Reglas especiales: *Caballería rápida.*

Carro de Bárbaros*

Fuente: 3ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carro de Bárbaros	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+

2x Auriga Bárbaro	-	4	3	3	-	-	4	1	7	-
2x Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad:	Carro, Humano, Caos, Bárbaro.
Inclusión:	Sólo puedes incluir 0-1 Carro de Bárbaros por cada unidad de Bárbaros (a pie, no Arqueros ni Jinetes) en el ejército.
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).
Puntos/miniatura:	60 puntos.
Tamaño de la unidad:	1. La miniatura está formada por un Carro, dos Bárbaros del Caos de tripulación, y está tirado por dos Caballos de Guerra.
Potencia de unidad:	4 (5 si está montado por un personaje).
Armas:	Los Aurigas Bárbaros llevan lanza.
Armadura:	El Carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.
Reglas especiales:	Carro.

Guerreros del Caos

Fuente:	Libro de 6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Guerrero del Caos	10	5	3	4	4	1	5	1	8	5+
	Campeón Guerrero	10	5	3	4	4	1	5	2	8	5+
Tipo de unidad:	Infantería, Humano, Caos.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	14 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	10+.										
Armas:	Arma de mano. Pueden elegir llevar Arma a dos manos (+2/m), Arma de mano adicional (+2/m) o Alabarda (+2/m).										
Armadura:	Armadura pesada. Pueden llevar escudo (+1/m).										
Grupo de mando:	Músico (+6), Portaestandarte (+12), Campeón Guerrero (+12). Una única unidad de Guerreros del ejército con Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.										
Opciones:	Guerreros Elegidos. Una única unidad de Guerreros del Caos del ejército puede transformarse en Guerreros Elegidos del Caos (+4/m). Los Guerreros Elegidos del Caos sustituyen su armadura pesada por armadura del Caos y, además, tienen A+1 (incluyendo el campeón, que tiene de serie 3 ataques). Puedes tener una unidad de Caballeros Elegidos y una de Guerreros Elegidos en tu ejército.										

Marca: El regimiento debe elegir una de estas cinco marcas:
 Marca del Caos Absoluto (gratis). Puede repetir chequeos de psicología fallados.
 Marca de Khorne (+45). Furia Asesina. Gana el tipo de unidad Khorne. Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión.
 Marca de Nurgle (+50). Causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle.
 Marca de Tzeentch (+20). Mientras el regimiento no esté huyendo, proporciona +1 dado de magia a la reserva de dados de energía del ejército. Gana el tipo de unidad Tzeentch.
 Marca de Slaanesh (+20). Inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Caballeros del Caos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Caballero del Caos	-	5	3	5	4	1	5	1	8	2+
Campeón Caballero	-	5	3	5	4	1	5	2	8	2+
Corcel del Caos con Barda	18	3	-	4	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Humano, Caos.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Puntos/miniatura: 33 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 4+.

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+4/m).

Armadura: Armadura pesada. Escudo.

Montura: Los Caballeros del Caos montan en Corcel del Caos con Barda.

Grupo de mando: Músico (+10), Portaestandarte (+20), Campeón Caballero (+20). Una única unidad de Caballeros del ejército con Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Opciones: Caballeros Elegidos. Una única unidad de Caballeros del Caos del ejército puede transformarse en Caballeros Elegidos del Caos (+12/m). Los Caballeros Elegidos del Caos sustituyen su armadura pesada por armadura del Caos y, además, tienen A+1 (incluyendo el campeón, que tiene de serie 3 ataques). Puedes tener una unidad de Caballeros Elegidos y una de Guerreros Elegidos en tu ejército.

Marca: El regimiento debe elegir una de estas cinco marcas:
 Marca del Caos Absoluto (gratis). Puede repetir chequeos de psicología fallados.
 Marca de Khorne (+45). Furia Asesina. Gana el tipo de unidad Khorne. Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión.
 Marca de Nurgle (+50). Causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle.
 Marca de Tzeentch (+20). Mientras el regimiento no esté huyendo, proporciona +1 dado de magia a la reserva de dados de energía del ejército. Gana el tipo de unidad Tzeentch.

Marca de Slaanesh (+20). Inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

Carro del Caos

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carro del Caos	-	-	-	5	5	4	-	-	-	3+
2x Auriga del Caos	-	5	-	4	-	-	5	1	8	-
2x Corcel del Caos con Barda	18	3	-	4	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad:

Carro, Humano, Caos.

Tamaño de la peana:

Carro (50x100).

Puntos/miniatura:

120 puntos.

Tamaño de la unidad:

1. La miniatura está formada por un Carro, dos Guerreros del Caos de tripulación, y está tirado por dos Corceles del Caos con barda (Movimiento ya restado en el perfil de atributos).

Potencia de unidad:

4 (5 si está montado por un personaje).

Armas:

Los Aurigas del Caos llevan Alabarda. El Carro tiene Cuchillas.

Armadura:

El Carro tiene una tirada de salvación por armadura de 3+.

Reglas especiales:

Carro.

Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro del Caos, sustituirá uno de los Guerreros de la tripulación. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Especial.

Marca:

El Carro debe elegir una de estas cinco marcas:

Marca del Caos Absoluto (gratis). Puede repetir chequeos de psicología fallados.

Marca de Khorne (+30). Furia Asesina (pero el ataque extra lo gana sólo la Tripulación). Gana el tipo de unidad Khorne. Mientras esté en el campo de batalla, el ejército tiene +1 dado de dispersión.

Marca de Nurgle (+15). Causa Miedo. Gana el tipo de unidad Nurgle.

Marca de Tzeentch (+20). Mientras el carro no esté huyendo, proporciona +1 dado de magia a la reserva de dados de energía del ejército. Gana el tipo de unidad Tzeentch.

Marca de Slaanesh (+10). Inmune a psicología. Gana el tipo de unidad Slaanesh.

UNIDADES SINGULARES

0-1 Ogros Dragón

Fuente:	Libro de 6ª
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
Ogro Dragón	18 4 2 5 4 4 2 3 8 5+
Tipo de unidad:	Infantería monstruosa, Ogro, Dragón, Caos.
Tamaño de la peana:	Caballería monstruosa (50x75).
Puntos/miniatura:	70 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	3+.
Armas:	Arma de mano. Pueden llevar arma a dos manos (+6/m) o arma de mano adicional (+4/m).
Armadura:	Tiene una Tirada de salvación por armadura de 5+ por Piel escamosa. Pueden llevar armadura ligera (TSA+1) por +3/m (con lo que quedaría una tirada de salvación por armadura final de 4+).
Reglas especiales:	Miedo. Cólera de la tormenta. Ogros Dragón y Shaggoth. Ten en cuenta que un Shaggoth no puede unirse a una unidad de Ogros Dragón (una unidad no puede unirse a otra), pero un Gran Shaggoth (personaje) sí que puede unirse.

Shaggoth

Fuente:	Libro de 6ª
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
Shaggoth	18 6 3 5 5 6 4 5 9 4+
Tipo de unidad:	Monstruo, Ogro, Dragón, Caos, Bestia.
Inclusión:	Un Shaggoth ocupa una opción de unidad Especial más una opción de unidad Singular. No puedes incluir un Shaggoth en el ejército si el General es de tipo Demonio (eso incluye a Demonios con Ídolo demoníaco o mortales con Cáliz del Caos).
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).
Potencia de unidad:	6.
Puntos/miniatura:	295 puntos.
Armas:	Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+8) o arma de mano adicional (+6).
Armadura:	Tiene una Tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a su Piel escamosa. Además, puede llevar armadura ligera (+3).
Reglas especiales:	Terror. Inmune a Psicología. Objetivo grande. Cólera de la tormenta.

Engendro del Caos (o Galimatazo)

Fuente:	Libro de 6ª
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA

	Engendro del Caos	5D 3 0 4 5 3 2 1D6 10 - 6 +1
Tipo de unidad:	Monstruo, Caos.	
Inclusión:	Puedes incluir 1-2 Engendros del Caos como una única opción de unidad Singular.	
Tamaño de la peana:	Monstruo (50x50).	
Potencia de unidad:	3.	
Puntos/miniatura:	60 puntos.	
Armas:	Mandíbulas y zarpas (Arma de mano).	
Reglas especiales:	Miedo. Inmune a Desmoralización. Movimiento aleatorio (5D6). Ataques aleatorios (1D6+1).	
Marca:	Cada Engendro puede elegir una de estas cuatro marcas: Khorne (+15). F+1. Gana el tipo de unidad Khorne. Nurgle (+15). Ataques envenenados. Gana el tipo de unidad Nurgle. Tzeentch (+15). Gana un arma de aliento (ataques flamígeros) de F3 contra el enemigo más cercano en su línea de visión. Gana el tipo de unidad Tzeentch. Slaanesh (+15). Mueve 8D6cm vez de 5D6. Gana el tipo de unidad Slaanesh.	

Engendro Gigantesco (o Bestia Espinosa)

Fuente:	<i>8ª (Tormenta de Magia)</i>	
	Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
	Engendro Gigantesco	5D 4 0 6 5 6 2 1D6 10 - 6 +1
Tipo de unidad:	Monstruo, Caos.	
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).	
Potencia de unidad:	6.	
Puntos/miniatura:	200 puntos.	
Armas:	Mandíbulas y zarpas (Arma de mano).	
Reglas especiales:	Terror. Objetivo grande. Inmune a Desmoralización. Movimiento aleatorio (5D6). Ataques aleatorios (1D6+1).	

Cigor

Fuente:	<i>7ª</i>	
	Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
	Cigor	18 2 1 6 5 5 3 5 8 -
Tipo de unidad:	Monstruo, Gigante, Minotauro, Bestia, Caos.	
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).	
Potencia de unidad:	5.	
Puntos/miniatura:	260 puntos.	

Armas:	Una piedra enorme (Arma de mano).
Armas de proyectiles:	El Cigor puede lanzar enormes pedruscos; trata este ataque de disparo como si fuera una Catapulta, pero sin tener alcance mínimo y pudiendo mover y disparar (no marchar y disparar). Si obtiene Problemas, el Cigor sufre una herida automática (no hace falta lanzar en ninguna tabla de Problemas). Al Cigor le afectan los hechizos y efectos como si fuera un arma de proyectiles, no una máquina de guerra.
Reglas especiales:	<p>Terror. Objetivo grande. Tozudo. Resistencia a la Magia (2).</p> <p>Visión ultraterrena. Repite las tiradas para impactar a todas las miniaturas de tipo Hechicero, No Muerto, Demonio, Vegetal, o Espíritu.</p> <p>Devorador de Almas. Al inicio de cada fase de magia enemiga, elige un hechicero enemigo en línea de visión del Cigor. Ese Hechicero deberá hacer un chequeo de Liderazgo. Si falla el chequeo, cualquier doble que saque ese hechicero en esa fase de magia al intentar lanzar un hechizo será Disfunción (un doble 6 lanzará el hechizo con Fuerza Irresistible y luego causará Disfunción). Este efecto no es acumulativo (si dos o más Cigor eligen el mismo hechicero, no debe hacer dos chequeos de Liderazgo).</p>

Gorgona

Fuente:	7ª																						
	<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>Gorgona</td><td>18</td><td>4</td><td>0</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>3</td><td>5</td><td>9</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Gorgona	18	4	0	6	6	6	3	5	9	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Gorgona	18	4	0	6	6	6	3	5	9	-													
Tipo de unidad:	Monstruo, Gigante, Minotauro, Bestia, Caos.																						
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).																						
Potencia de unidad:	6.																						
Puntos/miniatura:	270 puntos.																						
Armas:	Múltiples brazos (Arma de mano).																						
Reglas especiales:	Ansia de sangre. Terror. Objetivo grande. Furia asesina. Engullir entero. La Gorgona puede renunciar a todos sus ataques para hacer un único ataque con Iniciativa 1. Si este único ataque impacta, haz la tirada para herir teniendo en cuenta que se resuelve con un Golpe Letal, pero el Golpe Letal actuará con un 4+ en vez de sólo con un 6. Si consigue Engullir entera a una miniatura enemiga, recupera 1D3 heridas sufridas anteriormente (no puede tener más de 6 Heridas). Las heridas recuperadas no se cuentan para la resolución de combate, únicamente las que queden hechas al final (de la misma forma que ocurre con la Regeneración).																						

0-1 Ettin Maldito

Fuente:	8ª (Monstruos Arcanos)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Ettin Maldito	15	4	3	6	6	6	2	6	7	-
Tipo de unidad:	Monstruo, Gigante, Caos.										
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).										

Potencia de unidad:	6.
Puntos/miniatura:	290 puntos.
Armas:	Arma de mano.
Reglas especiales:	<p>Terror. Tozudo. Cruzar (Obstáculos). Objetivo grande. Regeneración (5+).</p> <p>Dos cabezas. Cuando se despliega al Ettin, el jugador debe elegir qué personalidad (cuál de las dos cabezas) es la dominante. Cuando el Ettin haya sufrido alguna herida (tras salvaciones, si las hubiera por algún hechizo o regla especial), al final de cada turno deberá hacer un chequeo de Liderazgo (puede usar Liderazgo del General), si lo supera, conserva la personalidad actual, en caso contrario toma la otra personalidad. Las dos personalidades son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Traidor. El Ettin gana Odio, Cruzar(Terreno difícil), y dobla el bonificador a la resolución de combate si carga por el flanco o retaguardia. - Salvaje. El Ettin gana Furia Asesina, y su perfil se ve modificado de la siguiente forma: F+1, HA2, L-1.

0-1 Escuerzo Alado

Fuente:	7ª																						
	<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>Escuerzo Alado</td><td>20</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td>5</td><td>9</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Escuerzo Alado	20	4	4	5	5	5	3	5	9	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Escuerzo Alado	20	4	4	5	5	5	3	5	9	-													
Tipo de unidad:	Monstruo, Dragón, Caos.																						
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).																						
Potencia de unidad:	5.																						
Puntos/miniatura:	285 puntos.																						
Armas:	Múltiples tentáculos (Arma de mano).																						
Armas de proyectiles:	El Escuerzo alado tiene una lengua prensil que se trata como un arma de proyectiles a todos los efectos (incluidos hechizos que dificultan el disparo, modificadores al disparo, línea de visión, objetos y habilidades “contra disparos” como el Estandarte de la Condenación de Condes Vampiro, etc). Este ataque tiene un alcance de 30cm y se resuelve con F5.																						
Reglas especiales:	Terror. Objetivo grande. Volar. Inmune a psicología. Ataques envenenados. Aura de locura. Al inicio de la fase de magia del jugador del Caos, toda unidad enemiga a 20cm o menos de uno o más Escuerzos Alados debe hacer un chequeo de Liderazgo; si no lo supera, la unidad sufre una herida por cada punto por el que haya fallado el chequeo (Así, si tiene L8 y saca un 11, recibirá 3 heridas). Estas heridas Anulan armadura. No tiene ningún efecto en las unidades Inmunes a psicología (no sufren ninguna herida).																						

Gigante del Caos

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Gigante del Caos	15	3	3	6	5	6	3	*	10	-

Tipo de unidad:	Monstruo, Gigante, Caos.
Tamaño de la peana:	Carro (50x100) o Caballería monstruosa (50x75).
Potencia de unidad:	6.
Puntos/miniatura:	205 puntos.
Armas:	Un garrote inmenso.
Opciones:	Monstruosidad Mutante (+20). Si el Gigante es una Monstruosidad Mutante, ha sido deformado por el poder del Caos: puede tener brazos adicionales, varias cabezas, o cualquier tipo de extraña mutación. Una Monstruosidad Mutante tiene una tirada de salvación por armadura de 5+. Además, después de tirar para determinar el ataque especial que va a efectuar, lanza otro 1D6; si se obtiene el mismo resultado, no efectúa el ataque indicado en el dado sino que se cae (ver Caídas), pero en la dirección que el jugador que lo controla elija.

Reglas especiales:

Terror. Objetivo grande. Tozudo.

Inmune a pánico de pequeñajos. Los gigantes son inmunes al pánico provocado por unidades de infantería, bestias de guerra o caballería que sean destruidos, huyan o se desmoralicen.

Piernas largas. El Gigante tiene Cruzar(obstáculos), por lo que puede tratar obstáculos lineales como muros y vallas como terreno abierto. Sin embargo, por cada elemento de este tipo que cruce, debe hacer un chequeo de Caída.

Caídas. Un Gigante debe hacer un chequeo de Caída cuando pierde un combate; al inicio de la fase de movimiento si está huyendo; cuando cruza un obstáculo; o si empieza a Saltar Arriba y Abajo. Lanza 1D6; con un 1 el Gigante cae, determina la dirección aleatoriamente y usa la plantilla de Gigante caído; coloca la plantilla del gigante caído de forma que los pies queden en contacto con su peana y la cabeza quede en la dirección de la caída, las miniaturas bajo ella reciben un impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D3; trátalo como Proyectiles (parciales a 4+, ¡Cuidado Señor!, etc). Cuando cae, el Gigante recibe 1 herida (cuenta para resolución de combate). Un Gigante en el suelo no puede atacar (pero no es impactado automáticamente) ni mover; en la fase propia de Resto de movimientos puede levantarse (pero no mover, aunque podrá atacar ese mismo turno). Un Gigante en el suelo que se vea obligado a huir es aniquilado automáticamente. Si el gigante tiene la oportunidad de perseguir al enemigo mientras está caído, se levantará en lugar de perseguir. Si no tienes plantilla de Gigante Caído puedes usar la plantilla circular pequeña.

Muerte del Gigante. Cuando el Gigante muere, también cae; determina la dirección aleatoriamente y usa la plantilla de Gigante caído; las miniaturas bajo ella reciben un impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D3; trátalo como Proyectiles (parciales a 4+, ¡Cuidado Señor!, etc).

Ataques del Gigante. Cuando sea el turno de atacar del Gigante (iniciativa, carga, etc) di contra quién lucha este turno el Gigante y determina qué ataque hace de forma aleatoria.

Contra miniaturas de tipo Monstruo, Carro, Infantería monstruosa o con la regla Objetivo grande, el Gigante hace los siguientes ataques:

1: Gritar y vocear. El Gigante no hace ninguna baja pero gana el combate por 2 puntos automáticamente (el enemigo pierde el combate automáticamente por -2). Si el enemigo no ha luchado antes de que el gigante haga Gritar y Vocear, las miniaturas en contacto peana con peana con el Gigante no podrán luchar (sí las armadas con lanza o pica por ejemplo). Se aplica de la misma forma contra No Muertos y Demonios (pierden de 2 el combate).

2-4: Garrotazo. Elige una miniatura de la unidad objetivo; dicha miniatura debe hacer una tirada de Iniciativa (igual o menos que su iniciativa en 1D6, si tiene varios valores utiliza el más bajo). Si lo supera, ha esquivado el garrotazo. Si no lo supera, la miniatura recibe 2D6 heridas (sin posibilidad de tirada de salvación por armadura). Si se obtiene dobles en las heridas que causa, el Garrote (tras hacer el daño) se incrusta en el suelo; si el combate sigue el siguiente turno, en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo el Gigante no hará ningún ataque (está demasiado ocupado sacando el garrote del suelo).

5-6: Cabezazo. El Gigante causa 1 herida directa a una miniatura enemiga en contacto (sin posibilidad de tirada de salvación por armadura); si la

miniatura enemiga sigue viva, pierde sus ataques hasta final de turno (si no ha atacado aún) o los del siguiente turno (si ha atacado y el combate se prolonga el próximo turno).

Contra el resto de miniaturas (infantería, caballería, enjambres, etc) el Gigante hace los siguientes ataques:

1: Gritar y vocear (ver arriba).

2: Saltar arriba y abajo. El Gigante debe hacer un chequeo de Caída. Si no lo supera, las heridas causadas en la caída (si hay) cuentan para la Resolución del Combate. Si lo supera, el Gigante causa 2D6 impactos de F6 en la unidad (distribuye como disparos si es necesario). Una vez el Gigante ha empezado a saltar arriba y abajo no hay quien lo pare, así que si el combate sigue el siguiente turno, automáticamente hará un Saltar arriba y abajo (¡y así hasta que se caiga o uno de los bandos huya!). Debe hacer chequeo de Caída cada fase de combate mientras vaya haciendo Saltar arriba y abajo.

3: Agarrar y... El Gigante se agacha y elige una víctima (a elección del jugador que controla al Gigante) que se encuentre en contacto peana con peana con él o con una miniatura en contacto con esta (los brazos de los Gigantes son tan largos que alcanzan a bastante distancia). Puede ser un personaje en una unidad (no puede hacer Cuidado Señor). El objetivo puede efectuar un único ataque para intentar evitar ser agarrado por la torpe mano del gigante. Si con este ataque consigue impactar y herir al Gigante, éste retirará la mano aullando de dolor, por lo que su ataque fallará; de lo contrario, el Gigante agarrará la miniatura. A continuación, deberá lanzarse 1D6 y consultar la siguiente tabla para determinar qué le sucede al pobre infeliz.

---1: Pa' la saca. La miniatura se guarda en la bolsa para un tentempié por la noche. Se considera baja (retírala del juego), pero si el Gigante muere, las miniaturas "guardadas en la bolsa" conseguirán escapar así que NO contarán como baja para calcular puntos de victoria (pero no vuelven a la batalla, ni siquiera si es un personaje individual; por ejemplo, si es un hechicero, no genera dados de energía ni dispersión ni puede usar objetos ni lanzar hechizos, etc).

En caso de que el General esté en la saca y salga, el oponente tampoco gana los +100PV por muerte del General (aunque, de nuevo, el General sale del campo de batalla).

---2: ¡Toma! El Gigante lanza la miniatura contra su unidad como si fuera una piedra. La miniatura agarrada recibe una herida sin posibilidad de salvación por armadura ni especial. La unidad que ha recibido el "golpe" recibe 1D6 impactos de F3.

---3: ¡Pa'llá que va! El Gigante lanza la miniatura contra una unidad lejana. Comprueba qué unidades enemigas hay a 30cm o menos del Gigante; el Gigante hace un ¡Toma! contra una de esas unidades, determina cuál aleatoriamente. Si no hay unidades enemigas a rango, cambia el resultado automáticamente por un "¡Toma!".

---4: ¡Choof! El Gigante aplasta la miniatura. No hace falta explicar nada más. Retírala como baja directamente (sin importar tiradas de salvación ni nada por el estilo).

---5: ¡Ñam! El Gigante se come la miniatura. Ehum... lo mismo que en el caso anterior.

---6: Pa' la saca y... La miniatura se considera "en la saca" (ver resultado

de 1). Además, elige una segunda miniatura de la unidad; dicha miniatura puede hacer un único ataque (sin importar su atributo de Ataques) contra el Gigante. Si consigue herir al Gigante, el Gigante la suelta y no hace más ataques. Si no consigue herir al Gigante, lanza en esta tabla a ver qué hace con la miniatura.

4-6: Barrido con el garrote. El Gigante hace un barrido con el garrote. La unidad recibe 1D6 impactos de F6 (se distribuyen como proyectiles).

0-1 Cocatriz

Fuente: 8ª (Tormenta de Magia)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Cocatriz	10	4	3	4	4	4	6	4	6	4+

Tipo de unidad: Monstruo, Caos.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 4.

Puntos/miniatura: 185 puntos.

Armas: Pico y zarpas (Arma de mano).

Armadura: La Cocatriz tiene una tirada de salvación por armadura de 4+ por Piel escamosa.

Reglas especiales: **Volar. Objetivo grande. Terror. Petrificar (1D6).**

0-1 Preyton

Fuente: 8ª (Monstruos Arcanos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Preyton	15	5	0	5	5	4	5	4	6	-

Tipo de unidad: Monstruo, Animal, Caos.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 4.

Puntos/miniatura: 200 puntos.

Armas: Garras (Arma de mano).

Reglas especiales: **Miedo. Volar.**
Odio eterno. El Preyton repite siempre las tiradas para impactar.
Devorador. Cuando gana un combate y si la unidad enemiga huye, el Preyton puede quedarse a devorar a sus víctimas. Al ganar un combate, si el Preyton quiere perseguir o arrasar deberá hacer un chequeo de Liderazgo (en vez de un chequeo para no perseguir como es habitual). Si supera ese chequeo podrá perseguir o arrasar de la forma habitual. Si falla ese chequeo, o si decide no perseguir o arrasar, el Preyton tendrá un festín de cadáveres mientras emite aterradores sonidos; todas las unidades enemigas a 25cm o menos del Preyton deberán hacer un chequeo de Pánico.

Quimera

Fuente:	8ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>H</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></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Quimera</td><td>15</td><td>5</td><td>0</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>6</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA			A									Quimera	15	5	0	5	5	4	4	4	6	-
Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
		A																																
Quimera	15	5	0	5	5	4	4	4	6	-																								
Tipo de unidad:	Monstruo, Animal, Caos.																																	
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).																																	
Potencia de unidad:	4.																																	
Puntos/miniatura:	205 puntos.																																	
Armas:	Garras (Arma de mano).																																	
Armas de proyectiles:	La Quimera puede Escupir fuego; trátalo como una arma de aliento de F3 con Ataques flamígeros.																																	
Reglas especiales:	<i>Terror. Volar. Objetivo grande.</i>																																	
Marca:	Lleva la Marca del Caos Absoluto, por lo que puede repetir los chequeos de psicología fallados.																																	

Revientacráneos de Khorne

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>Revientacráneos</td><td>-</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>5</td><td>1</td><td>8</td><td>3+</td></tr><tr><td>Campeón revientacráneos</td><td>-</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>5</td><td>2</td><td>8</td><td>3+</td></tr><tr><td>Juggernaut</td><td>18</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>2</td><td>2</td><td>8</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Revientacráneos	-	5	3	4	4	3	5	1	8	3+	Campeón revientacráneos	-	5	3	4	4	3	5	2	8	3+	Juggernaut	18	5	-	5	-	-	2	2	8	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																																			
Revientacráneos	-	5	3	4	4	3	5	1	8	3+																																			
Campeón revientacráneos	-	5	3	4	4	3	5	2	8	3+																																			
Juggernaut	18	5	-	5	-	-	2	2	8	-																																			
Tipo de unidad:	Caballería monstruosa, Humano, Caos, Khorne.																																												
Tamaño de la peana:	Caballería monstruosa (50x75).																																												
Puntos/miniatura:	81 puntos por miniatura.																																												
Tamaño de la unidad:	3+.																																												
Potencia de unidad:	3/m.																																												
Armas:	Arma de mano. Pueden llevar Alabarda (+2/m) o Lanza de Caballería (+4/m).																																												
Armadura:	Armadura pesada y escudo. Junto el hecho de ir montados hace que tengan una tirada de salvación por armadura de 3+.																																												
Montura:	Los Revientacráneos de Khorne montan en Juggernaut.																																												
Grupo de mando:	Músico (+10), Portaestandarte (+20), Campeón Revientacráneos (+20). Si hay Portaestandarte, la unidad puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.																																												
Reglas especiales:	Miedo. Ataques mágicos (sólo Juggernaut).																																												
Marca:	Marca de Khorne, lo que les da Furia Asesina (el ataque extra es sólo para el jinete) y proporcionan +1 dado de dispersión al ejército (mientras estén en el campo de batalla).																																												

Estrujasangres

Fuente:	6ª (Tormenta del Caos)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Estrujasangre	18	5	0	5	5	3	3	3	8	5+
	Aplastacráneos	18	5	0	5	5	3	3	4	8	5+
Tipo de unidad:	Caballería monstruosa, Demonio, Caos, Khorne.										
Tamaño de la peana:	Caballería monstruosa (50x75).										
Puntos/miniatura:	80 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	3-8.										
Potencia de unidad:	3/m.										
Armas:	Arma de mano.										
Armadura:	La miniatura tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.										
Montura:	Los Estrujasangres montan en Juggernaut, aunque su perfil sea conjunto (no hay perfil aparte del Juggernaut en esta unidad).										
Grupo de mando:	Músico (+10), Portaestandarte (+20), Aplastacráneos (+20).										
Reglas especiales:	Demonio. Resistencia a la magia (1). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología).										
Marca:	El regimiento lleva la Marca de Khorne.										

0-1 Bestias Demonio de Nurgle

Fuente:	7ª																						
	<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>Bestia Demonio</td><td>15</td><td>3</td><td>0</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>2</td><td>3</td><td>8</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Bestia Demonio	15	3	0	4	5	3	2	3	8	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Bestia Demonio	15	3	0	4	5	3	2	3	8	-													
Tipo de unidad:	Monstruo, Caos, Demonio, Nurgle.																						
Tamaño de la peana:	Monstruo (50x50).																						
Puntos/miniatura:	50 puntos por miniatura.																						
Tamaño de la unidad:	1+.																						
Potencia de unidad:	3/m.																						
Armas:	Tentáculos venenosos (Arma de mano).																						
Reglas especiales:	Demonio. Ataques envenenados. Tentáculos de Nurgle. Durante la fase de combate, tras asignar los ataques de las Bestias de Nurgle o Jinetes de Plaga, las unidades objetivo de los ataques deben hacer un chequeo de Iniciativa, en caso de fallarlo, esta unidad obtiene un +1 a impactar contra dicha unidad hasta el final del turno. En caso de asignar ataques a personajes en contacto o partes concretas de miniaturas con perfil separado como monturas monstruosas, deben hacer el chequeo de Iniciativa por separado.																						
Marca:	El regimiento lleva la Marca de Nurgle.																						

PERSONAJES ESPECIALES

Aekold Helbrass, Campeón de Tzeentch

Fuente:	<i>Citadel Journal</i>
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA
Aekold Helbrass	10 8 3 5 4 2 7 4 8 4+
Tipo de unidad:	Infantería, Elfo, Caos, Hechicero, Tzeentch, Personaje especial. (Fíjate que no es de tipo Humano sino Elfo).
Inclusión	Puedes incluir a Aekold Helbrass, Campeón de Tzeentch, como dos opciones de Héroe en tu ejército. Puedes incluirlo en un ejército Bestial, Demoníaco o Mortal. Si es el General, debes usar un ejército Mortal.
Potencia de unidad:	1.
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura:	290 puntos.
Magia:	Es un Hechicero de nivel 2 que usa Saber de Tzeentch.
Armas:	<p>Hojaviento. Es la espada a dos manos de Aekold, una espada que le fue concedida por su amo Tzeentch. Como todos los favores concedidos por El Que Transforma Las Cosas, es un arma errática e impredecible. Arma a dos manos (F+2, ataca en último lugar). Además, al inicio de la partida, lanza 1D6 para ver qué efecto tiene el arma:</p> <p>1-2: Aekold puede Volar.</p> <p>3-4: La espada pierde la regla Ataca en último lugar (por ser arma a dos manos) y Aekold gana la regla Siempre ataca primero.</p> <p>5-6: Aekold gana un ataque de disparo (arma de proyectiles); el disparo tiene un alcance de 30cm y, si impacta, causa 1D3 impactos de F5.</p>
Armadura:	Armadura del Caos.
Reglas especiales:	<p>Aliento de vida. El Aliento de Vida es uno de los misteriosos y extraños regalos que Tzeentch ha concedido a su seguidor favorito. Aekold y todas las miniaturas en contacto peana con peana (amigas y enemigas) tienen la regla Regeneración (4+). Adicionalmente, al final de la batalla, si Aekold ha muerto (o ha huido fuera del campo de batalla, o ha sido retirado como baja; o estaba huyendo y ha sido atrapado; pero no si está huyendo al finalizar la partida), lanza 1D6; con un 4+ el oponente no gana los puntos de vida de Aekold.</p> <p>Paladín de mortales. Aunque Aekold sea un elfo y le afecten las reglas raciales (por ejemplo causaría miedo a un único Goblin), se considera Mortal a efectos del propio ejército (si es el General, el ejército será de Mortales; puede unirse a unidades de Mortales, etc).</p>
Marca:	Aekold tiene la marca de Tzeentch. Efectos ya incluidos en su perfil y reglas.

Arbaal el Invencible

Fuente:	<i>Citadel Journal</i>
Unidad	M HA HP F R H I A L TSA

	Arbaal	10	8	3	5	5	3	8	5	9	4+
	Gran Mastín de Khorne	18	5	0	5	5	3	4	2	8	-
Tipo de unidad:	Arbaal es Infantería, Humano, Caos, Khorne, Personaje especial. El Gran Mastín de Khorne es Monstruo, Demonio, Caos, Khorne.										
Inclusión	Puedes incluir a Arbaal el Invencible, Destructor de Khorne como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército. Puedes incluirlo en un ejército Bestial, Demoníaco o Mortal. Si es el General, debes usar un ejército Mortal.										
Potencia de unidad:	Arbaal tiene 1. El Gran Mastín de Khorne tiene 3 (+1 si va montado).										
Tamaño de la peana:	Arbaal usa Infantería grande (25x25). El Gran Mastín de Khorne usa Monstruo (50x50).										
Puntos/miniatura:	425 puntos (315 de Arbaal, 110 del Gran Mastín de Khorne).										
Armas:	Destructora de Khorne. Uno de los dos regalos que Khorne, el Dios de la Guerra, concedió a uno de sus Paladines favoritos. Esta hacha convierte a Arbaal en un huracán de muerte y destrucción. Su portador tiene 2D3+1 ataques en vez de los indicados en su perfil y nunca perderá la Furia Asesina. Así, tiene 2D3+2 ataques teniendo en cuenta la Furia Asesina. Los ataques del perfil son en caso que la Destructora sea destruída. El Gran Mastín de Khorne lleva arma de mano.										
Armadura:	Arbaal lleva Armadura del Caos.										
Montura:	Arbaal el Invencible va montado en un Gran Mastín de Khorne.										
Objetos mágicos:	La Mirada de los Dioses. Tirada de salvación especial de 4+. Si el portador está huyendo al principio de la fase de magia, reemplaza la miniatura por un Engendro del Caos (que proporcionará tantos puntos de victoria como la miniatura que reemplaza). El engendro no es un Engendro de Khorne sino un Engendro normal (bueno, todo lo normal que puede ser un Engendro). El engendro tiene tantas heridas como las heridas que le quedasen al personaje cuando se transformó. A efectos de puntos de victoria, el personaje no contará como eliminado a menos que se destruya al engendro. Si no tienes una miniatura de Engendro del Caos para sustituir al portador, el portador resulta directamente destruido y otorga sus puntos de victoria. Es el mismo objeto mágico descrito en la sección de objetos mágicos (y, por tanto, ningún otro personaje podrá elegir La Mirada de los Dioses como objeto).										
Reglas especiales (Arbaal):	Furia asesina. Además ten en cuenta que, mientras la Destructora de Khorne siga activa, no perderá jamás la Furia Asesina. Si por algún motivo pierde dicha arma (por ejemplo mediante la Piedra de la Anulación), Arbaal podrá perder la Furia Asesina. Orgullo. Arbaal siempre debe lanzar y aceptar los desafíos si puede.										
Reglas especiales (Gran Mastín de Khorne):	Demonio. Resistencia a la Magia (2). Furia asesina. Ten en cuenta que el Gran Mastín sí que puede perder la Furia Asesina de la forma habitual, lo que le quitaría el ataque extra, pero, mientras tenga a Arbaal encima, se verá sujeto a los movimientos obligatorios por Furia Asesina.										

Marca: Marca de Khorne, así que tiene Furia Asesina y, además, mientras siga en el campo de batalla proporciona +1 dado de dispersión a la reserva del ejército. (El Gran Mastín de Khorne también tiene Marca de Khorne pero los efectos ya están considerados en sus reglas).

Azazel, Príncipe de la Condenación

Fuente: *Citadel Journal*

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Azazel	15	8	0	5	5	4	9	5	9	-

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Demonio, Caos, Slaanesh, Personaje especial.

Inclusión Puedes incluir a Azazel, Príncipe de Slaanesh en tu ejército, como una opción de Comandante y una opción de Héroe. Puedes incluirlo en un ejército Bestial, Demoníaco o Mortal. Si es el General, debes usar un ejército Demoníaco.

Potencia de unidad: 3.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Puntos/miniatura: 575 puntos.

Magia: Es un Hechicero de nivel 2 que usa siempre Saber de Slaanesh.

Armas: Arma de mano.

Recompensas demoníacas: **Aura de Slaanesh.** Todas las unidades y personajes enemigos en contacto peana con peana con uno o más Demonios con Aura de Slaanesh tienen un -1 a su Liderazgo, hasta un mínimo de 2.
Almizcle Soporífero. Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con uno o más Demonios con Almizcle Soporífero ven su HA y su Iniciativa reducidas a la mitad (redondeando hacia arriba).
Arma infernal. Sus ataques Anulan armadura.

Reglas especiales: **Demonio. Terror. Volar. Siempre Ataca Primero.**
Tentador. Aquellos que llegan a enfrentarse a la impresionante presencia de Azazel se arriesgan a perder sus almas. Muchos de los que lo miran pierden su voluntad y se vuelven incapaces de oponérsele. Las víctimas de este poder son utilizados como juguetes por Azazel, hasta que ese aburre de ellos y dispone con ellos como le place. Al principio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, antes incluso de aceptar y lanzar desafíos, puedes elegir una miniatura enemiga en contacto peana con peana con Azazel. Dicha peana debe hacer un chequeo de Liderazgo (las miniaturas inmunes a psicología superan este chequeo de forma automática); si lo falla, elige si quieres controlar esa miniatura hasta final de la fase de combate (con lo que podría atacar a sus propios compañeros), o bien la miniatura no puede atacar en esta fase de combate y es impactada automáticamente. Ten en cuenta el Aura de Slaanesh.

Marca: Azazel lleva la Marca de Slaanesh.

Dechala la Renegada

Fuente: 6ª (White Dwarf 91)

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

	Dechala	18	8	3	4	4	2	9	6	8	4+
Tipo de unidad:	Infantería, Humano, Caos, Slaanesh, Personaje especial.										
Inclusión	Puedes incluir a Dechala la Renegada como dos opciones de Héroe en tu ejército. Puedes incluirlo en un ejército Bestial, Demoníaco o Mortal. Si es el General, debes usar un ejército Mortal.										
Potencia de unidad:	1.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	245 puntos.										
Armas:	Muchas armas de mano (efecto ya representado en su perfil, a efectos de juego cuenta como si tuviera Arma de mano).										
Armadura:	Armadura del Caos.										
Reglas especiales:	Immune a psicología. Ataques envenenados. Danzas de Slaanesh. Incluso las batallas sirven a Dechala para complacer a su amo. Dechala baila sensualmente por el campo de batalla, mientras sus espadas hacen un sonido espectral que sigue el ritmo de sus movimientos. Al inicio de cada turno propio, debes elegir qué Danza bailará Dechala (el efecto dura hasta el final del turno del oponente). - Danza de Alabanza a Slaanesh. Deben repetirse las tiradas para impactar a Dechala en combate cuerpo a cuerpo. - Danza de la Destrucción. Dechala tiene un +1 a todas las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo. - Danza del acero. Dechala tiene una tirada de salvación especial de 5+.										
Marca:	Marca de Slaanesh. (Efectos ya incluidos en su perfil y reglas).										

Egrimm Van Horstmann, Hechicero de Tzeentch

Fuente:	6ª (White Dwarf 91)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Egrimm Van Horstmann	10	8+	3	5+	5	3	8	5+1	9	4+
			1		1						
	Baudros	15	7	0	6	6	6	3	6	8	3+
Tipo de unidad:	Egrimm Van Horstmann es Infantería, Humano, Caos, Hechicero, Tzeentch, Personaje especial. Baudros es Monstruo, Dragón, Caos, Tzeentch.										
Inclusión	Puedes incluir a Egrimm Van Horstmann, Hechicero de Tzeentch, como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército. Puedes incluirlo en un ejército Bestial, Demoníaco o Mortal. Si es el General, debes usar un ejército Mortal.										
Potencia de unidad:	Egrimm Van Horstmann tiene 1. Baudros tiene 6 (+1 si va montado).										
Tamaño de la peana:	Egrimm Van Horstmann usa Infantería grande (25x25). Baudros usa Carro (50x100).										
Puntos/miniatura:	890 puntos (525 de Egrimm, 365 de Baudros).										
Magia:	Egrimm es un Hechicero de nivel 4 que siempre usa Saber de Tzeentch.										

Armas: **Espada Rúnica del Caos.** Se trata de una espada negra que luce resplandecientes runas del Caos incrustadas que irradian un poder siniestro y malevolente. Arma de mano. HA+1, F+1, A+1. Es el mismo objeto mágico descrito en la sección de objetos mágicos (y, por tanto, ningún otro personaje podrá elegir la Espada Rúnica como objeto). Baudros usa Arma de mano.

Armas de proyectiles (Baudros): **Escupir llamas.** Baudros puede hacer dos Ataques de Aliento por turno, que usan la plantilla de lágrima; una causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros, la otra exhala un gas corrosivo de F2 con un -3 a la tirada de salvación por armadura. Ambos ataques deben realizarse contra la misma unidad si es posible.

Armadura: Egrimm lleva Armadura del Caos. Baudros dispone de una tirada de salvación por armadura de 3+ debido a su piel escamosa.

Montura: Egrimm va montado sobre Baudros, un enorme Dragón del Caos.

Objetos mágicos: Egrimm se puede equipar con dos Objetos Arcanos como excepción, tal es su poder.

Cráneo de Katam. El Cráneo de Katam constantemente susurra palabras de poder a las orejas de su poseedor. +1 a todas las tiradas de lanzamiento de hechizos. Es el mismo objeto mágico descrito en la sección de objetos mágicos (y, por tanto, ningún otro personaje podrá elegir el Cráneo de Katam como objeto).

Familiar Hechicero. Un Familiar puede adoptar casi cualquier forma, desde un diminuto enano o bestia extraña, hasta un libro con patas o, como en el caso de Egrimm, un remolino de humo sulfuroso. El portador sabe un hechizo más de los permitidos por su nivel. Es el mismo objeto mágico descrito en la sección de objetos mágicos (y, por tanto, ningún otro personaje podrá elegir un Familiar Hechicero como objeto).

Reglas especiales (Egrimm): **Astucia de Tzeentch.** Egrimm ha sido bendecido con la profunda sabiduría e ingenio del propio Tzeentch. Los generales adversarios son como marionetas en una comedia representada por Egrimm. Si incluyes a Egrimm en el ejército, tienes un +1 a la tirada para decidir lado del campo de batalla y quién va primero.

Reglas especiales (Baudros): **Volar. Terror. Objetivo grande.**

Marca: Marca de Tzeentch. (Efectos ya incluidos en su perfil y reglas).

Galrauch, Primero entre los Dragones del Caos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Galrauch	15	6	0	6	6	6	6	6	10	3+

Tipo de unidad: Monstruo, Dragón, Caos, Tzeentch, Hechicero, Personaje especial.

Inclusión Puedes incluir a Galrauch, Primero de los Dragones del Caos como una opción de Comandante más una opción de Héroe y una opción de unidad Singular en tu ejército. Galrauch no puede ser el General del ejército (no cuenta para saber cuál es el personaje de mayor Liderazgo, y debes

	incluir al menos otro personaje que pueda ser el General).
Potencia de unidad:	6.
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).
Puntos/miniatura:	696 puntos.
Magia:	Galrauch es un hechicero de nivel 4 y usa Saber de Tzeentch.
Armas:	Garras y fauces (Arma de mano).
Armas de proyectiles:	Ataques de Aliento. Galrauch pueden hacer dos Ataques de Aliento por turno, que usan la plantilla de lágrima; una causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros, la otra exhala un gas corrosivo de F2 con un -3 a la tirada de salvación por armadura. Ambos ataques deben realizarse contra la misma unidad si es posible. Además, una vez por batalla Galrauch puede escupir el Aliento de la transformación (en vez de los dos ataques de aliento habituales) desde la cabeza que prefiera. El Aliento de Transformación hace que todas las miniaturas bajo la plantilla de aliento (parciales a 4+) deban hacer un chequeo de Resistencia (un 6 siempre es fallo); las miniaturas que fallen el chequeo son retiradas como baja sin posibilidad de tiradas de salvación por armadura ni especial ni regeneración.
Armadura:	Galrauch dispone de una tirada de salvación por armadura de 3+ gracias a su Piel escamosa. Ten en cuenta que Galrauch puede lanzar magia pese a tener Piel escamosa.
Recompensas demoníacas:	Voluntad de Tzeentch. Una vez por turno (una en turno propio y una en el del rival), Galrauch puede repetir un dado de seis caras (1D6), incluyendo lanzando hechizo, dado de distancia de huida, etc. Una tirada repetida no se puede repetir. Esta repetición permite evitar disfunciones y puede generar Fuerzas Irresistibles. Destruyehechizos. Un sólo uso. Actúa como un Pergamino de Dispersión a todos los efectos (p.e. no puede usarse contra un hechizo lanzado con Fuerza Irresistible). De forma alternativa puede emplearse el Destruyehechizos para dispersar un hechizo de tipo "Permanece en juego" que provenga de fases de magia previas. Además, lanza 1D6: con 4+ el hechicero enemigo perderá el conocimiento de ese hechizo y no podrá lanzarlo más el resto de la batalla. Maestro de la hechicería. Galrauch conoce cinco hechizos en vez de cuatro.

Reglas especiales:

Aura Demoníaca (Tirada de Salvación Especial 5+ contra ataques no mágicos). **Volar. Objetivo grande. Terror.**

Espíritu de Galrauch. Al inicio de cada turno propio, Galrauch debe hacer un chequeo de Liderazgo. Si lo supera, Galrauch estará bajo el control del jugador del Caos. Si lo falla con un 11 (o menos, si hubiera algún modificador al Liderazgo activo), Galrauch no puede mover, disparar ni lanzar hechizos, y en la fase de combate cuerpo a cuerpo se hará la mitad de sus ataques (normalmente 3 ataques) a sí mismo (y, si está trabado, la otra mitad de los ataques al enemigo). Las heridas causadas a sí mismo cuentan para la resolución del combate. Si lo falla con un 12, el Dragón no puede mover, disparar ni lanzar hechizos y en la fase de combate cuerpo a cuerpo no realizará ningún ataque. Al comienzo del turno del oponente pasa a estar controlado por el oponente que podrá usarlo como si formara parte de su ejército; y en caso de encontrarse trabado en combate cuerpo a cuerpo puede destrabar al Dragón libremente. En el turno del oponente podrá hacer todas sus acciones (salvo usar el Aliento de la Transformación); al inicio del próximo turno del jugador del Caos debe hacerse un nuevo chequeo de Liderazgo.

Marca:

Galrauch está bendecido por Tzeentch.

Garralunar, el Hijo de Mórrslieb

Fuente:

7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Garralunar	12	3	3	4	4	2	4	3	7	-
Umbralok	18	3	3	4	4	3	2	3	6	-

Tipo de unidad:

Garralunar es Infantería, Caos, Bestia, Hechicero, Personaje especial. Umbralok es Monstruo, Caos, Bestia.

Inclusión

Puedes incluir a Garralunar, Hijo de Mórrslieb en un ejército Bestial como una opción de Héroe.

Potencia de unidad:

Garralunar tiene 1. Umbralok tiene 3 (+1 si va montado).

Tamaño de la peana:

Garralunar usa Infantería grande (25x25). Umbralok usa Monstruo (50x50).

Puntos/miniatura:

240 puntos (200 de Garralunar, 40 de Umbralok).

Magia:

Garralunar es un hechicero de nivel 1 que puede usar el Saber de las Sombras o el Saber de las Bestias.

Armas:

Garralunar usa Cayado de la Manada.
Umbralok usa Arma de mano.

Montura:

Garralunar va montado en un ser conocido como Umbralok.

Reglas especiales **Emboscada.** Garralunar puede emboscar pese a ir montado.
(Garralunar): **Salvación de Mórrslieb.** Garralunar tiene una tirada de salvación especial de 5+ y **Resistencia a la Magia (2).**
Oleada de confusión. Todas las unidades, amigas y enemigas, a 30cm o menos de Garralunar tienen la regla Estupidez (salvo el propio Garralunar, aunque recuerda que si está incluido en una unidad, estará sujeto a los movimientos obligatorios por estupidez de su unidad). Esto no afecta a inmunes a psicología, por supuesto.
Cénit impío. Al inicio de cualquiera de sus tres primeros turnos, el jugador del Caos puede anunciar que Mórrslieb está en su cenit. Hasta final de turno, Garralunar tiene un +2 a las tiradas para lanzar hechizos y puede disparar como si fuera 1D3 catapultas (invoca meteoritos), aunque haya movido; por cada resultado de Problemas, Garralunar sufre 1 herida sin tirada de salvación de ningún tipo. Cénit Impío sólo se puede usar una vez por partida.

Reglas especiales **Miedo.**
(Umbralok):

Marca: Garralunar lleva la Marca del Caos Absoluto, así que puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.

Ghorros Pezuñabética, Padre del Millar de Hijos

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Ghorros Pezuñabética	20	5	3	5	4	2	3	3+1	7	6+

Tipo de unidad: Caballería, Caos, Bestia, Personaje especial.

Inclusión Puedes incluir a Ghorros Pezuñabética en tu ejército Bestial como una opción de Héroe.

Potencia de unidad: 2.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Puntos/miniatura: 155 puntos.

Armas: **Aplastahombres.** Ghorros siempre lleva al combate una gran maza con puntas, una herramienta tan tosca y simple como su portador. A pesar de su crudeza, el Aplastahombres lleva la bendición de docenas de chamanes y se ha bañado en la sangre de las dinastías más antiguas. Arma de mano. Heridas múltiples (1D3).

Armadura: Armadura ligera (Tirada de salvación por armadura de 6+).

Objetos mágicos: **Cráneo del Señor de los Unicornios.** Ghorros lleva en la cabeza la calavera de Arsil, el Príncipe de los Unicornios, quien tuvo un mal encuentro con Ghorros en un claro de luna hace varios siglos. Todavía ostenta algo de la magia protectora de su anterior propietario. Talismán. Ghorros y la unidad en la que esté tienen Resistencia a la Magia (2). Además, todas las miniaturas de tipo Elfo Silvano o Vegetal sienten odio hacia Ghorros incluso aunque sean Inmunes a psicología.

Reglas especiales:

Cruzar (Bosques).

Borracho. Al inicio de cada turno propio lanza 1D6 por Ghorros; con un 1 es estúpido (haz el chequeo inmediatamente), con 2-5 actúa con normalidad, con 6 entra en Furia Asesina hasta el final del turno propio (incluso aunque haya perdido el combate anteriormente). Recuerda que mientras esté sujeto a Estupidez o Furia Asesina, es inmune al resto de psicología.. Si Ghorros está en una unidad, el resultado de Borracho es de Ghorros y toda la unidad (no puedes hacer dos chequeos de estupidez, por ejemplo).

Centauro. Ghorros es Caballería a todos los efectos salvo que no tiene perfil de montura y no tiene TSA+1 por caballería.

Arrollar. Además de sus armas, Ghorros usa sus pezuñas y su envergadura para aplastar al enemigo. Ghorros tiene un ataque adicional (mostrado entre paréntesis en el perfil); este ataque no se beneficia de Aplastahombres (no es ataque mágico, no causa Heridas múltiples).

Los Hijos de Ghorros. La unidad que acompaña a Ghorros está compuesta por sus hijos más importantes. Si incluyes al menos una unidad de Centigors en el ejército, elige una de las unidades de Centigors. Esa unidad se trata de los Hijos de Ghorros, que tienen HA5 (en vez de HA4) y comparten la Marca del Caos Absoluto de Ghorros. Además, mientras Ghorros esté en la unidad, siempre puede realizar las tiradas de ¡Cuidado, Señor! independientemente de cuantas miniaturas haya en la unidad.

Marca:

Ghorros tiene la Marca del Caos Absoluto, así que puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado (incluido el chequeo de estupidez, pero no la tirada de Borrachos).

Ghortor el Cruel

Fuente:

6ª (Libro de ejército)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Ghortor el Cruel	12	7	3	5	4	3	6	4	9	5+

Tipo de unidad:

Infantería, Caos, Bestia, Khorne, Nurgle, Slaanesh, Tzeentch, Personaje especial.

Inclusión

Puedes incluir a Ghortor en un ejército Bestial como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Ghortor debe ser el General del ejército. No puedes incluir a Ghortor si incluyes a Khazrak.

Potencia de unidad:

1.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

338 puntos.

Armas:

Empaladora. Empaladora es una monstruosa lanza con pinchos colocados en aros de hierro en toda su superficie. Cuando se utiliza, atraviesa la carne ferozmente hasta desfigurar a su víctima. Lanza (F+1 en carga mientras vaya montado en carro). Además, si Ghortor obtiene dobles, triples o cuádruples en alguna de sus tiradas para impactar, cada uno de estos ataques causará una herida automática aunque el resultado no baste para conseguir un impacto. Por ejemplo, si obtienes tres 1 y un 5, habrás causado tres heridas automáticas además del resultado para herir del 5.

- Armadura:** Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Puede ser modificada por ir montado en carro, de la forma habitual.
- Montura:** Gorthor puede ir a pie, o bien montado en su carro por +125 puntos.
- Objetos mágicos:** **Manto del Caudillo de los Hombres Bestia.** Gorthor es el único Hombre Bestia que no teme las consecuencias de matar a un chamán del rebaño, puesto que sabe que los dioses le favorecen más a él. Tejió este manto a partir de los pellejos de los chamanes que había matado. Talismán. Proporciona a su portador una tirada de salvación especial igual a la Fuerza del ataque (hasta un máximo de 6+). Así, un ataque de F3 implicaría una tirada de salvación especial de 3+. Ten en cuenta el Cráneo de Mugar para determinar la Fuerza (y, por tanto, la tirada de salvación); así que si el Cráneo sigue activo, un ataque de F10 pasaría a ser de F5 y Gorthor tendría una salvación especial de 5+. Si el Cráneo resulta eliminado (o es anulado mediante la Piedra de la Anulación u otros objetos o efectos), igualmente el Manto proporcionaría una tirada de salvación especial de 6+.
- Reglas especiales:** **Emboscada.** Ten en cuenta que si Gorthor va montado en su Carro no puede emboscar pero cuenta para establecer el número de unidades que sí pueden hacerlo.
- Predilecto de los Dioses.** Aunque no tiene los poderes de un Chamán, su fe en los dioses del Caos es inquebrantable. Suele sufrir pesadillas que interpreta como dictados de los dioses. En batalla, canta mantras indescifrables que confunden al enemigo. Para los hombres bestia, este es el signo inequívoco de que Gorthor es el elegido. Mientras Gorthor esté vivo, el ejército dispone de un dado adicional de dispersión. Además, al inicio de cada fase de magia propia lanza 1D6 para determinar de forma aleatoria qué hechizo del Saber de la Muerte podrá lanzar (no puedes cambiarlo por el primer hechizo); durante esa fase de magia Gorthor podrá lanzar ese hechizo como si fuera un objeto portahchizos de nivel de energía igual a la dificultad del hechizo. Esto no hace hechicero a Gorthor. Gorthor no genera dados de magia. Determina el hechizo en cada fase de magia; si no puede usarlo (por ejemplo está trabado en combate y le sale un proyectil mágico), pues no puede usarlo (¡mala suerte!).
- Favorecido por el Caos.** El renombre de Gorthor es tal que todas las bestias del Viejo Mundo quieren unirse a su rebaño. El ejército liderado por Gorthor puede incluir una unidad singular más de las permitidas habitualmente; así, un ejército de 2.000 puntos con Gorthor podría tener hasta 3 unidades singulares.
- Marca:** Gorthor está bendito por los cuatro Dioses del Caos, así que (aunque no tenga ningún efecto de las marcas habituales) contará como si tuviera las cuatro Marcas a efectos de creación del ejército (por tanto puedes incluir unidades con cualquier marca del Caos, demonios, etc.). Adicionalmente a poder repetir los chequeos de Psicología fallidos puede repetir los chequeos de Desmoralización fallidos. Además, si no despliega en carro (o el carro resulta destruido), pasa a ir a pie y se une a alguna unidad, tanto Gorthor como la unidad a la que se haya unido pueden repetir cualquier chequeo de psicología y de desmoralización (pero no los demás chequeos de Liderazgo).

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carro	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4+

	Bagrar	-	4	3	4	-	-	4	2	7	-
	2x Tuskgor	18	3	-	4	-	-	2	1	-	-
Tipo de unidad:	Carro, Caos, Bestia.										
Potencia de unidad:	4 (+1 mientras esté montado por Gorthor).										
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).										
Puntos/miniatura:	125 puntos.										
Tamaño de la unidad:	El Carro de Gorthor es un carro conducido por Bagrar y tirado por dos Tuskgor (además de incluir a Gorthor). Bagrar no es personaje especial, sólo un bestigor especialmente feroz (forma parte del carro).										
Armas:	<p>El Carro lleva Cuchillas.</p> <p>Bagrar lleva arma de mano.</p> <p>Los Tuskgor del carro de Gorthor son especialmente salvajes. Llevan Grandes colmillos (arma de mano) con la regla Empalar (F+2 en carga).</p>										
Armadura:	El Carro tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.										
Objetos mágicos:	<p>Cráneo de Mugar. Esta es la calavera del legendario Señor de los Minotauros Mugar y Gorthor la lleva colgada en su carro. Tiene inscrito un hechizo que maldice a todo el que ataca a su portador. Objeto hechizado. Todos los impactos de Fuerza superior a 5 efectuados contra Gorthor o su carro, pasan a considerarse impactos de Fuerza 5 y, en caso de causar heridas múltiples, causan una única herida (incluso aquellos objetos con Heridas múltiples 2). Esto no afecta a ataques que hieren automáticamente, Golpe Letal, o que causan heridas al obtener un resultado concreto (como su propia Empaladora). Si el carro es destruido, el Cráneo de Mugar se pierde con él.</p>										
Reglas especiales:	<p>Carro.</p> <p>Bagrar el Domador. Bagrar es el auriga leal de Gorthor, un experto domador y conductor de tuskgor. El carro de Gorthor puede repetir todas las tiradas para determinar la distancia de huida o persecución.</p>										
Marca:	El carro de Gorthor no tiene ninguna marca del Caos.										

Harald Martillo de Tormenta

Fuente:	7ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Harald	10	8	3	5	5	3	8	5	9	3+
Tipo de unidad:	Infantería, Humano, Caos, Personaje especial.										
Inclusión	Puedes incluir a Harald Martillo de Tormenta como una opción de Comandante en tu ejército del Caos. Ten en cuenta que, si es el General, será un ejército Mortal.										
Potencia de unidad:	1.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25) o Monstruo (50x50). Aunque pueda ir en una peana mayor, se considera infantería (el oponente no puede disparar pese a ser peana de distinto tamaño).										
Puntos/miniatura:	365 puntos.										

Armas:	Martillo de Harald. El martillo de Harry ha sido bendecido por los Dioses Oscuros para que aniquile las almas de aquellos a los que ataca y es lo bastante poderoso para mandar de vuelta a los espíritus de los No Muertos levantados de sus tumbas. Arma de mano. Los impactos hechos por este martillo Anulan armadura y tienen Heridas múltiples (1D6). Además, Harald puede repetir las tiradas para herir contra miniaturas de tipo Demonio, No Muerto o Vegetal.
Armadura:	Armadura de la Condenación. Esta armadura del Caos completa tan ricamente ornamentada, brilla con las energías arcanas de los Desiertos del Caos distorsionado y difuminado la silueta gracias a las energías antinaturales que distorsionan la situación de su portador para que los acometidas del enemigo no den en el blanco, al tener la mente doblada. Armadura del Caos (TSA 4+). Se puede obligar a repetir los impactos exitosos contra el portador. Contra un efecto que permita repetir los impactos fallados (p.e. Odio), esta Armadura constituye una excepción a la regla de no poder repetir una tirada repetida; primero el atacante lanza para impactar, luego repite los impactos fallados, y luego el portador coge los impactos exitosos y los obliga a repetir. Es el mismo objeto mágico descrito en la sección de objetos mágicos (y, por tanto, ningún otro personaje podrá elegir la Armadura de la Condenación como objeto). Escudo maldito. El Escudo Maldito despide una descarga mágica cada vez que recibe un impacto y, de esta manera, todos los golpes que recibe los devuelve contra el enemigo. Escudo (TSA 6+). Cada herida salvada por armadura que venga de un combate cuerpo a cuerpo hace un impacto de F4 a la miniatura que hizo el ataque. Es el mismo objeto mágico descrito en la sección de objetos mágicos (y, por tanto, ningún otro personaje podrá elegir el Escudo Maldito como objeto).
Reglas especiales:	Inmune a Desmoralización. Además, si Harald se une a alguna unidad, ésta adquiere también la regla Inmune a Desmoralización. Odio a miniaturas de tipo No Muerto, pese a ser Inmune a desmoralización. Además, si Harald se une a alguna unidad, ésta adquiere también la regla Odio a miniaturas de tipo No Muerto. El odio implica más cosas aparte del repetir para impactar del Martillo; además, en caso que el Martillo sea anulado, seguirá teniendo el Odio. Golpe Letal contra miniaturas de tipo No Muerto. Maldición de los Muertos. Harald causa Terror en los No Muertos, y la unidad a la que se haya unido causa Miedo a los No Muertos. Esto está por encima de la inmunidad a psicología de los No Muertos. Así que una unidad de tipo No Muerto que quiera cargar a Harald o su unidad deberá hacer un chequeo de Terror. Las unidades de tipo No Muerto que pierdan un combate contra Harald, si éste más la unidad en la que esté superan en número, la unidad enemiga huirá automáticamente (si no superan en número se seguirá la regla habitual Inestable). Las unidades No Muertas que huyen se reagrupan automáticamente en la subfase de reagrupar tropas que huyen.
Marca:	Marca del Caos Absoluto (Efectos ya incluidos en su perfil y reglas).

Hrothgar Hachademoníaca, Líder de los Vargs

Fuente: 6ª (Web UK, Games Day 2002)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Hrothgar Hachademoníaca	10	8	3	5	5	3	8	5	9	4+
		(10*)		(7*)			(10*)	(7*)		

Tipo de unidad:

Infantería, Humano, Caos, Personaje especial.

Inclusión

Puedes incluir a Hrothgar Hachademoníaca como una opción de Comandante en tu ejército. Ten en cuenta que, si es el General, será un ejército Mortal.

Potencia de unidad:

1.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

295 puntos.

Armas:

Hacha Demoníaca del Caos. Esta hoja, es la más mortal de todas, contiene un demonio cautivo dentro de su forma. Aunque poderosa, cualquier arma demoníaca es voluble y traicionera y, si no se vigila, derrotará a su portador. El Hacha esta tan poseída, que aun en su forma limitada, sigue siendo el mas temido de los Demonios, un poderoso Devorador de Almas. En la batalla, Hrothgar la habilidades de combate del demonio.. Arma de mano. Mientras Hrothgar lleve el Hacha, pasa a tener HA10, F7, I10 y A7. Sin embargo, cada 1 que obtenga el portador en las tiradas para impactar no podrá ser repetido de ninguna forma y el ataque se resolverá contra el propio portador, no el enemigo.

Armadura:

Armadura del Caos (TSA 4+).

Marca:

Hrothgar tiene la Marca del Caos Absoluto, por lo que puede repetir los chequeos de psicología fallados.

Khazrak el Tuerto

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Khazrak	12	7	1	5	4	3	6	4	8	2+

Tipo de unidad:

Infantería, Caos, Bestia, Personaje especial.

Inclusión

Puedes incluir a Khazrak el Tuerto en tu ejército Bestial como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Khazrak debe ser el General del ejército. No puedes incluir a Gorthor si incluyes a Khazrak.

Potencia de unidad:

1.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

292 puntos.

Armas:

Arma de mano.

Azote. Azote es un látigo letal, envuelto en las amargas maldiciones de generaciones y generaciones de chamanes del rebaño. Se trata de un látigo espinado que puede arrancar grandes pedazos de carne y causar a su víctima una tremenda agonía. Cada turno, Khazrak realizará cuatro ataques con su arma de mano y luego un ataque adicional con Azote (que puede ser declarado a un objetivo diferente, por ejemplo un personaje). Si un ataque con Azote impacta y hiere a un enemigo (antes de tiradas de salvación por armadura), Khazrak puede realizar una nueva tirada para herir contra la misma miniatura (que, a su vez, puede generar nuevos ataques adicionales si hiere). Los ataques adicionales impactan automáticamente, y sólo es necesario superar la tirada para herir. Las salvaciones por armadura, especiales y regeneración se hacen una vez determinado el número de heridas. Ten en cuenta que estas heridas extra son todas a la misma miniatura, aumentando las probabilidades de matar a dicha miniatura o matar enemigos con más una herida en su perfil. A efectos de resolución de combate cualquier herida hecha de más se perderá, excepto en desafíos donde podrá contar a efectos de Acobardamiento normalmente.

Armadura:

Cota Oscura. Esta cota de malla fue creada en el pasado por un herrero desconocido, quien seguramente debía de tener algún tipo de conexión con los Poderes Oscuros, ya que la armadura tiene la capacidad de atrapar los hechizos malvados y conferir el poder de estos a su portador. Armadura del Caos. Khazrak tiene una tirada de salvación por armadura de 2+ (en vez del 4+ habitual). Tanto Khazrak como la unidad en la que esté tienen Resistencia a la Magia (1). Si Khazrak o su unidad son objetivo de un hechizo (amigo o enemigo), Khazrak gana F+1 hasta final de la partida; este F+1 es acumulable hasta un máximo de F10. Esto sólo tiene efecto si el lanzador del hechizo obtiene la dificultad mínima, o Fuerza irresistible, o era un objeto portahechizos; es decir, si el hechizo tendría efecto antes de intentar dispersarlo.

Reglas especiales:

Emboscada.

Señor de la Jauría. Khazrak es un experto domador de mastines del Caos, por lo que se puede confiar mucho más en que sus perros atiendan a las órdenes que se les dan. Todos los Mastines del Caos del ejército tienen L6 en vez de L5.

Astucia animal. Khazrak es el Hombre Bestia más inteligente que nunca haya existido y su manada está acostumbrada a ejecutar sin rechistar las sencillas pero efectivas emboscadas que este plantea. En el ejército liderado por Khazrak desaparece el límite de unidades que pueden emboscar, así que cualquier unidad con Emboscada puede emboscar. Además, el propio Khazrak puede emboscar; si lo hace, una vez Khazrak aparezca de la emboscada, cualquier unidad amiga que quiera aparecer a 30cm o menos de Khazrak podrá usar el Liderazgo de Khazrak para entrar en el campo de batalla.

Marca:

Khazrak lleva la Marca del Caos Absoluto, así que puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.

Kholek Comesoles, Portador de la Oscuridad

Fuente:

7ª

	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Kholek Comesoles	20	8	3	7	6	8	1	7	9	2+
Tipo de unidad:	Monstruo, Ogro, Dragón, Caos, Personaje especial.										
Inclusión	Puedes incluir a Kholek Comesoles en tu ejército como una opción de Comandante, una de Héroe y una de unidad Singular. Kholek no puede unirse a unidades. Kholek no puede incluirse en un ejército Demoníaco y no puedes incluir un Kholek en el ejército si el General es de tipo Demonio (aunque sea un Demonio con Ídolo demoníaco). Si Kholek es el General, el ejército será de tipo Bestial.										
Potencia de unidad:	8.										
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).										
Puntos/miniatura:	600 puntos.										
Armas:	Aplastaestrellas. Arma de mano. Los impactos de Aplastaestrellas se resuelven con Heridas múltiples (1D3).										
Armadura:	Kholek tiene una tirada de salvación de 4+ por su Piel escamosa. Armadura de la Tormenta. Armadura pesada (combinado con su Piel escamosa, tiene una tirada de salvación por armadura de 2+). Además, cualquier rayo lanzado contra una miniatura o unidad a 30cm o menos de Kholek, el jugador que controla a Kholek puede elegir que el rayo tenga como objetivo a Kholek (aunque Kholek esté fuera del alcance o trayectoria del rayo). Son los mismos rayos que afectan a la regla Cólera de la Tormenta. En caso de un Cañón de disformidad, el Cañón hace su trayectoria habitual pero adicionalmente afecta a Kholek como si estuviera en dicha trayectoria.										
Reglas especiales:	Terror. Inmune a Psicología. Objetivo grande. Cólera de la tormenta. Herald de Tempestades. Kholek puede invocar rayos cada turno; trátalo como si tuviera un objeto portahechizos de nivel 4 que contiene el Rayo Atronador de Uranon. Ten en cuenta que no es un objeto sino el propio Kholek, así que no puede anularse como un objeto mágico.										
Marca:	Kholek lleva la Marca del Caos Absoluto.										

Malagor, el Profeta Oscuro

Fuente:	7ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Malagor	12	5	3	4	5	3	5	2	8	-
Tipo de unidad:	Infantería, Caos, Bestia, Hechicero, Personaje especial.										
Inclusión	Puedes incluir a Malagor, el Profeta Oscuro, como una opción de Comandante en tu ejército Bestial.										
Potencia de unidad:	1.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	345 puntos.										
Magia:	Malagor es un hechicero de nivel 4 y puede usar Saber de las Bestias, Sombras o Muerte.										

Armas:	Arma de mano. Cayado de la Manada.
Objetos mágicos:	Icono de la Villanía. Malagor hace todo tipo de símbolos blasfemos, desde las reliquias de Sacerdotes Guerreros a retales profanados de los textos más sagrados de la humanidad. Estos iconos animan a los seguidores de Malagor a realizar actos de profanación aún más salvajes. Las unidades amigas de tipo Bestia a 15cm o menos de Malagor al inicio de turno, ganan la regla Furia asesina hasta final del siguiente turno enemigo.
Reglas especiales:	<p>Emboscada. Volar.</p> <p>Poder impío. Malagor cuenta con un malicioso plan, tejido para él por los propios Dioses Oscuros, y con cada uno de los hechizos que lanza hace avanzar un poco más su misión impía. Por cada hechizo que Malagor lance con éxito, tiene un bonificador de +1 a lanzar hechizos hasta final de turno. Este +1 es acumulable (así que si lanza un primer hechizo, tiene un +1 a lanzar el segundo; si lanza el segundo, tiene un +2 a lanzar el tercero, etc).</p> <p>Se aproxima algo siniestro. Las unidades enemigas a 15cm o menos de Malagor tienen un penalizador de -1 a todas sus tiradas de Liderazgo (chequeos de miedo, de desmoralización, de Liderazgo, etc.). Es un penalizador a la tirada, el atributo no se ve modificado, y si por ejemplo usan el Liderazgo del General tendrá que restarse -1.</p>
Marca:	Malagor tiene la Marca del Caos Absoluto, así que puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.

Molokh Lenguababosa, el Demonio del Hambre

Fuente:	7ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Molokh Lenguababosa	12	4	3	3	4	3	4	2	6	-
Tipo de unidad:	Infantería, Caos, Bestia, Hechicero, Nurgle, Personaje especial.										
Inclusión	Puedes incluir a Molokh Lenguababosa, Demonio del Hambre, como una opción de Héroe en tu ejército Bestial.										
Potencia de unidad:	1.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	180 puntos.										
Magia:	Molokh es un hechicero de nivel 2 que usa Saber de Nurgle o el Saber de la Muerte.										
Armas:	Arma de mano. Cayado de la Manada.										

Reglas especiales:

Emboscada. Miedo. Regeneración (4+). Ataques envenenados.

Maldición del Demonio de la Hambruna. Ni siquiera las criaturas mágicas pueden escapar de la mortaja de hambre y desolación que Lenguababosa extiende en el territorio. Al inicio del primer turno (del primer jugador), después del despliegue de exploradores y los efectos de “inicio de partida” (como el rezo a la Dama), el jugador enemigo deberá lanzar 1D6 por cada unidad enemiga (o miniatura individual) que tenga alguna miniatura a 90cm o menos de Molokh. Si obtienen 1-3 no pasa nada, con 4-5 la unidad (o miniatura individual) sufre 1D3 heridas que Anulan armadura; con un 6 la unidad o miniatura individual sufre 1D6 heridas que Anulan armadura. En caso de tener que distribuir esas heridas (por ejemplo, personaje montado en monstruo) distribuye como si fueran proyectiles. Esta Maldición no es un hechizo ni un ataque a distancia y no puede dispersarse ni anularse.

Marca:

Molokh lleva la Marca de Nurgle (efectos ya reflejados en su perfil y reglas).

Mordrek, el Condenado

Fuente:

5ª

Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
		A								
Mordrek	-	1D 3	1D 3	1D 3	8	1D6	9	1+		
		6	3	3						
		+3	+3	+3						
Corcel del Caos con Barda	18	3	-	4	-	-	3	1	5	-

Tipo de unidad:

Caballería, Humano, Caos, Personaje especial.

Inclusión

Puedes incluir a Mordrek el Condenado como una opción de Comandante en tu ejército, sea Bestial, Demoníaco o Mortal. No puede ser el General.

Potencia de unidad:

2.

Tamaño de la peana:

Caballería (25x50).

Puntos/miniatura:

345 puntos.

Armas:

Espada de la Transformación. Esta espada mágica tiene el poder de deformar a aquellos enemigos a los que toca y transformarlos en monstruosidades abominables, en unas criaturas salvajes y babeantes sin mente conocidas por el nombre de Engendros del Caos. Arma de mano. Cada vez que el portador elimine un personaje o monstruo enemigo, lanza 1D6; con un 4+ se genera un Engendro del Caos con 1D3 heridas. El Engendro pasa a ser controlado por el jugador del Caos. Si era un personaje o monstruo incluido en una unidad, colócalo en contacto con dicha unidad enemiga por cualquier lado. Este Engendro no proporciona puntos de victoria. Si no dispones de una miniatura para representar este nuevo Engendro del Caos, ignora el efecto del arma. Es el mismo objeto mágico descrito en la sección de objetos mágicos (y, por tanto, ningún otro personaje podrá elegir la Espada de la Transformación como objeto).

Armadura:	<p>Armadura del Caos.</p> <p>Escudo Rúnico del Caos. El Escudo Rúnico del Caos está cubierto de inscripciones y runas que se mueven por su superficie y emite un potente campo antimagia, que tiene el poder de destruir la magia enemiga. Escudo (TSA 6+). Las armas mágicas de todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el portador se consideran armas normales del tipo indicado (así, una Espada Demonio sería un arma de mano). Es el mismo objeto mágico descrito en la sección de objetos mágicos (y, por tanto, ningún otro personaje podrá elegir el Escudo Rúnico del Caos como objeto).</p>
Montura:	Mordrek el Condenado monta un Corcel del Caos con barda (la reducción al movimiento ya está indicada en el perfil).
Reglas especiales:	Condenación eterna. <i>Bajo su armadura del Caos, la forma física del conde Mordrek el Condenado cambia constantemente, arruinada por las terribles mutaciones causadas por el poder del Caos. Al inicio de cada turno propio debes determinar aleatoriamente los atributos; por ejemplo, 1D6 y sumar +3 para saber qué HA tendrá ese turno y el siguiente turno enemigo.</i>
Marca:	Marca del Caos Absoluto así que puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.

Morghur, Señor de las Calaveras

Fuente:	Libro de 6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Morghur	5D 6	6	3	4	4	4	5	3	8	-
		6									
Tipo de unidad:	Infantería, Caos, Bestia, Personaje especial.										
Inclusión	Puedes incluir a Morghur, Señor de las Calaveras, como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército Bestial.										
Potencia de unidad:	1.										
Tamaño de la peana:	Infantería monstruosa (40x40).										
Puntos/miniatura:	378 puntos.										

Armas:

Cayado de Morghur. El retorcido cayado de Morghur es un potente talismán de poder caótico que, cuando se combina con las piedras de la Caverna de la Calavera, se retuerce como si estuviera vivo. Estos dos elementos juntos hacen más inestables y peligrosos, si cabe, los vientos de la magia y pueden hacer que se vuelvan contra aquellos que están intentando malipularlos. . Se considera un Cayado de la Manada. Además, si un hechicero (amigo o enemigo) tiene una disfunción y obtiene un doble en la Tabla de Disfunciones Mágicas (después de repetir la tirada, si es que puede y repite la tirada), se transformará automáticamente en un Engendro del Caos bajo el control del jugador del Caos (e ignora el resultado en la tabla). El Engendro tiene tantas heridas como tuviera el hechicero cuando obtuvo la disfunción mágica. Si no tienes una miniatura adecuada para representar este nuevo Engendro del Caos, el hechicero simplemente cuenta como baja. Si el hechicero

forma parte de una unidad, sigue el mismo proceso que se explica en Esencia espiritual del Caos. La miniatura enemiga cuenta como baja a efectos de puntos de victoria (y, si era el General, da 100 puntos adicionales). En caso de miniaturas con reglas o efectos que se activan cuando muere, ignora todas esas reglas, ya que la miniatura efectivamente “sigue viva”, ¡sólo que transformada en Engendro! Por ejemplo, si es transformado el General de un ejército de Condes Vampiro, el ejército no se desmorona. A todos los efectos la miniatura sigue sobre el campo de batalla, pero controlada por el jugador del Caos. Si el enemigo acaba con este Engendro (que antes era suyo), nadie gana los puntos de victoria. Además, proporciona dos dados extras en la reserva de dados de dispersión del ejército.

Objetos mágicos:

Trenzado de cráneos. Este trenzado de cráneos en el pelo y cuernos de Morghur produce gran miedo y respeto entre los Hombres Bestia y en todos aquellos que se cruzan con él. Objeto hechizado. Morghur causa Terror. Además, toda tirada para impactar en cuerpo a cuerpo contra Morghur tiene un penalizador de -1 (no afecta si la miniatura ya impactaba a un resultado fijo).

Reglas especiales:

Movimiento aleatorio (5D6). Morghur deambula constantemente por los bosques del Viejo Mundo con su colección de calaveras. Morghur se mueve y se traba en combate cuerpo a cuerpo igual que un Engendro, con Movimiento aleatorio.

Hordas de Morghur. Cuando Morghur decide combatir, su odio y su rabia se extienden como un cáncer por el bosque y atrae a muchas bestias. Su corrupta presencia hace a los hombres bestia aún más indisciplinados. Un ejército que incluya a Morghur no tiene General y de tipo Demonio ni de tipo Humano. Las marcas del Caos para personajes y unidades se podrán tomar como si el ejército estuviera liderado por alguien del Caos Absoluto. Todas las unidades del ejército ganan la regla Indisciplinado (si no la tenían). Todas las unidades de Bestigors del ejército ganan la regla Manada, contando los Bestigor como Gor (no hay Ungor en las unidades de Bestigor, así que ignora las referencias a los Ungor en las reglas).

Corrupción de la naturaleza. La mera presencia de Morghur transforma y tortura la tierra. Los árboles se retuercen y en sus deformes troncos emergen rostros cuyas bocas se abren para emitir silenciosos lamentos de agonía. Toda unidad enemiga que quiera entrar en un bosque deberá superar un chequeo de Miedo; si lo falla se quedará en el límite del bosque. Toda unidad enemiga dentro de un bosque que quiera mover deberá superar un chequeo de Miedo; si lo falla, sufre 1D6 impactos de F3 y no podrá mover de forma voluntaria ni disparar ese turno. Corrupción de la Naturaleza no afecta a miniaturas inmunes a psicología.

Esencia espiritual del Caos. El espíritu expansivo de Morghur es tan grande que no puede estar contenido en un cuerpo, por lo que afecta a todos los seres vivos menos a aquellos con más voluntad. Las criaturas mutan horriblemente hasta convertirse, normalmente, en engendros. Las balas y las flechas disparadas contra él se convierten en ranas o pájaros y las balas de cañón se desvanecen en el aire. Al inicio de cada fase de disparo propia, toda unidad (amiga o enemiga) a 20cm o menos de Morghur deberá hacer un chequeo de Liderazgo. Si lo falla, la unidad sufre 1D6 impactos de F4 que Anulan armadura. Si se inflige una o más heridas a la unidad, se crea un Engendro del Caos que estará bajo el control del jugador Hombre Bestia; el atributo de Heridas del Engendro es igual al número de heridas causadas (solo se generará si tienes una miniatura adecuada para representarlo disponible). Esta unidad recién creada no otorga puntos de victoria. Si se crea a partir de una unidad enemiga, el engendro debe situarse en contacto peana con peana con dicha unidad (por centro de fila frontal si es posible; si no, fila frontal; si no, flancos; si no, retaguardia; si está completamente aislada, no puede generarse Engendro) y se considerará como si el Engendro hubiera cargado. Las unidades (amigas o enemigas) pueden verse sujetas a pánico si sufren suficientes bajas (sigue las reglas habituales de Pánico). Si se crea a partir de una unidad amiga, sitúa el Engendro a 3cm de dicha unidad (si es posible) y lo más cerca posible de Morghur. Los Hombres Bestia se mantienen alejados instintivamente de Morghur, así que éste nunca podrá unirse a unidades. Al inicio de toda fase de combate cuerpo a cuerpo, toda miniatura (amiga o enemiga) en contacto peana con peana con Morghur sufre un impacto de F4 que Anula armaduras. Esto sucede antes de resolver impactos por carga y ataques con Siempre Ataca Primero. Estos impactos no generan Engendros del Caos. Los proyectiles y

hechizos dirigidos a Morghur nunca tendrán efecto a menos que la unidad o hechicero estén a 30cm o menos de Morghur; no puede ser designado como objetivo de hechizos o disparos si el origen está a más de esa distancia. En caso de plantillas (cañones, catapultas, cañón de disformidad skaven) si la plantilla toca lo más mínimo a Morghur, se ignora todo el efecto de la plantilla, ya sea un hechizo o un proyectil; si viene de una máquina de guerra, aunque la plantilla falle aún puede sufrir Problemas.

El que desprecia las civilizaciones. La retorcida mente de Morghur está llena de imágenes en las que el mundo es destruido completamente. Él intenta con todas sus fuerzas hacer realidad estas visiones y siente un profundo odio por todo orden y civilización. Morghur es Inmune a desmoralización (y, por tanto, Inmune a psicología), con la excepción que Morghur Odia a todos los enemigos.

El rugido de la bestia. Morghur puede emitir un terrible rugido que resuena en todo el bosque y que reúne a todos los Hombres Bestia. Morghur cuenta como si llevara el cuerno de la manada. En el momento en que lo use para las trampas emboscadas, todas las unidades amigas se reagrupan automáticamente (incluso aquellas que se encontrasen por debajo del 25% inicial).

Marca: Morghur tiene la Marca del Caos Absoluto (al ser inmune a desmoralización no tiene efectos en la psicología).

Scyla Anfingrimm, la Garra de Khorne

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Scyla Anfingrimm	5D 6	4	0	5	5	3	2	1D6 +2	7	4+

Tipo de unidad: Monstruo, Caos, Personaje especial, Khorne.

Inclusión Puedes incluir a Scyla Anfingrimm en tu ejército del Caos (Bestial, Demoníaco o Mortal) como una opción de unidad Singular, siempre y cuando haya algún personaje en el ejército con la marca de Khorne.

Potencia de unidad: 3.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Puntos/miniatura: 135 puntos.

Armas: Muchos tentáculos, garras y apéndices (Por eso tiene 1D6+2 ataques cada turno).

Armadura: Scyla dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a su Piel escamosa.

Objetos mágicos: **Collar de Khorne.** Sólo miniaturas de tipo Khorne. Resistencia a la Magia (2). Es el mismo Collar de Khorne de los objetos mágicos, por lo que ningún otro personaje del ejército puede llevar el Collar de Khorne.

Reglas especiales:

Miedo. Inmune a desmoralización. Ataques aleatorios (1D6+2). Movimiento aleatorio (5D6).

Scyla. Scyla es un Engendro del Caos a todos los efectos, excepto que no puedes incluir un segundo Engendro del Caos usando la misma opción de unidad singular. Aunque esté con los personajes especiales, Scyla no se trata como un personaje a ningún efecto (no consume opción de personaje, no puede liderar unidades, etc).

Marca:

Scyla está bendecida por Khorne (reglas ya reflejadas).

Skarbrand el Exiliado

Fuente:

7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Skarbrand	15	10	0	6+1	6	7	10	7+1	9	4+

Tipo de unidad:

Monstruo, Demonio, Caos, Khorne, Personaje especial.

Inclusión

Puedes incluir a Skarbrand el Exiliado como una opción de Comandante, una de Héroe y una de unidad Singular en tu ejército. Si Skarbrand es el General, el ejército será de tipo Demoníaco.

Potencia de unidad:

7.

Tamaño de la peana:

Behemot (100x150).

Puntos/miniatura:

650 puntos.

Armas:

Carnicería y Masacre (Recompensas demoníacas). Cada una de estas hachas contiene la esencia de un Devorador de Almas, que presta su furia a los golpes de Skarbrand. Dos armas de mano (lo que hace que tenga +1 ataque). Los impactos hechos con estas armas Anulan armadura.

Armas de proyectiles:

Grito de furia eterna. Skarbrand tiene un Arma de aliento; todas las miniaturas bajo la plantilla de lágrima (parciales a 4+) sufren un impacto de F5.

Recompensas demoníacas:

Armadura de Khorne. Tirada de salvación por armadura de 4+.
Poder de Khorne. F+1, subiendo de 6 a 7.

Reglas especiales:

Demonio. Terror. Objetivo grande.
Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología). Junto a sus 7 ataques más las dos armas de mano, en total hace 9 ataques (mientras no pierda un combate).
Resistencia a la Magia (2).
Odio a todas las miniaturas (de todos los ejércitos, incluyendo el propio).
Roto por la caída. A diferencia de los Devoradores de Almas "normales", Skarbrand no puede volar.

Marca:

Skarbrand el Exiliado tiene la marca de Khorne.

Taurox, el Toro de Bronce

Fuente:

7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Taurox	15	6	3	5	6	4	5	5*	9	1+

Tipo de unidad:

Infantería monstruosa, Caos, Minotauro, Bestia, Personaje especial.

Inclusión	Puedes incluir a Taurox en tu ejército Bestial como una opción de Comandante. Cuenta como un Minotauro de la Condenación, así que si es tu General, los Minotauros se consideran unidad básica.
Potencia de unidad:	3.
Tamaño de la peana:	Infantería monstruosa (40x40).
Puntos/miniatura:	350 puntos.
Armas:	Hachas torturadas. Dos armas de mano (A+1, para un total de 6). Además, los ataques realizados con las Hachas torturadas son Ataques flamígeros y Anulan armadura.
Reglas especiales:	Miedo. Ansia de Sangre. Impactos por Carga (1). Cuerpo de Bronce. Taurox es una bestia gigantesca con la piel de duro metal. Pero su transformación no es perfecta, ya que contravenir a un Demonio siempre tiene consecuencias. La garganta del Toro de Bronce muestra un área de carne vulnerable a un certero golpe de espada. Taurox tiene una tirada de salvación por armadura de 1+ debido a su cuerpo de bronce. Ten en cuenta que esto NO es una armadura ni un objeto mágico, simplemente es su armadura natural (de la misma forma que un Dragón tiene Piel escamosa). De todas formas, si algún ataque dirigido contra Taurox obtiene un 6 en la tirada para impactar y un 6 en la tirada para herir, Taurox muere inmediatamente (retíralo como baja); ten en cuenta que esto afecta tanto a disparos como a combate cuerpo a cuerpo, y que se debe obtener un 6, así que si se impacta o hiere automáticamente (armas mágicas, impactos por carga, ataques envenenados) no puede tener un doble 6.
Marca:	Taurox tiene la Marca del Caos Absoluto, así que puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado.

Ungrol Cuatrocuernos, el Desdeñado

Fuente:	7ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>H</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></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Ungrol Cuatrocuernos</td><td>12</td><td>4</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>2</td><td>5</td><td>3*</td><td>7</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA			A									Ungrol Cuatrocuernos	12	4	3	4	4	2	5	3*	7	-
Unidad	M	H	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
		A																																
Ungrol Cuatrocuernos	12	4	3	4	4	2	5	3*	7	-																								
Tipo de unidad:	Infantería, Caos, Bestia, Personaje especial.																																	
Inclusión	Puedes incluir a Ungrol Cuatrocuernos en tu ejército Bestial como una opción de Héroe.																																	
Potencia de unidad:	1.																																	
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).																																	
Puntos/miniatura:	105 puntos.																																	
Armas:	Dos armas de mano (A+1, para un total de 4). No son armas mágicas.																																	

Objetos mágicos:

Las Coronas Robadas. Los cuernos de Ungrol siguen conteniendo un residuo del poder de su anterior propietario, así que a menudo se le puede ver discutiendo consigo mismo o recitando conjuraciones en lenguas oscuras. Ungrol debe hacer un chequeo de Liderazgo al inicio de cada turno propio. Si supera el chequeo, Ungrol gana HA+2 y F+1. Si no supera el chequeo, Ungrol es hechicero de nivel 1 del Saber de las Bestias. El efecto dura hasta el próximo chequeo (así que si es Hechicero, lo será durante su turno y el turno del enemigo, generando dispersión, etc). Cada vez que se transforme en Hechicero de nivel 1 debe determinar de forma aleatoria el hechizo de las Bestias que puede usar (pudiendo siempre cambiar el hechizo por el 1).

Reglas especiales:

Emboscada.

Marca:

Marca del Caos Absoluto. Ungrol puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado (no incluye el chequeo de Las Coronas Robadas, ya que es de Liderazgo, no de Psicología).

Valnir el Segador

Fuente:

5ª

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

Tipo de unidad:

Infantería, Humano, Caos, Nurgle, Personaje especial.

Inclusión

Puedes incluir a Valnir el Segador como dos opciones de Héroe en tu ejército. Si es el General, el ejército es Mortal.

Potencia de unidad:

1.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

250 puntos.

Armas:

Cosechador de Almas. El Cosechador de Almas es un enorme flagelo oxidado cargado con el corpulento poder de Nurgle. Sus golpes no sólo matan, sino que además consumen las almas de sus víctimas. Gran parte de esta energía robada es transmitida a Nurgle, pero también refuerza a Valnir. Mayal (F+2 el primer turno, requiere ambas manos). El Cosechador de Almas proporciona a Valnir siempre F+2, no sólo en el primer turno.

Armadura:

Armadura del Caos.

Reglas especiales:

Miedo. Regeneración (4+).

Odio a todas las miniaturas, salvo las de tipo No Muerto, Nurgle, Pestilens o Demonios.

Viento de Pestilencia. Allí por donde pasa Valnir, le siguen la enfermedad y la muerte. Trátalo como un objeto portahechizos de nivel 3. Si se lanza con éxito, designa una unidad enemiga a 30cm o menos, no trabada en combate y en línea de visión (no afectará a No Muertos, Nurgle, Pestilens ni Demonios). Lanza 1d6:

1-3: **Plaga Roja.** La unidad recibe 1D6 impactos de F3 con la regla Anula armadura.

4-5: **Fiebre cerebral.** La unidad tiene Estupidez.

6: **Peste Negra.** La unidad tiene F-1 a todos sus efectos.

Marca:

Tiene la Marca de Nurgle (ya indicado en sus reglas y su perfil).

TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Reglas especiales
Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	+1	Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete. Caballería Rápida (La pierde en caso de llevar barda).
Corcel del Caos con Barda	18	3	-	4	-	-	3	1	5	+2	Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete (por ir montado y por la barda).
Mantícora	15	5	0	5	5	4	5	4	5	-	Volar. Terror. Objetivo Grande. Depredador natural. Uno de sus ataques tiene la regla Golpe Letal, realízalo con un dado de otro color.
Dragón del Caos	15	6	0	6	6	6	3	6	8	3+	Volar. Terror. Objetivo grande.
Montura Demoníaca	20	4	0	5	5	3	3	2	8	-	Demonio.
Disco de Tzeentch	3	3	0	5	5	3	4	1	8	-	Demonio. Flotar. El Disco tiene la regla Volar. Sin embargo vuela una distancia de 38cm en vez de los 50cm habituales. El Disco de Tzeentch (y cualquier personaje que lo monte) se considera Objetivo Grande para efectos de línea de visión (incluyendo disparos en más de una fila a un objetivo grande, ya que es por línea de visión), pero no el +1 a disparar ni las posibles habilidades o reglas especiales que afecten a Objetivos Grandes.
Juggernaut de Khorne	18	5	0	5	5	3	2	2	8	4+	Demonio.
Diablo de Slaanesh	25	4	0	4	4	3	5	2	8	-	Demonio.
Inmundicia	15	3	0	5	5	5	2	4	6	-	Demonio. Ataques envenenados. Objetivo grande. Terror.
Palanquín de Nurgle	10	3	0	3	-	-	3	4	-	+2	Montura. Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete (por ir montado). Demonio. Palanquín de Nurgletes. Salvo por tratarse de Infantería y dar Potencia de unidad 4 (+1 por jinete), trata la miniatura igual que si fuera una montura de caballería. El jinete y los Nurgletes luchan como si fueran una única miniatura (no es posible atacar a los Nurgletes, de la misma forma que no puedes atacar a un caballo). El Palanquín proporciona al jinete un +2 a su tirada de salvación por armadura. Los Nurgletes tienen sus propios ataques (4 en total, no 4 cada porteador) que no se

												benefician de las armas del jinete (igual que los ataques de un caballo no se benefician de las reglas de su jinete). En caso de desafío, los Nurgletes también lucharán (igual que también lucharía una montura). Un personaje incluido en una unidad, se considera que ocupa el espacio de cuatro miniaturas de infantería (para calcular filas, etc). En caso de estar en una unidad, el jinete puede utilizar la regla ¡Cuidado, Señor! y no se considerará una miniatura de distinto tamaño al resto de la unidad (aunque su peana sea mayor).
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

Gran Shaggoth	18	6	3	5	5	6	4	5	9	4+	Terror. Inmune a Psicología. Objetivo grande. Cólera de la tormenta.
Minotauro de la Condenación	15	6	3	5	5	4	5	5	9	-	Miedo. Ansia de sangre.
Caudillo Hombre Bestia	12	6	3	5	4	3	6	4	8	-	Emboscada. Alfa de la manada. Si tu general es un Caudillo Hombre Bestia, una única Manada de Bestias puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.
Gran Chamán del Rebaño	12	5	3	4	4	3	5	2	7	-	Emboscada.
Devorador de Almas	15	10	0	6+1	6	7	10	7	9	4+	Demonio. Terror. Volar. Objetivo grande. Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología). Resistencia a la Magia (2).
Gran Inmundicia	10	8	0	6	6	10	4	6	9	-	Demonio. Terror. Objetivo grande. Avance imparable. La Gran Inmundicia ignora la restricción de no poder marchar si hay enemigos a 20cm o menos.
Guardián de los Secretos	20	9	0	6	6	6	10	6	9	-	Demonio. Terror. Objetivo grande.
Señor de la Transformación	15	6	0	6	6	6	10	5	9	-	Demonio. Terror. Objetivo grande. Volar.
Príncipe Demonio	15	8	0	5	5	4	8	5	9	-	Demonio. Terror.
Señor del Caos	10	8	3	5	5	3	8	5	9	4+	
Gran Hechicero del Caos	10	5	3	4	4	3	5	2	8	4+	

Minotauro Destripador	15	5	3	4	5	3	5	4	8	-	Miedo. Ansia de sangre.
Beligor	12	5	3	4	4	2	5	3	7	-	Emboscada.
Chamán del Rebaño	12	4	3	3	4	2	4	2	6	-	Emboscada.
Demonio Mayor	15	7	0	5	5	3	7	4	8	-	Demonio. Terror.
Heraldo Demoníaco	15	6	0	5	4	2	6	3	8	-	Demonio.

Paladín Legendario del Caos	10	7	3	5	4	2	7	4	8	4+	
Paladín del Caos	10	6	3	5	4	2	6	3	8	4+	
Hechicero del Caos	10	5	3	4	4	2	5	1	8	4+	
Caudillo Bárbaro	10	5	3	4	4	2	5	3	8	-	Líder Bárbaro. El Caudillo Bárbaro sólo se puede unir a unidades de tipo Bárbaro.

Gor	12	4	3	3	4	1	3	1	6	-	<p><i>Emboscada.</i> Indisciplinado. Al principio de cada fase propia de Movimientos Obligatorios, todas las unidades con la regla Indisciplinado que no estén huyendo o hayan declarado carga deben lanzar 1D6. Si obtienen un 1 y tienen enemigos a los que pudieran cargar usando las reglas habituales de carga, deben cargar hacia la unidad más cercana. Se considera carga a todos los efectos (reacción a la carga, etc.). Si no hay ninguna unidad a alcance de carga, marchan hacia el enemigo más cercano en línea de visión lo más rápido y directo posible. Si se obtiene 2+, la unidad actúa de la forma habitual.</p> <p><i>Manada.</i> Las Manadas de Bestias son una unidad de Gors y Ungors que actúan de una forma ligeramente distinta a la habitual. Generalmente sigue todas las reglas de Hostigadores, salvo por las siguientes excepciones.</p>
Ungor	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	<p><i>Emboscada.</i> Indisciplinado. Al principio de cada fase propia de Movimientos Obligatorios, todas las unidades con la regla Indisciplinado que no estén huyendo o hayan declarado carga deben lanzar 1D6. Si obtienen un 1 y tienen enemigos a los que pudieran cargar usando las reglas habituales de carga, deben cargar hacia la unidad más cercana. Se considera carga a todos los efectos (reacción a la carga, etc.). Si no hay ninguna unidad a alcance de carga, marchan hacia el enemigo más cercano en línea de visión lo más rápido y directo posible. Si se obtiene 2+, la unidad actúa de la forma habitual.</p> <p><i>Manada.</i> Las Manadas de Bestias son una unidad de Gors</p>

											y Ungors que actúan de una forma ligeramente distinta a la habitual. Generalmente sigue todas las reglas de Hostigadores, salvo por las siguientes excepciones.
Desgarrador	12	4	3	4	4	1	3	2	7	-	<p>Emboscada. Indisciplinado. Al principio de cada fase propia de Movimientos Obligatorios, todas las unidades con la regla Indisciplinado que no estén huyendo o hayan declarado carga deben lanzar 1D6. Si obtienen un 1 y tienen enemigos a los que pudieran cargar usando las reglas habituales de carga, deben cargar hacia la unidad más cercana. Se considera carga a todos los efectos (reacción a la carga, etc.). Si no hay ninguna unidad a alcance de carga, marchan hacia el enemigo más cercano en línea de visión lo más rápido y directo posible. Si se obtiene 2+, la unidad actúa de la forma habitual.</p> <p>Manada. Las Manadas de Bestias son una unidad de Gors y Ungors que actúan de una forma ligeramente distinta a la habitual. Generalmente sigue todas las reglas de Hostigadores, salvo por las siguientes excepciones.</p>
Campeón Ungor	12	3	3	3	3	1	3	2	6	-	<p>Emboscada. Indisciplinado. Al principio de cada fase propia de Movimientos Obligatorios, todas las unidades con la regla Indisciplinado que no estén huyendo o hayan declarado carga deben lanzar 1D6. Si obtienen un 1 y tienen enemigos a los que pudieran cargar usando las reglas habituales de carga, deben cargar hacia la unidad más cercana. Se considera carga a todos los efectos (reacción a la carga, etc.). Si no hay ninguna unidad a alcance de carga, marchan hacia el enemigo más cercano en línea de visión lo más rápido y directo posible. Si se obtiene 2+, la unidad actúa de la forma habitual.</p> <p>Manada. Las Manadas de Bestias son una unidad de Gors y Ungors que actúan de una forma ligeramente distinta a la habitual. Generalmente sigue todas las reglas de Hostigadores, salvo por las siguientes</p>

											excepciones.
Arpía	10	3	3	3	3	1	4	1	6	-	Unidad voladora. Hostigadores, Volar. Bestias. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Arpías. Además, las Arpías nunca pueden usar el Liderazgo del General.
Bestigor	12	4	3	4	4	1	3	1	7	5+	
Corneador	12	4	3	4	4	1	3	2	7	5+	
Mastín del Caos	18	4	-	3	3	1	3	1	5	-	Emboscada.
Cuidador Gor	18	4	3	3	4	1	3	1	6	-	Emboscada.
Carro de Tuskhors	-	-	-	5	4	4	-	-	-	4+	Carro. Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro de Tuskhors, sustituirá al Bestigor. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Básica (y cuenta para el mínimo de unidades básicas del ejército).
1x Bestigor	-	4	-	4	-	-	3	1	7	-	
1x Ungor	-	4	-	3	-	-	3	1	6	-	
2x Tuskhor	18	3	-	3	-	-	2	1	5	-	

Centigor	20	4	-	4	4	1	2	1+1	7	6+	Cruzar (bosques). Borrachos. Al inicio de cada uno de tus turnos lanza 1D6 por cada unidad; con un 1 son estúpidos (haz el chequeo inmediatamente), con 2-5 actúan con normalidad, con 6 entran en Furia Asesina hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente). Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son inmunes al resto de psicología. Centaurio. Los Centigors son Caballería a todos los efectos (incluyendo el bonificador a la carga de la lanza) salvo que no tienen perfil de montura, no tienen TSA+1 por caballería, y usan las reglas de armas a dos manos, dos armas de mano o arma de mano y escudo como si fueran infantería. Arrollar. Además de sus armas, los centigors usan sus pezuñas y su envergadura para aplastar al enemigo. Los Centigors tienen un ataque adicional (indicado en el perfil) que no se ve afectado por los bonificadores o las
----------	----	---	---	---	---	---	---	-----	---	----	--

											penalizaciones de las armas que utilicen (por ejemplo no tendrían el F+1 por carga de la lanza).
Pezuñasangrienta	20	4	-	4	4	1	2	2+1	7	6+	Cruzar (bosques). Borrachos. Al inicio de cada uno de tus turnos lanza 1D6 por cada unidad; con un 1 son estúpidos (haz el chequeo inmediatamente), con 2-5 actúan con normalidad, con 6 entran en Furia Asesina hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente). Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son inmunes al resto de psicología. Centauro. Los Centigors son Caballería a todos los efectos (incluyendo el bonificador a la carga de la lanza) salvo que no tienen perfil de montura, no tienen TSA+1 por caballería, y usan las reglas de armas a dos manos, dos armas de mano o arma de mano y escudo como si fueran infantería. Arrollar. Además de sus armas, los centigors usan sus pezuñas y su envergadura para aplastar al enemigo. Los Centigors tienen un ataque adicional (indicado en el perfil) que no se ve afectado por los bonificadores o las penalizaciones de las armas que utilicen (por ejemplo no tendrían el F+1 por carga de la lanza).
Minotauro	15	4	3	4	4	3	4	3	8	-	Miedo. Ansia de sangre.
Minotauro Sangriento	15	4	3	4	4	3	4	4	8	-	Miedo. Ansia de sangre.
Ogro del Caos	15	3	2	4	4	3	2	3	7	6+	Miedo.
Gran Ogro del Caos	15	3	2	4	4	3	2	4	7	6+	Miedo.
Troll del Caos	15	3	1	5	4	3	1	4	4	-	Miedo. Regeneración. Estupidez. Vómito de Troll. Pueden renunciar a sus cuatro ataques para hacer un único ataque de F5 que impacta automáticamente y anula armaduras. Toda la unidad debe realizar o bien sus ataques normales o bien sus ataques de vómito.
Pieldelobo	18	5	0	4	4	3	4	3	7	-	Miedo. Regeneración (5+). Furia Asesina.
Garragor	18	3	0	5	5	3	2	3	6	-	Miedo. Carga atronadora. El Garragor tiene enormes colmillos que le proporcionan F+1 en el turno en que carga.
Carro de Garragor	-	-	-	5	5	5	-	-	-	4+	Carro. Miedo.

1x Bestigor	-	4	-	4	-	-	3	1	7	-	
1x Ungor	-	4	-	3	-	-	3	1	6	-	
1x Garragor	18	3	-	5	-	-	2	3	6	-	

Desangrador	10	5	0	5	3	1	4	1	8	6+	Demonio. Resistencia a la magia (1). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología).
Gran Desangrador	10	5	0	5	3	1	4	2	8	6+	Demonio. Resistencia a la magia (1). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología).
Mastín de Khorne	18	5	0	4	3	1	4	1	8	-	Demonio. Resistencia a la magia (2). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología). Caballería Rápida.
Cerberos	18	5	0	4	3	1	4	2	8	-	Demonio. Resistencia a la magia (2). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología). Caballería Rápida.
Portador de Plaga	10	4	0	4	4	1	4	1	8	-	Demonio. Vómito putrefacto. Los Portadores de Plaga vomitan una especie de compuesto mezcla de entrañas, gusanos y suciedad. Se trata de un Ataque especial. Al inicio de cada fase de combate, declara que van a usar este ataque especial. Cada miniatura sustituye sus ataques por un ataque que impacta automáticamente y causa impactos de F3. Todas las miniaturas de la unidad deben hacer el mismo tipo de ataque (o el normal o el vómito), y pueden elegir qué ataque hacen en cada fase de combate cuerpo a cuerpo.
Portador de Pestilencia	10	4	0	4	4	1	4	2	8	-	Demonio. Vómito putrefacto. Los Portadores de Plaga vomitan una especie de compuesto mezcla de entrañas, gusanos y suciedad. Se trata de un Ataque especial. Al inicio de cada fase de combate, declara que van a usar este ataque especial. Cada miniatura sustituye sus ataques por un ataque que impacta automáticamente y causa impactos de F3. Todas las miniaturas de la unidad deben hacer el mismo tipo de ataque (o el normal o el vómito), y pueden elegir qué ataque hacen en cada fase de combate cuerpo a cuerpo.
Enjambre de Nurgletes	10	3	0	3	3	4	2	4	8	-	Demonio. Hostigadores.

											<p><i>Solitarios. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Nurgletes.</i></p>
Furia	10	4	0	4	3	1	4	1	6	-	<p><i>Demonio. Unidad voladora.</i></p>
Aullador	3	3	0	4	4	2	4	2	8	-	<p><i>Demonio. Unidad voladora. Ataque rasante. Si la unidad de Aulladores no ha declarado carga, elige una unidad enemiga por la que los Aulladores hayan volado por encima; dicha unidad recibe un impacto de F3 por cada Aullador. Estos ataques se consideran como ataques de proyectiles a todos los efectos, pero realizados en la fase de movimiento (así que los Leones Blancos tendrán protección extra, etc.) y pueden llegar a causar chequeos de Pánico en dicha fase. En caso de efectos, objetos, reglas o hechizos que tengan en cuenta la distancia a la que se ha efectuado el disparo, considera que se han hecho disparos a distancia 0. Si los Aulladores pasan por encima de una unidad que cause impactos automáticos (como pueden ser los Fanáticos Goblin Nocturno), ambas unidades infligen y reciben daño simultáneamente. Los Aulladores no pueden realizar su Ataque Rasante a unidades en el interior de un elemento de escenografía que tenga cobertura superior (como un bosque o un edificio).</i></p>
Horror	10	2	0	3	3	1	3	1	8	-	<p><i>Demonio. Magia de Tzeentch. Los Horrores son una unidad mágica. Una vez por turno, al inicio de la fase de magia (propia), pueden lanzar un hechizo, considerándose a todos los efectos objetos portahechizos (p.e. no se usan dados de magia, no se pueden olvidar, etc.) de un nivel de energía igual a la mitad de la potencia de la unidad redondeando hacia abajo (por ejemplo, si hay 13 Horrores, se considera de nivel 6) con un mínimo de 1. Cada unidad de Horrores puede lanzar un único hechizo (que puede ser diferente cada turno), pero diferentes unidades de Horrores pueden lanzar diferentes hechizos el mismo turno.</i></p> <p><i>- Fuego de Tzeentch. Proyectil mágico (traza línea de visión desde cualquier punto frontal de la unidad), alcance 60cm. Hace</i></p>

											<p>1D6 impactos de una Fuerza igual a la potencia de unidad dividido entre 5 (redondea hacia arriba, máximo F5). Por ejemplo, si hay entre 11 y 15 Horrores se considera de F3. La distancia de alcance y la línea de visión se calculan como si fueran proyectiles normales lanzados por la unidad.</p> <p>- Vórtice Refulgente. Los Horrores liberan energía mágica que se extiende como una llamarada por el campo de batalla en un vórtice de energía luminosa. Elige una unidad enemiga a 30cm (si están trabados, debes designar a una unidad con la que estén trabados). Todas las miniaturas de la unidad enemiga reciben un impacto de F3.</p> <p>- Mutación incontrolable. Elige una unidad enemiga trabada en combate cuerpo a cuerpo con los Horrores de Tzeentch. Lanza 1D6 por cada Horror en contacto peana con peana con esa unidad enemiga, con un 6 hace una baja en esa unidad enemiga con la que esté en contacto. Anula armaduras. Las bajas se distribuyen como proyectiles y sólo pueden hacerse a miniaturas de infantería o caballería (pueden llegar a afectar a personajes). Por cada enemigo aniquilado con este hechizo, añade un Horror a la unidad.</p>
Cambiador	10	2	0	3	3	1	3	2	8	-	<p>Demonio.</p> <p>Magia de Tzeentch. Los Horrores son una unidad mágica. Una vez por turno, al inicio de la fase de magia (propia), pueden lanzar un hechizo, considerándose a todos los efectos objetos portahechizos (p.e. no se usan dados de magia, no se pueden olvidar, etc.) de un nivel de energía igual a la mitad de la potencia de la unidad redondeando hacia abajo (por ejemplo, si hay 13 Horrores, se considera de nivel 6) con un mínimo de 1. Cada unidad de Horrores puede lanzar un único hechizo (que puede ser diferente cada turno), pero diferentes unidades de Horrores pueden lanzar diferentes hechizos el mismo turno.</p> <p>- Fuego de Tzeentch. Proyectil mágico (traza línea de visión</p>

											<p>desde cualquier punto frontal de la unidad), alcance 60cm. Hace 1D6 impactos de una Fuerza dividido entre 5 (redondea hacia arriba, máximo F5). Por ejemplo, si hay entre 11 y 15 Horrores se considera de F3. La distancia de alcance y la línea de visión se calculan como si fueran proyectiles normales lanzados por la unidad.</p> <p>- Vórtice Refulgente. Los Horrores liberan energía mágica que se extiende como una llamarada por el campo de batalla en un vórtice de energía luminosa. Elige una unidad enemiga a 30cm (si están trabados, debes designar a una unidad con la que estén trabados). Todas las miniaturas de la unidad enemiga reciben un impacto de F3.</p> <p>- Mutación incontrolable. Elige una unidad enemiga trabada en combate cuerpo a cuerpo con los Horrores de Tzeentch. Lanza 1D6 por cada Horror en contacto peana con peana con esa unidad enemiga, con un 6 hace una baja en esa unidad enemiga con la que esté en contacto. Anula armaduras. Las bajas se distribuyen como proyectiles y sólo pueden hacerse a miniaturas de infantería o caballería (pueden llegar a afectar a personajes). Por cada enemigo aniquilado con este hechizo, añade un Horror a la unidad.</p>
Incinerador	15	2	4	4	4	1	4	2	8	-	<p>Demonio. Ataques flamígeros (tanto en combate cuerpo a cuerpo como disparos).</p> <p>En Compañía de Horrores. Cada unidad de Horrores puede ir acompañada entre 0 y 4 Incineradores de Tzeentch a 25 puntos cada uno. Los Incineradores deben desplegarse junto a su unidad (pero no dentro de ella), a 12cm o menos de su unidad de Horrores. Al final de cada turno del jugador que los controla, cada Incinerador individual a más de 12cm de su unidad de Horrores deben hacer un chequeo de Liderazgo; si lo fallan, el demonio es destruido. Individuales. Después del despliegue, cada uno se considera una miniatura</p>

												individual a todos los efectos (mueven individualmente, proporcionan puntos de victoria cada uno, no se les pueden unir personajes, etc.), salvo que al no ser personajes no pueden unirse a ninguna unidad. Los Incineradores siguen las reglas de personajes a pie a efectos de movimiento y disparo con proyectiles.
Diablilla	12	4	0	4	3	1	5	2	8	-		Demonio.
Súcubo	12	4	0	4	3	1	5	3	8	-		Demonio.
Diablilla Montada	-	4	0	4	3	1	5	2	8	6+		Demonio. Caballería rápida. Ataques envenenados (sólo Corcel). Siempre ataca primero (sólo Corcel).
Súcubo Montada	-	4	0	4	3	1	5	3	8	6+		Demonio. Caballería rápida. Ataques envenenados (sólo Corcel). Siempre ataca primero (sólo Corcel).
Corcel de Slaanesh	25	3	0	3	-	-	5	1	8	-		Demonio. Caballería rápida. Ataques envenenados (sólo Corcel). Siempre ataca primero (sólo Corcel).
Diablo de Slaanesh	25	4	0	4	4	3	5	2	8	-		Demonio.

Bárbaro	10	4	3	3	3	1	4	1	7	-		
Jefe	10	4	3	3	3	1	4	2	7	-		
Bárbaro Arquero	10	4	3	3	3	1	4	1	7	-		Hostigadores.
Jefe Arquero	10	4	3	3	3	1	4	2	7	-		Hostigadores.
Bárbaro a Caballo	-	4	3	3	3	1	4	1	7	6+		Caballería rápida.
Jefe a Caballo	-	4	3	3	3	1	4	2	7	6+		Caballería rápida.
Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-		Caballería rápida.
Carro de Bárbaros	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+		Carro.
2x Auriga Bárbaro	-	4	3	3	-	-	4	1	7	-		
2x Caballo de Guerra	20	3	-	3	-	-	3	1	5	-		
Guerrero del Caos	10	5	3	4	4	1	5	1	8	5+		
Campeón Guerrero	10	5	3	4	4	1	5	2	8	5+		
Caballero del Caos	-	5	3	5	4	1	5	1	8	2+		
Campeón Caballero	-	5	3	5	4	1	5	2	8	2+		
Corcel del Caos con Barda	18	3	-	4	-	-	3	1	5	-		
Carro del Caos	-	-	-	5	5	4	-	-	-	3+		Carro. Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro del Caos, sustituirá uno de los Guerreros de la tripulación. El

												Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Especial.
2x Auriga del Caos	-	5	-	4	-	-	5	1	8	-		
2x Corcel del Caos con Barda	18	3	-	4	-	-	3	1	5	-		

Ogro Dragón	18	4	2	5	4	4	2	3	8	5+	Miedo. Cólera de la tormenta. Ogros Dragón y Shaggoth. Ten en cuenta que un Shaggoth no puede unirse a una unidad de Ogros Dragón (una unidad no puede unirse a otra), pero un Gran Shaggoth (personaje) sí que puede unirse.
Shaggoth	18	6	3	5	5	6	4	5	9	4+	Terror. Inmune a Psicología. Objetivo grande. Cólera de la tormenta.
Engendro del Caos	5D 6	3	0	4	5	3	2	1D6 +1	10	-	Miedo. Inmune a Desmoralización. Movimiento aleatorio (5D6). Ataques aleatorios (1D6+1).
Engendro Gigantesco	5D 6	4	0	6	5	6	2	1D6 +1	10	-	Terror. Objetivo grande. Inmune a Desmoralización. Movimiento aleatorio (5D6). Ataques aleatorios (1D6+1).
Cigor	18	2	1	6	5	5	3	5	8	-	Terror. Objetivo grande. Tozudo. Resistencia a la Magia (2). Visión ultraterrena. Repite las tiradas para impactar a todas las miniaturas de tipo Hechicero, No Muerto, Demonio, Vegetal, o Espíritu. Devorador de Almas. Al inicio de cada fase de magia enemiga, elige un hechicero enemigo en línea de visión del Cigor. Ese Hechicero deberá hacer un chequeo de Liderazgo. Si falla el chequeo, cualquier doble que saque ese hechicero en esa fase de magia al intentar lanzar un hechizo será Disfunción (un doble 6 lanzará el hechizo con Fuerza Irresistible y luego causará Disfunción). Este efecto no es acumulativo (si dos o más Cigor eligen el mismo hechicero, no debe hacer dos chequeos de Liderazgo).
Gorgona	18	4	0	6	6	6	3	5	9	-	Ansia de sangre. Terror. Objetivo grande. Furia asesina. Engullir entero. La Gorgona puede renunciar a todos sus ataques para hacer un único ataque con Iniciativa 1. Si este único ataque impacta, haz la tirada para herir teniendo en cuenta que se resuelve con un

												Golpe Letal, pero el Golpe Letal actuará con un 4+ en vez de sólo con un 6. Si consigue Engullir entera a una miniatura enemiga, recupera 1D3 heridas sufridas anteriormente (no puede tener más de 6 Heridas). Las heridas recuperadas no se cuentan para la resolución de combate, únicamente las que queden hechas al final (de la misma forma que ocurre con la Regeneración).
Ettin Maldito	15	4	3	6	6	6	2	6	7	-	Terror. Tozudo. Cruzar (Obstáculos). Objetivo grande. Regeneración (5+). Dos cabezas. Cuando se despliega al Ettin, el jugador debe elegir qué personalidad (cuál de las dos cabezas) es la dominante. Cuando el Ettin haya sufrido alguna herida (tras salvaciones, si las hubiera por algún hechizo o regla especial), al final de cada turno deberá hacer un chequeo de Liderazgo (puede usar Liderazgo del General), si lo supera, conserva la personalidad actual, en caso contrario toma la otra personalidad. Las dos personalidades son: - Traidor. El Ettin gana Odio, Cruzar(Terreno difícil), y dobla el bonificador a la resolución de combate si carga por el flanco o retaguardia. - Salvaje. El Ettin gana Furia Asesina, y su perfil se ve modificado de la siguiente forma: F+1, HA2, L-1.	
Escuerzo Alado	20	4	4	5	5	5	3	5	9	-	Terror. Objetivo grande. Volar. Inmune a psicología. Ataques envenenados. Aura de locura. Al inicio de la fase de magia del jugador del Caos, toda unidad enemiga a 20cm o menos de uno o más Escuerzos Alados debe hacer un chequeo de Liderazgo; si no lo supera, la unidad sufre una herida por cada punto por el que haya fallado el chequeo (Así, si tiene L8 y saca un 11, recibirá 3 heridas). Estas heridas Anulan armadura. No tiene ningún efecto en las unidades Inmunes a psicología (no sufren ninguna herida).	

Gigante del Caos	15	3	3	6	5	6	3	*	10	-	<p>Terror. Objetivo grande. Tozudo. Inmune a pánico de pequeñajos. Los gigantes son inmunes al pánico provocado por unidades de infantería, bestias de guerra o caballería que sean destruidos, huyan o se desmoralicen.</p> <p>Piernas largas. El Gigante tiene Cruzar(obstáculos), por lo que puede tratar obstáculos lineales como muros y vallas como terreno abierto. Sin embargo, por cada elemento de este tipo que cruce, debe hacer un chequeo de Caída. Caídas. Un Gigante debe hacer un chequeo de Caída cuando pierde un combate; al inicio de la fase de movimiento si está huyendo; cuando cruza un obstáculo; o si empieza a Saltar Arriba y Abajo. Lanza 1D6; con un 1 el Gigante cae, determina la dirección aleatoriamente y usa la plantilla de Gigante caído; coloca la plantilla del gigante caído de forma que los pies queden en contacto con su peana y la cabeza quede en la dirección de la caída, las miniaturas bajo ella reciben un impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D3; trátalo como Proyectiles (parciales a 4+, ¡Cuidado Señor!, etc). Cuando cae, el Gigante recibe 1 herida (cuenta para resolución de combate). Un Gigante en el suelo no puede atacar (pero no es impactado automáticamente) ni mover; en la fase propia de Resto de movimientos puede levantarse (pero no mover, aunque podrá atacar ese mismo turno). Un Gigante en el suelo que se vea obligado a huir es aniquilado automáticamente. Si el gigante tiene la oportunidad de perseguir al enemigo mientras está caído, se levantará en lugar de perseguir. Si no tienes plantilla de Gigante Caído puedes usar la plantilla circular pequeña.</p> <p>Muerte del Gigante. Cuando el Gigante muere, también cae; determina la dirección aleatoriamente y usa la plantilla de Gigante caído; las miniaturas bajo ella reciben un impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D3; trátalo como Proyectiles (parciales a 4+, ¡Cuidado Señor!, etc).</p> <p>Ataques del Gigante. Cuando sea el turno de atacar del Gigante (iniciativa, carga, etc) di contra quién lucha este turno el Gigante</p>
------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----	---	--

y determina qué ataque hace de forma aleatoria.

Contra miniaturas de tipo Monstruo, Carro, Infantería monstruosa o con la regla Objetivo grande, el Gigante hace los siguientes ataques:

1: Gritar y vocear. El Gigante no hace ninguna baja pero gana el combate por 2 puntos automáticamente (el enemigo pierde el combate automáticamente por -2). Si el enemigo no ha luchado antes de que el gigante haga Gritar y Vocear, las miniaturas en contacto peana con peana con el Gigante no podrán luchar (si las armadas con lanza o pica por ejemplo). Se aplica de la misma forma contra No Muertos y Demonios (pierden de 2 el combate).

2-4: Garrotazo. Elige una miniatura de la unidad objetivo; dicha miniatura debe hacer una tirada de Iniciativa (igual o menos que su iniciativa en 1D6, si tiene varios valores utiliza el más bajo). Si lo supera, ha esquivado el garrotazo. Si no lo supera, la miniatura recibe 2D6 heridas (sin posibilidad de tirada de salvación por armadura). Si se obtiene dobles en las heridas que causa, el Garrote (tras hacer el daño) se incrusta en el suelo; si el combate sigue el siguiente turno, en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo el Gigante no hará ningún ataque (está demasiado ocupado sacando el garrote del suelo).

5-6: Cabezazo. El Gigante causa 1 herida directa a una miniatura enemiga en contacto (sin posibilidad de tirada de salvación por armadura); si la miniatura enemiga sigue viva, pierde sus ataques hasta final de turno (si no ha atacado aún) o los del siguiente turno (si ha atacado y el combate se prolonga el próximo turno).

Contra el resto de miniaturas (infantería, caballería, enjambres, etc) el Gigante hace los siguientes ataques:

1: Gritar y vocear (ver arriba).

2: Saltar arriba y abajo. El Gigante debe hacer un chequeo de Caída. Si no lo supera, las heridas causadas en la caída (si hay) cuentan para la Resolución del Combate. Si lo supera, el Gigante

causa 2D6 impactos de F6 en la unidad (distribuye como disparos si es necesario). Una vez el Gigante ha empezado a saltar arriba y abajo no hay quien lo pare, así que si el combate sigue el siguiente turno, automáticamente hará un Saltar arriba y abajo (¡y así hasta que se caiga o uno de los bandos huya!). Debe hacer chequeo de Caída cada fase de combate mientras vaya haciendo Saltar arriba y abajo.

3: Agarrar y... El Gigante se agacha y elige una víctima (a elección del jugador que controla al Gigante) que se encuentre en contacto peana con peana con él o con una miniatura en contacto con esta (los brazos de los Gigantes son tan largos que alcanzan a bastante distancia). Puede ser un personaje en una unidad (no puede hacer Cuidado Señor). El objetivo puede efectuar un único ataque para intentar evitar ser agarrado por la torpe mano del gigante. Si con este ataque consigue impactar y herir al Gigante, éste retirará la mano maullando de dolor, por lo que su ataque fallará; de lo contrario, el Gigante agarrará la miniatura. A continuación, deberá lanzarse 1D6 y consultar la siguiente tabla para determinar qué le sucede al pobre infeliz.

---1: Pa' la saca. La miniatura se guarda en la bolsa para un tentempié por la noche. Se considera baja (retírala del juego), pero si el Gigante muere, las miniaturas "guardadas en la bolsa" conseguirán escapar así que NO contarán como baja para calcular puntos de victoria (pero no vuelven a la batalla, ni siquiera si es un personaje individual; por ejemplo, si es un hechicero, no genera dados de energía ni dispersión ni puede usar objetos ni lanzar hechizos, etc).

En caso de que el General esté en la saca y salga, el oponente tampoco gana los +100PV por muerte del General (aunque, de nuevo, el General sale del campo de batalla).

---2: ¡Toma! El Gigante lanza la miniatura contra su unidad como si fuera una piedra. La miniatura agarrada recibe una herida sin posibilidad de salvación por

											<p>armadura ni especial. La unidad que ha recibido el "golpe" recibe 1D6 impactos de F3.</p> <p>---3: ¡Pa'llá que va! El Gigante lanza la miniatura contra una unidad lejana. Comprueba qué unidades enemigas hay a 30cm o menos del Gigante; el Gigante hace un ¡Toma! contra una de esas unidades, determina cuál aleatoriamente. Si no hay unidades enemigas a rango, cambia el resultado automáticamente por un "¡Toma!".</p> <p>---4: ¡Choof! El Gigante aplasta la miniatura. No hace falta explicar nada más. Retírala como baja directamente (sin importar tiradas de salvación ni nada por el estilo).</p> <p>---5: ¡Ñam! El Gigante se come la miniatura. Ehum... lo mismo que en el caso anterior.</p> <p>---6: Pa' la saca y... La miniatura se considera "en la saca" (ver resultado de 1). Además, elige una segunda miniatura de la unidad; dicha miniatura puede hacer un único ataque (sin importar su atributo de Ataques) contra el Gigante. Si consigue herir al Gigante, el Gigante la suelta y no hace más ataques. Si no consigue herir al Gigante, lanza en esta tabla a ver qué hace con la miniatura.</p> <p>4-6: Barrido con el garrote. El Gigante hace un barrido con el garrote. La unidad recibe 1D6 impactos de F6 (se distribuyen como proyectiles).</p>
Cocatriz	10	4	3	4	4	4	6	4	6	4+	<p>Volar. Objetivo grande. Terror. Petrificar (1D6).</p>
Preyton	15	5	0	5	5	4	5	4	6	-	<p>Miedo. Volar. Odio eterno. El Preyton repite siempre las tiradas para impactar. Devorador. Cuando gana un combate y si la unidad enemiga huye, el Preyton puede quedarse a devorar a sus víctimas. Al ganar un combate, si el Preyton quiere perseguir o arrasar deberá hacer un chequeo de Liderazgo (en vez de un chequeo para no perseguir como es habitual). Si supera ese chequeo podrá perseguir o arrasar de la forma habitual. Si falla ese chequeo, o si decide no perseguir o arrasar, el Preyton tendrá un festín de cadáveres mientras emite aterradores sonidos; todas las unidades enemigas a 25cm o menos del Preyton deberán hacer un</p>

											chequeo de Pánico.
Quimera	15	5	0	5	5	4	4	4	6	-	Terror. Volar. Objetivo grande.
Revientacráneos	-	5	3	4	4	3	5	1	8	3+	Miedo. Ataques mágicos (sólo Juggernaut).
Campeón revientacráneos	-	5	3	4	4	3	5	2	8	3+	Miedo. Ataques mágicos (sólo Juggernaut).
Juggernaut	18	5	-	5	-	-	2	2	8	-	Miedo. Ataques mágicos (sólo Juggernaut).
Estrujasangre	18	5	0	5	5	3	3	3	8	5+	Demonio. Resistencia a la magia (1). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología).
Aplastacráneos	18	5	0	5	5	3	3	4	8	5+	Demonio. Resistencia a la magia (1). Furia asesina (pese a ser Inmune a Psicología).
Bestia Demonio	15	3	0	4	5	3	2	3	8	-	Demonio. Ataques envenenados. Tentáculos de Nurgle. Durante la fase de combate, tras asignar los ataques de las Bestias de Nurgle o Jinetes de Plaga, las unidades objetivo de los ataques deben hacer un chequeo de Iniciativa, en caso de fallarlo, esta unidad obtiene un +1 a impactar contra dicha unidad hasta el final del turno. En caso de asignar ataques a personajes en contacto o partes concretas de miniaturas con perfil separado como monturas monstruosas, deben hacer el chequeo de Iniciativa por separado.