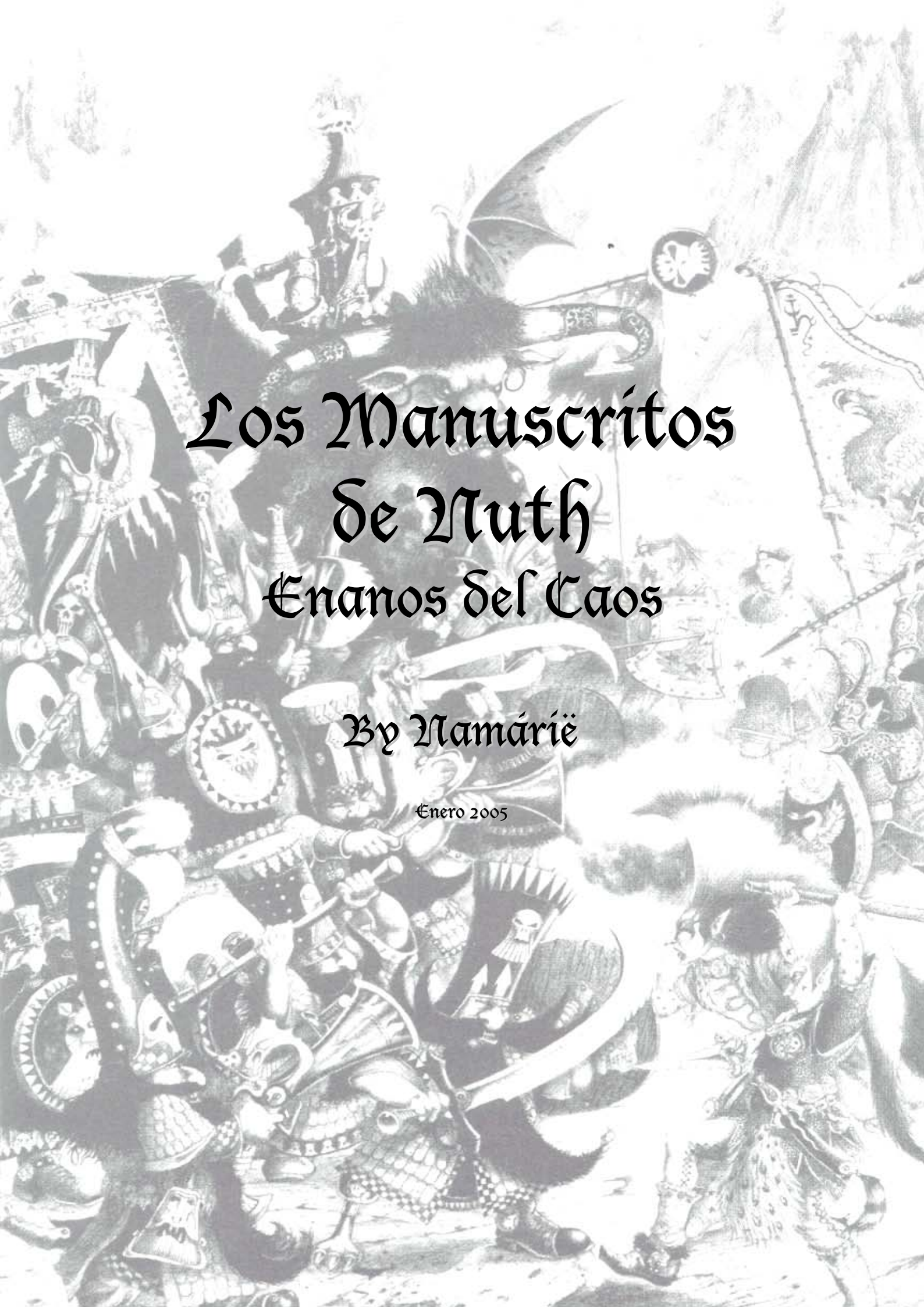


Los Manuscritos de Nuth

Enanos del Caos

By Namárië

Enero 2005

Por Hashut que no olvidamos a nuestros primos. Ellos aún no saben la Verdad.

Y la sabrán a golpe de martillo.

Zharrat Gurzat,
Hechicero Enano del Caos

Introducción

En el universo de Warhammer constantemente salen nuevas razas, y con el tiempo desaparecen otras. En los años 80 existían entre otras, listas para usar seres tan fantásticos como los Fimir, tan curiosos como los Pygmies o tan atractivos como los Ninjas.

Todos ellos, con el tiempo, desaparecieron.

Parece que el destino de los Enanos del Caos, debido a su poco uso, es quedar en meramente testimonial como apoyos puntuales al Caos en vez de toda la riqueza que proporciona su trasfondo. Su región ahora está medio ocupada por los Reinos Ogros, su raza es una sombra de lo que llegó a ser a principios de los años '90, sus jugadores cada vez más escasos.

Pero los *botes de Tippex* se merecen como todas las demás razas un Manuscritos. Si más no, con lo mismo que hay en Hordas Invasoras pero con el trasfondo que falta. Al paso que vamos los goblins más jóvenes seguro que no saben que los Orcos Negros, los temibles líderes de los Orcos, son en realidad una creación de los Enanos del Caos.

A lo que íbamos. Games Workshop parece que no va a editar ningún libro de Enanos del Caos (al menos a corto plazo), así que esto se debe entender como una recopilación de material ya descatalogado (y algunas cosas nuevas y correcciones).

"Manuscritos de Nuth: Enanos del Caos" es un apéndice a los Manuscritos de Nuth. El documento se transmite "tal cual"; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer todo lo posible a los antiguos generales Enanos del Caos e incluso a alguno nuevo.

Casi todo el material expuesto en este manuscrito tiene ©Games Workshop, es oficial y se ha publicado en este formato debido a la aparente imposibilidad de la existencia de un Libro de Ejército de Enanos del Caos para Warhammer Sexta Edición. Si editan dicho Libro de Ejército, este documento se retirará de la página de los Manuscritos de Nuth.

Gracias a todos aquellos que me han impulsado a hacerlo (en especial a Josep Balcells que me indicó la primera "errata que no corregirán porque no les sale a cuenta")..

Namárië

p.d. La ilustración de portada es de John Blanche y estaba en el anterior libro…

Sobre el uso de este Manuscrito…

Este Manuscrito tiene un uso ligeramente diferente al resto. Se proporcionan dos listas de ejército:

- Lista de ejército **Oficial**. Es la que se permite en torneos, etc. Las únicas modificaciones que se han hecho (que en ningún sitio pone que sea oficial, es decir, NO SON OFICIALES pero son totalmente lógicas) para que guarden coherencia con los ejércitos salidos hasta la fecha son:
    - Los jinetes de lobo hobgoblin tengan un tamaño de unidad 5+ en vez de 10+. Todas (hasta la fecha) las unidades de caballería de cualquier raza tienen un tamaño 5+, salvo los Jinetes de Lobo Hobgoblin porque en Hordas Invasoras agrupaba todos los Hobgoblins en el mismo párrafo y todos tenían 10+ de tamaño de unidad (en infantería vale, pero en caballería no tiene sentido).
    - Los Enanos del Caos (según Hordas Invasoras) huyen y persiguen 5d6-3cm, mientras que los Enanos (libro de ejército) lo hacen 5d6-2cm. Ambos se deben a lo mismo: en el juego original inglés tanto los Enanos como los Enanos del Caos mueven 3 pulgadas en vez de 4, y huyen 2d6-1 pulgadas. GW ha cometido un pequeño error de coherencia en Hordas Invasoras, de ahí que hayamos hecho esta modificación poniéndolo igual que enanos.
    - Se ha actualizado la *Animosidad* según el libro de Orcos y Goblins.
    - El Gran Brujo tiene I=2, la misma que el Brujo y no I=1 como en Hordas Invasoras. No tiene lógica que tenga menos Iniciativa… Ya sé que cuanta más magia usan más se transforman en piedra, pero es más probable que sea una Errata, porque en el libro antiguo la Iniciativa no decrecía.
    - Se han actualizado los costes de campeón, músico y portaestandarte de las unidades de Goblins, Orcos y Orcos Negroz. Además, se ha puesto los costes de mejora de los Goblins a los Hobgoblins (en vez del mismo coste para toda la infantería como estaba antes).
- Lista de ejército de **contingente aliado**. Esta lista es totalmente experimental pero permite por un lado que los jugadores Enanos del Caos hagan una lista algo más flexible, y por otro que otros jugadores que jamás habrían tenido Enanos del Caos puedan probarlos como aliados (Caos y Pielesverdes). [Nota: aunque esté dando más flexibilidad a los dos ejércitos más flexibles, ya lo sé…]

Los Enanos del Caos

Hace muchos miles de años, la raza de los Enanos se dirigió hacia el Norte desde sus hogares ancestrales en algún lugar de las tierras del Sur. Viajaron por las altas cimas de las montañas conocidas como las Montañas del Fin del Mundo, siguiendo el rastro de los yacimientos de minerales y gemas preciosas.

Los Enanos se extendieron por las montañas, siguiendo adelante empujados por su codicia por descubrir más secretos de rocas y metales. Durante un período de muchos cientos de años, excavaron pozos y construyeron ciudades en las cavernas subterráneas; llevaron sus minas hasta lo más profundo de las montañas, y construyeron túneles que los llevaron todavía más hacia el Norte.

Finalmente, en algún momento misterioso y distante del pasado, los Enanos llegaron a las tierras elevadas en el lejano Norte de las Montañas del Fin del Mundo que denominaron Zorn Uzkul o Tierra del Gran Cráneo. Allí se encontraron con una meseta enorme e inhóspita donde el aire era escaso y frío, y las rocas estériles. Muchos regresaron hacia el Sur, para engrosar el número de los cada vez más abundantes Enanos de las Montañas del Fin del Mundo; otros se dirigieron hacia el Oeste, hacia las frías tierras de Norsca, pero algunos de los más aventureros se dirigieron hacia el Este y después hacia el Sur siguiendo las desoladas Montañas de los Lamentos.

Al principio, estas dispersas comunidades de Enanos se mantuvieron en contacto entre ellas, pero los Enanos que se dirigieron al Este se alejaron mucho, y cuando las ofensivas del Caos llegaron a las regiones del Norte, el contacto se perdió para siempre. Los Enanos del Oeste creyeron que sus hermanos del Este habían desaparecido, destruidos por las incursiones del Caos que llegaban del Norte, pero estaban equivocados. El Caos no aniquiló a los robustos Enanos, sino que provocó un terrible cambio en ellos.

Las Tierras Oscuras

El Imperio de los Enanos del Caos se encuentra en medio de las Montañas de los Lamentos, y la parte de las Tierras Oscuras adyacente a ellas, por el Este. Se trata de un lugar desolado y triste, donde la naturaleza ha desgarrado el suelo y ha partido las montañas. Entre sus picos, los volcanes escupen humo negro al sucio cielo. En las llanuras, el olor de los pozos de alquitrán y los charcos de petróleo perdura en el aire. La lava ardiente de las entrañas de la tierra cubre los desiertos de ceniza con una capa de magma hirviente.

En las Tierras Oscuras no crece rápidamente ninguna vida animal. La tenue luz y el asfixiante aire se combinan para asegurarse que la tierra siga desprovista de vegetación, excepto por unos pocos espinos negros dispersos. Los volcanes y los pozos abiertos hacen emerger todo tipo de minerales y gemas de las profundidades de la tierra; oro y plata, hierro y cobre, diamantes y zafiros, así como azufre, petróleo y alquitrán. Es una tierra rica en los materiales que desean los Enanos.

El Imperio de los Enanos del Caos

Es imposible saber exactamente cuándo o cómo la estirpe de los Enanos del Este se convirtió en los Enanos del Caos. Probablemente fue un lento proceso de mutación y cambio, ya que los Enanos son tozudos por naturaleza y más resistentes a la magia que otras criaturas. A pesar de todo, cambiaron.

Sus instintos naturales se pervirtieron en una burla de los valores tradicionales Enanos. La enorme y monstruosa Torre de Zharr-Naggrund, la Ciudad del Fuego y la Desolación, se levantó en medio de la llanura de Zharr. Esta monstruosa ciudad está construida de obsidiana negra e iluminada continuamente por el resplandor rojizo de miles de diabólicos hornos. Aunque los Enanos rechazan la magia, los Enanos del Caos se abrieron a

su poder y se convirtieron en formidables hechiceros, creadores de maquinarias arcanas y de horribles ingenios mecánicos. Construyeron la Torre de Zharr-Naggrund en forma de montaña, elevando piso tras piso hacia las alturas. En su cúspide construyeron un templo a su maligno dios Hashut, el Padre de la Oscuridad.

Alrededor de su siniestra ciudad, los Enanos del Caos excavaron minas en la tierra, penetrando profundamente en la roca y las piedras en busca de sus tesoros escondidos. Construyeron máquinas para excavar aún más, usando la energía del vapor generada por el propio calor de las rocas. Excavaron en busca de carbón y lo apilaron en grandes montículos de negros. Perforaron, en busca de petróleo y alquitrán, pozos abiertos donde almacenar las sustancias halladas, por lo que crearon pozos de grasientas sustancias negras por doquier. De las montañas extrajeron piedras y las usaron para construir carreteras que conectaran todas sus tierras, de forma que las riquezas de la tierra pudieran transportarse más rápidamente hacia su grotesca ciudad.

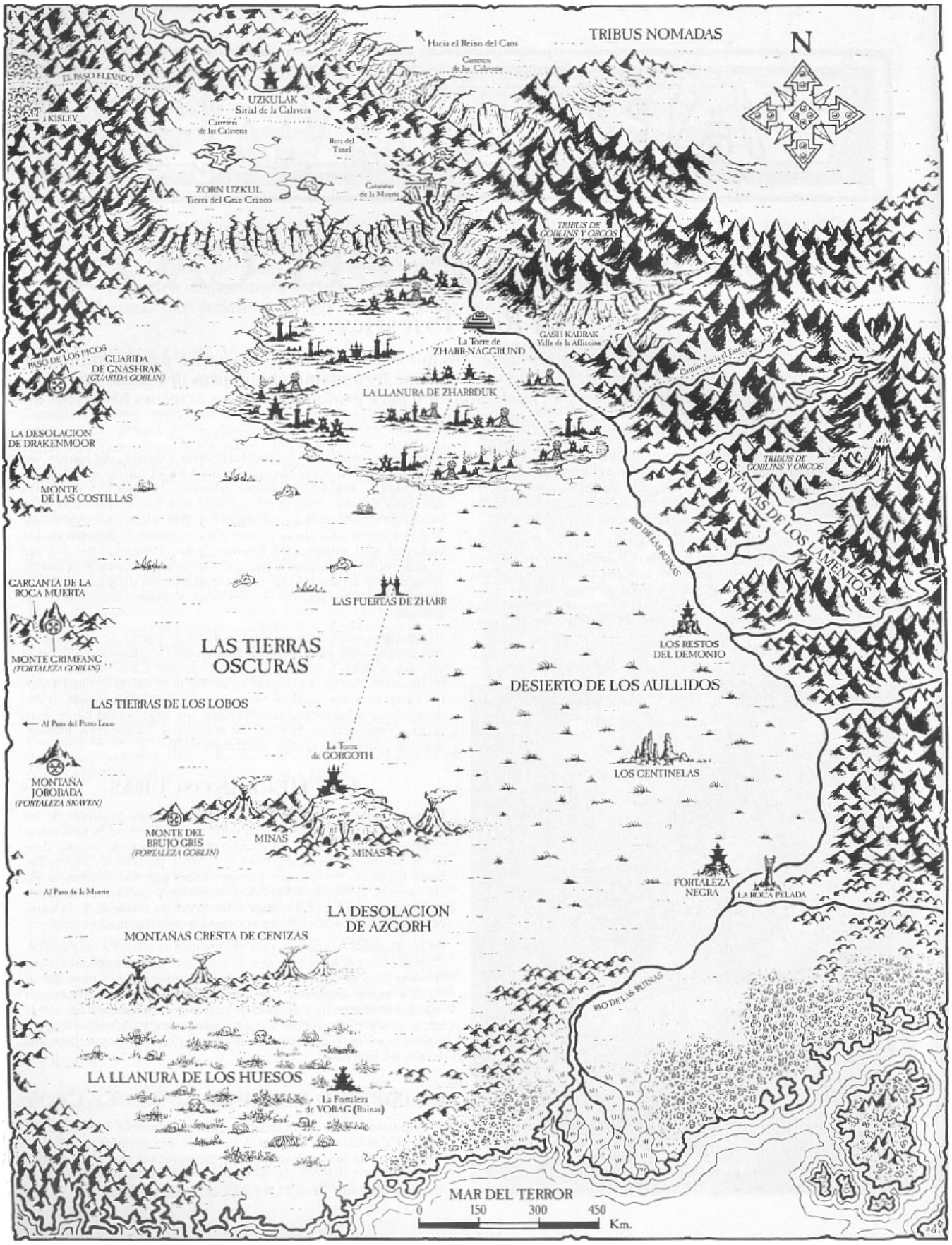
Los residuos de miles de años de perforaciones ocupan actualmente la Llanura de Zharr, donde las excavaciones perforan incansables la tierra; las gigantescas depresiones en el suelo aparecen como heridas mal cicatrizadas en el paisaje. Bajo las oscilantes llamas de innumerables forjas, muchos miles de esclavos, criaturas de diversas razas capturadas durante las guerras o compradas a los Orcos del Oeste, trabajan sin descanso en las industrias de los Enanos del Caos.

La Torre de Zharr-Naggrund

La Torre de Zharr-Naggrund se encuentra en el centro del Imperio de los Enanos del Caos y es la motivación de todas las excavaciones e industrias. Aunque hay muchas minas, talleres, fundiciones y fortalezas por toda la Llanura de Zharr y más allá, sólo existe una gran ciudad en todo el Imperio. La Torre de Zharr-Naggrund está construida con obsidiana, cristal negro volcánico cuya luz refleja las llamas de los numerosos altos hornos que arden día y noche. Toda la ciudad está construida en una serie de grandes escalones, como un zigurat, en la que cada escalón tiene cientos de metros de alto y está coronado por almenas que se levantan hacia el cielo como una hilera de feroces colmillos.

Cada escalón es cuadrado, y en el inferior hay cuatro enormes puertas de piedra reforzadas con hierro. Las puertas son casi tan altas como los muros y mucho más pesadas de lo que obviamente es necesario. Desde las puertas del Este y el Oeste, carreteras pavimentadas con losas de oro y cobre se dirigen hacia las Montañas de los Lamentos y las Tierras Oscuras. Las puertas Norte y Sur son las compuertas por las que circulan las aguas del Río de las Ruinas. El frío río penetra en la ciudad por el Norte y se emplea para refrigerar las enormes forjas de los Brujos de los Enanos del Caos, propulsar las máquinas de vapor y arrastrar los residuos de la industria hacia el Sur. Cuando abandona la ciudad, el río está contaminado por la suciedad y es de un color rojo amarillento, saturado de sedimentos nocivos; sus calientes aguas son espesas y venenosas. Una apestosa bruma amarillenta cubre el río, y sus orillas quedan asfixiadas por corrientes de contaminantes de espectaculares colores.

Un millar de enormes altos hornos arden sin pausa dentro de la inmensidad de Zharr-Naggrund, fundiendo los metales que son la energía vital de la ciudad. La ciudad es un gran taller viviente, repleto de humo y ruido, iluminado por sus fuegos interiores; cuyo funcionamiento es posible gracias a máquinas de gran tamaño y potencia. Gigantescos martillos movidos por el vapor laminan planchas de hierro y bronce con rítmicos martilleos, como los latidos del corazón de un dios ciclópeo. Enormes calderas de metal hirviendo vierten sus contenidos fundidos en retorcidos moldes de complicadas formas. El rugir de las forjas, el chirriar de enormes ruedas y los gruñidos de máquinas arcanas llenan el aceitoso aire. El ruido y el trabajo no cesa jamás. Las Tierras Oscuras están cubiertas por espesas nubes volcánicas y por el humo de los talleres de Zharr, por lo que la Torre de Zharr-Naggrund vive en un perpetuo crepúsculo, iluminada por los fuegos carmesíes de sus propias forjas.



Mapa de los Dominios de los Enanos del Caos

El Templo de Hashut

En la cúspide de la ciudad se encuentra el Templo de Hashut, el dios en forma de toro de los Enanos del Caos, al que éstos llaman Padre de la Oscuridad. Su templo está vigilado por los Centauros Enanos del Caos, criaturas mutantes que en sus orígenes eran Enanos del Caos. Tienen el cuerpo de un toro, pero el torso de un Enano del Caos, con largos dientes curvos y barbas exóticamente rizadas. En el interior del templo, sus guardianes llevan a cabo sangrientos ritos, arrojando cautivos a los calderos de metal fundido entre las enloquecidas carcajadas de los Brujos Enanos del Caos reunidos. Sobre el templo hay una estatua de Hashut. Las huecas entrañas de hierro de la estatua contienen un horno alimentado con carbón, cuyo calor hace que la estatua brille al rojo vivo y que cualquiera que toque su superficie sufra graves quemaduras. El dios es la personificación de la ciudad, su deidad y su señor, cuyo poder fluye a través de los Brujos Enanos del Caos, y por el cual miles de esclavos son sacrificados en los hornos y en el fuego.

Los Brujos Enanos del Caos

Los Brujos Enanos del Caos, grandes sacerdotes de Hashut, gobiernan la Torre de Zharr-Naggrund como amos y señores de los Enanos del Caos. Sus conocimientos son profundos y antiguos; el estudio de la mecánica y la magia se combinan para producir arcanas máquinas de poder y destrucción. Fueron los Brujos Enanos del Caos quienes construyeron la ciudad en épocas pasadas, quienes esculpieron su forma en la obsidiana y quienes levantaron las oscuras torres y construyeron las pesadas puertas. Son poco numerosos; probablemente no hay más que unos pocos centenares entre toda la raza de los Enanos del Caos.

En el templo de Hashut, los Brujos Enanos del Caos se reúnen en grandes cónclaves malignos para diseñar sus planes de dominación del mundo. No hay ningún líder ni jerarquía formal entre ellos, pero la voz más fuerte corresponde a los más viejos y más poderosos, pues los Enanos del Caos respetan la edad y la sabiduría como los demás Enanos. Todo Brujo Enano del Caos controla una parte de la ciudad, con sus talleres y forjas, esclavos y guerreros, como parte de su dominio personal.

Los Enanos del Caos son resistentes a la magia, como lo son todos los Enanos, pero no son inmunes a sus efectos. A medida que los Brujos Enanos del Caos usan la magia, ésta impregna gradualmente sus cuerpos, provocando cambios en ellos que son a la vez únicos y horribles. Después de muchos siglos de trabajo, un Brujo Enano del Caos empieza a cambiar: el ritmo del cambio es lento, pero una vez empieza, su fin es irremediable.

Partiendo de sus pies, el Brujo Enano del Caos empieza a convertirse lentamente en piedra. Al principio, sus piernas se vuelven grises y sólidas de forma que son incapaces de moverse, y sus seguidores se ven obligados a trasladarle a todas partes, o deben construir un aparato mecánico para moverlo. A continuación, la parte inferior de su cuerpo y torso se convierten en piedra, haciéndole extraordinariamente resistente. Cuando sus brazos se han convertido en piedra, el anciano Brujo pasa a depender por completo de sus seguidores para emplear la magia, ya que todo lo que puede hacer es hablar y observar sus progresos. Después de un tiempo todo su cuerpo se convierte en piedra y pasa a ser una estatua. Las estatuas de los Brujos Enanos del Caos se alinean junto a las carreteras que hay alrededor de la Torre de Zharr-Naggrund, formando filas y filas de piedras grises que vigilan continuamente los accesos a la ciudad.

Los Guerreros Enanos del Caos

Existen relativamente pocos Enanos del Caos. La gran cantidad de esclavos que trabajan constantemente en la Torre de Zharr-Naggrund y en la Llanura de Zharr los superan enormemente en número. Todos los Enanos del Caos pertenecen a uno de los Brujos Enanos del Caos, son sus súbditos además de su estirpe, unidos por un nexo de sangre que

todos los Enanos del Caos consideran inquebrantable. Grupos de Enanos del Caos recorren las Tierras Oscuras buscando cautivos para enviar a Zharr-Naggrund a trabajar en las minas y forjas, o para sacrificar en el templo de Hashut.

La adquisición de esclavos es muy importante para los Enanos del Caos, porque dependen totalmente de ellos para mantener la ciudad y sus industrias en marcha. Los destacamentos de Enanos del Caos pueden recorrer muchos cientos de kilómetros para atacar una fortificación Orca o Goblin en las Montañas de las Lágrimas, y cuando conquistan a una tribu se llevan tantos prisioneros como puedan de regreso a la ciudad. Cuanto más cautivos capturen, más valiosa se considerará la expedición. Todas las guerras de conquista se llevan a cabo con la intención de obtener esclavos; los Enanos del Caos no están interesados en extender más sus territorios, ya que las Montañas de las Lágrimas y la Llanura de Zharr contienen todas las riquezas que necesitan. Con frecuencia, ejércitos enteros de Enanos del Caos marchan contra las tribus de Orcos y Goblins, subyugando a una tribu tras otra, antes de volver a la Torre de Zharr-Naggrund cargados de esclavos.

Los Enanos del Caos también llevan a cabo incursiones hacia el Norte, atacando a las feroces tribus de jinetes nómadas de las tierras altas del Norte, pero se trata de campañas poco frecuentes, ya que estas tribus suelen huir antes que luchar. Hacia el Oeste, los Enanos del Caos han llegado como máximo a los verdes valles de Farside: la provincia de Kislev que está junto a la ladera Este de las Montañas del Fin del Mundo. Pequeños grupos de Enanos del Caos han penetrado hasta las tierras cercanas al Paso de la Muerte, donde se han encontrado con las numerosas tribus de Goblins que viven al oeste de las Tierras Oscuras. Los Enanos del Caos comercian con esclavos con las tribus Goblin, prefiriendo emplear a los Goblin como intermediarios antes que avanzar más hacia el Viejo Mundo. De esta forma, Enanos y Hombres del Viejo Mundo han sido capturados primero por los Goblin y a continuación vendidos a los Enanos del Caos, para acabar sus días en los pozos de la Llanura de Zharr o en los ardientes altares de Hashut.

Los Orcos Negros

Hace muchos años, los Brujos Enanos del Caos trataron de criar su propia raza de Orcos, una raza de esclavos que pudiera trabajar en las partes más hostiles de su reino. Ya disponían de miles de esclavos Orcos y Goblins, pero los Enanos del Caos solían considerarlos indisciplinados e ineficaces, ya que muchas veces se peleaban entre ellos. Usando su maligna magia y una cuidadosa selección, los Enanos del Caos crearon un nuevo tipo de Orco: más fuerte que un Orco ordinario, pero más leal y no tan dispuesto a pelearse. Así fue como surgió la raza de los Orcos Negros.

El experimento funcionó al principio, pero los Enanos del Caos pronto se dieron cuenta que aunque sus creaciones eran mucho más fuertes, eran demasiado independientes para ser buenos esclavos. Los Orcos y los Goblins normales estaban discutiendo continuamente y nunca tenían tiempo de conspirar contra sus amos. Sin embargo, los Orcos Negros estaban demasiado bien organizados; sus frecuentes rebeliones armadas y su capacidad para ponerse al mando de los demás Orcos y Goblins en ellas sorprendieron a los Enanos del Caos. Después de estar al borde del desastre varias veces, en las que ejércitos mandados por Orcos Negros destruyeron secciones de la Torre de Zharr-Naggrund, los Enanos del Caos decidieron eliminarlos de la ciudad para siempre. Muchos Orcos Negros escaparon hacia las Montañas de los Lamentos, donde sus descendientes viven aún en la actualidad, mientras otros iniciaron un largo viaje hacia el Oeste hasta que finalmente llegaron al Viejo Mundo. Los Enanos del Caos mataron a muchos Orcos Negros, pero dejaron algunas tribus en libertad para que merodearan por las montañas de modo que siempre pudieran reclutarlos como soldados para sus ejércitos, si era preciso.

Los Hobgoblins

Durante el momento álgido de la mayor y más salvaje de las rebeliones de los Orcos Negros, los Enanos del Caos fueron casi derrotados. Ampliamente superados en número por

sus antiguos esclavos, estaban siendo empujados hacia las partes superiores de la ciudad, luchando por cada nivel, acercándose cada vez más al Templo de Hashut. Al final, la ciudad se salvó por la traición de los Hobgoblins, quienes, habiéndose rebelado junto a los Orcos Negros, cambiaron de bando una vez más y atacaron a los Orcos rebeldes. Al hacerlo, los Hobgoblins se ganaron la enemistad de las demás razas goblinoides que desde ese día los odian profundamente.

Los Hobgoblins disfrutan del favor de los Enanos del Caos y se preocupan poco de lo que las demás criaturas goblinoides puedan pensar de ellos. A diferencia de los demás esclavos de los Enanos del Caos, no se les hace trabajar en los pozos o en los talleres, sino que son empleados como guerreros. Son una raza escurridiza, maligna, tan deshonesta y cobarde al servicio de los Enanos del Caos como lo fue cuando luchaba junto con los Orcos Negros. Las demás razas goblinoides les desprecian y los aniquilarían si no fuera por la protección de que disfrutan entre los Enanos del Caos.

Los Hobgoblins tienen una apariencia inconfundible. Se parecen mucho a los Goblins, pero son más altos; a pesar de ello, no son tan fornidos como los Orcos. De hecho, su apariencia general es delgada y furtiva, con grandes ojos y bocas burlonas llenas de puntiagudos dientes. Montan en lobos gigantes y suelen usar arcos para disparar contra el enemigo a distancia. Los Enanos del Caos utilizan mucho a los Hobgoblins en sus ejércitos, pero no confían realmente en ellos. Los Enanos del Caos saben que los Hobgoblins son odiados por las demás razas goblinoides, y que necesitan de la protección de los Enanos del Caos para sobrevivir.

Historia de los Enanos del Caos

Los Enanos del Caos descienden de los Enanos que viven en las Montañas del Fin del Mundo y en el Viejo Mundo. A diferencia de sus primos lejanos, los Enanos del Caos fueron mutados por la tierra que habitaban; sus instintos naturales se pervirtieron en una burla siniestra de los tradicionales valores Enanos.

La historia de los Enanos del Caos se pierde en el tiempo y la desolación de las Tierras Oscuras que separan su Imperio del Viejo Mundo. Pocos han osado viajar por estas tierras desoladas, áridas e inhóspitas. Los afortunados que han conseguido regresar han podido narrar los horrores vividos.

Sólo su implacable búsqueda de esclavos, para que trabajen en las inmundas minas esparcidas por la Llanura de Zharrduk, les obliga a mantener algún contacto con el mundo exterior.

Fechas según el Calendario Imperial

-4500: La Era de los Dioses Ancestrales. No existe registro escrito alguno sobre este período, aunque las leyendas describen la gradual colonización de las Montañas del Fin del Mundo por los Enanos.

-4300: Los Enanos más aventureros inician la exploración de las desoladas regiones situadas al Norte de las Montañas del Fin del Mundo que ellos denominaron Zorn Uzkul (Tierra del Gran Cráneo) en la Llanura de Zharrduk.

-4000: Los Enanos de las Montañas del Fin del Mundo pierden el contacto con los asentamientos Enanos en las Tierras Oscuras y Zorn Uzkul. Los Enanos del Oeste piensan que sus hermanos del Este han perecido destruidos por las hordas del Caos procedentes del Norte.

-3500: Abandonados por sus dioses, los Enanos de las Tierras Oscuras empiezan a adorar al maligno dios Hashut, Padre de la Oscuridad.

-2700: Las leyendas describen cómo la poderosa torre de Mingol Zharr-Naggrund (Ciudad del Fuego y la Desolación) fue construida con hierro oscuro y obsidiana negra por los Brujos Enanos del Caos más poderosos.

-2600: Esclavización de las tribus de Orcos y Goblins de las Tierras Oscuras y las Montañas de los Lamentos.

-150: Creación de los Orcos Negros a partir de experimentos realizados por los Brujos con esclavos Orcos y Goblins.

-100: Los Orcos Negros resultan ser demasiado independientes y difíciles de controlar. Después de liderar una revuelta que arrasa los niveles inferiores de Zharr-Naggrund, los Orcos Negros son prácticamente exterminados. Los Orcos Negros que logran escapar se dirigen hacia las Montañas del Fin del Mundo y las Montañas de los Lamentos.

500: Descubrimiento de grandes riquezas en las tierras volcánicas de Gorgoth.

1000: Para abastecer la creciente demanda de esclavos, las flotas de los Enanos del Caos cruzan el Río de las Ruinas y el Mar del Terror para esclavizar a aquellos infortunados que se cruzan en su camino. Construcción de un gran canal marítimo para comunicar las Cataratas de la Muerte y el Mar del Caos, facilitando así la salida de las flotas de los Enanos del Caos hacia el Norte.

2493: Batalla por la tumba de Anurell. Una expedición de esclavistas Enanos del Caos ataca a un ejército de Altos Elfos al sur de la Llanura de los Huesos.

2520: Los Enanos del Caos lanzan una pequeña expedición a la isla de Albión. Consiguen las mismas victorias que derrotas.

2522: Archaón reúne sus fuerzas y para ayudarse en los asedios consigue la ayuda de los Enanos del Caos.

El ejército de los Enanos del Caos

Reglas Especiales del Ejército

- **Firmeza**. Las tropas con Firmeza (Enanos del Caos) huyen y persiguen 5d6-2cm en vez de 5d6cm como es habitual en la infantería.
- **Animosidad**. A principio de cada turno, toda tropa con Animosidad y que esté compuesta por 5 o más miniaturas (y que no esté huyendo o trabada en cuerpo a cuerpo) debe realizar un Chequeo de Animosidad. Dicho Chequeo se realiza de la siguiente manera: lanza 1d6, y con un resultado de 2 a 6 no pasa nada. Con un resultado de 1, la tropa estará sujeta a Animosidad, así que lanza otra vez 1d6 para saber qué ocurre con esa unidad:
    - 1: *¿Ke han dicho ké?* Los de la otra unidad les han insultado. Si la unidad tiene armas de proyectiles, intentarán disparar a otra unidad que tenga la regla Animosidad (¡jamás dispararían a unos Centauros Enanos del Caos!). En este momento tienen 360 grados de visión, así que puede disparar en cualquier dirección, pero siempre hacia la unidad pielverde más cercana (ojo, ¡puede ser amiga o enemiga!). Si no tienen armas de proyectiles intentarán cargar a una unidad que tenga Animosidad (es decir, cargar a otros pielesverdes, ¡sean suyos o de los otros!) más cercana, pivotando, midiendo, etc, aunque si no hay ninguna unidad a distancia de carga simplemente hay una *Riña*.
    - 2-5: *Riña*. Uno de los chikoz ha pegado un pisotón a otro, así que empiezan a pelearse entre ellos. La unidad no puede hacer nada en este turno (ni ningún personaje).
    - 6: *¡Allá vamoz!* La unidad efectúa un movimiento normal antes incluso de las declaraciones de carga, para demostrar a los demás que son los mejores. Dicho movimiento debe efectuarse hacia la unidad enemiga más cercana, pero como si fuera un movimiento normal (p.e. infantería 10cm y si pasa por terreno difícil pues a la mitad, etc.)
- **Evita Animosidad**. Los Orcos, Goblins y Hobgoblins tienen un gran respeto hacia los Orcos Negros, así que cualquier unidad a 15cm de una unidad amiga de Orcos Negros puede repetir un Chequeo de Animosidad (recuerda que una tirada no se puede repetir dos veces).
- **Ignoran pánico de los Goblins**. Los Orcos ignoran el pánico que cualquier unidad de Goblins amiga pueda causarle (por huir, por ser aniquilada, etc.).
- **Ignoran pánico de los pielesverdes**. Tanto los Orcos Negroz como los Enanos del Caos ignoran cualquier chequeo de pánico provocado por una unidad amiga de Orcos, Hobgoblins, Orcos Negroz o Goblins.
- **Prescindibles**. Los Hobgoblins son despreciados hasta por sus primos los Goblins. Cualquier unidad amiga (salvo otros Hobgoblins) ignoran los chequeos de pánico provocados por Hobgoblins.

Armería de los Enanos del Caos

Trabucos

El trabuco es un arma de fuego de corto alcance de efectos devastadores. Emplea una carga de pólvora para disparar fragmentos de hierro afilado contra el enemigo, aunque también puede disparar carbones al rojo vivo, postas, trozos de chatarra, huesos de hobgoblin e incluso piedras si es necesario. El arma tiene una construcción muy robusta, por lo que puede ser cargada con mucha más pólvora y proyectiles que una simple arma de fuego. Además, el disparo de los trabucos resulta en un efecto balístico completamente diferente.

Cuando un regimiento de Enanos del Caos armados con trabucos dispara una andanada, toda su zona frontal resulta saturada de afiladísimos fragmentos de metal volantes que se extienden barriendo un amplio frente. Al ser abatida la primera fila de guerreros enemigos, más cantidad de metal cortante penetra en las filas posteriores, causando pérdidas catastróficas a todos los regimientos enemigos lo bastante desafortunados para estar delante. Los Trabucos poseen un alcance muy corto, ya que toda la potencia del disparo se dispersa tras recorrer una distancia muy corta, pero dentro de ese alcance, los efectos son mortíferos.

A efectos del juego, cuando declaras disparar con unos Trabucos, se genera una “zona de fuego”, de ancho igual a la unidad de Enanos del Caos con trabucos y de largo igual a 30cm. Todas las miniaturas en esa área se ven afectadas por el disparo (a no ser que haya una obstrucción sólida como una pared, una muralla alta –no vale un seto de piedra–, una colina o una casa). Tira 1d6 por cada miniatura dentro de esa “zona de fuego” (aunque sea de forma parcial); con un 4+ la miniatura es alcanzada. Los personajes no se benefician de la regla ¡Cuidado Señor!. Hay que tener en cuenta que la “zona de fuego” puede que contenga alguna unidad amiga (se resuelve de forma igual, los trozos de metal ardiente no distinguen amigos de enemigos).

Las miniaturas impactadas reciben un impacto de F3, F4 o F5, dependiendo de la unidad de Enanos del Caos. Si dicha unidad tiene una fila, los impactos son de F3; si la unidad tiene dos filas (de 4 miniaturas o más) F4, y si la unidad tiene 3 o más filas (de 4 miniaturas o más) los impactos tienen F5. No se aplica Poder de Penetración (ningún -1 adicional a la armadura).

Los Trabucos pueden mover y disparar.

Los Trabucos no pueden disparar si en la zona afectada hay alguna unidad enemiga trabada en cuerpo a cuerpo con una unidad amiga

Si una unidad de Trabucos responde a una carga con Aguantar y Disparar, dispararán en el primer momento, así que cuenta las miniaturas enemigas que estén dentro del alcance en el momento que se declara la carga (antes de mover). Si no hay ninguna, cuenta una sola fila.

Las Unidades del Ejército de Enanos del Caos

Enanos del Caos

El origen exacto de los Enanos del Caos no se conoce a ciencia cierta. En un pasado remoto, algunos Enanos se desplazaron hacia el Norte, hacia la Tierra del Gran Cráneo o Zorn Ukzul, y a continuación hacia el Sur a lo largo de las Montañas de los Lamentos. Estos exploradores fueron sin duda los ancestros de los Enanos del Caos. La gran influencia del Caos ha provocado desde entonces terribles cambios en sus cuerpos y almas. Los Enanos del Caos son criaturas malvadas y egocéntricas, despreocupadas por las vidas de los demás seres; dirigen todos sus esfuerzos a la construcción continua de su gran ciudad, la Torre de Zharr-Naggrund. Los ejércitos de los Enanos del Caos recorren las Tierras Oscuras, y aún más allá buscan continuamente esclavos para trabajar en su ciudad y en las minas que bajo tierra la rodean.

Físicamente, los Enanos del Caos se parecen a los demás Enanos, ya que todos los Enanos son resistentes a la influencia de la magia y por ello el Caos no ha conseguido deformarles tanto como a otras criaturas. Aparte de sus grandes colmillos, presentan pocas de las mutaciones que produce el Caos. Algunos desarrollan una apariencia de toro, incluso adquiriendo pezuñas partidas y a veces, cuernos. Estas mutaciones se ven raramente entre los Guerreros Enanos del Caos; son los Brujos Enanos del Caos los que son más propensos a mostrar los efectos de la magia.

A diferencia de los Enanos, los Enanos del Caos dominan perfectamente la magia. Los Brujos Enanos del Caos gobiernan la torre de Zharr-Naggrund. Son los señores de su raza, y dirigen el trabajo de los esclavos y las conquistas de los ejércitos. Los Brujos Enanos del Caos también son los grandes sacerdotes del dios de los Enanos del Caos, *Hashut*, el Padre de la Oscuridad, cuyo ardiente templo se encuentra en lo alto de la ciudad montaña. La estatua de hierro de Hashut tiene la forma de un toro gigantesco que brilla al rojo vivo, a causa del calor del horno situado en sus entrañas metálicas. Los Enanos del Caos sacrifican prisioneros a su dios sumergiéndolos en calderos de hierro fundido o dejándolos caer al interior de sus rugientes altos hornos.

La civilización de los Enanos del Caos se ha desarrollado aislada de las influencias y sociedades del Viejo Mundo, y ha adquirido un carácter distintivo por sí sola. Los Enanos del Caos emplean armaduras construidas con placas metálicas unidas por alambres flexibles, que proporcionan una protección robusta pero flexible. Estas armaduras suelen pintarse de rojo. Emplean cascos muy altos que sirven tanto para indicar su clase como para protegerse. Dependiendo de su veteranía, el casco del Enano del Caos tendrá una forma característica o estará decorado de una forma determinada. Los Enanos del Caos más importantes emplean yelmos especialmente grandes y elaborados. Todos los Enanos tienen unas espesas barbas, y los Enanos del Caos rizan las suyas con exóticos estilos. Esto les hace parecer más feroces y además sirve para atraer la atención hacia sus largos y curvados colmillos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Paladín Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	2	9
Héroe Enano del Caos	8	6	4	4	4	2	3	3	10
Comandante Enano del Caos	8	7	4	4	5	3	4	4	10
Brujo Enano del Caos	8	4	3	3	4	2	2	1	9
Gran Brujo	8	4	3	4	5	3	2	1	10

Reglas Especiales: Firmeza, Ignoran el pánico de los pielesverdes.

Gran Tauro

El Gran Tauro es un monstruo grande y terrorífico con el cuerpo de un inmenso toro y las membranosas alas de un dragón. Estas criaturas se crían en grandes cuadras bajo el Templo de Hashut, el dios toro de los Enanos del Caos. Los Enanos del Caos más poderosos montan a estos Grandes Tauros en batalla. La respiración de la criatura arde con tanta intensidad que todo su cuerpo está cubierto de llamas y humo. Cuando se mueve por el suelo, saltan chispas de sus pezuñas y caen rayos a sus pies. Por la boca arroja fuego en forma de grandes resoplidos, y de sus profundas fauces surgen espirales de humo negro. Los Enanos del Caos creen que los Grandes Tauros fueron en su día Enanos del Caos que sufrieron mutaciones por el poder del Caos y se convirtieron en toros-horno vivientes, como la propia estatua del dios Hashut. Con frecuencia, los Enanos del Caos denominan a los Grandes Tauros *Toros Rojos de Hashut*.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Tauro	15	5	0	6	5	4	3	4	6

Reglas Especiales
Objetivo Grande: un Gran Tauro es un Objetivo Grande.
Volar: el Gran Tauro tiene alas que le permiten Volar.
Terror: el Gran Tauro causa Terror.
Piel Ardiente: La piel de los Grandes Tauros brilla al rojo vivo y está rodeada de chispas. Su duro pellejo puede detener los golpes de las armas como si fuera una armadura. El Gran Tauro dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+. Además, son inmunes a cualquier ataque basado en fuego (incluyendo hechizos del Saber del Fuego, Lanzallamas Skaven, aliento de un dragón, etc.)
Aliento de Fuego: Los Grandes Tauros pueden soplar llamaradas sobre sus enemigos. Emplea la plantilla en forma de lágrima, las miniaturas que sean impactadas totalmente (y las parciales con un 4+) reciben un impacto de F3.

Lammasu

Los Lammasu tienen el cuerpo de un toro gigantesco, una cola fuerte con forma de maza en su extremo, y una enorme y fea cabeza. Los Enanos del Caos creen que los Lammasu son una rara mutación de los Enanos del Caos, cuyos antepasados fueron en su día Enanos del Caos, pero que se han visto convertidos en estos grandes monstruos por los poderes del Caos. El pasado de los Lammasu es evidente en su cabeza provista de colmillos, su espesa barba rizada y su considerable inteligencia. Es una criatura con propiedades mágicas. No respira aire normal, sino la mismísima energía de la magia. Al respirar, la criatura crea oscilantes nubes de hechicería oscura, la cual se enreda alrededor del Lammasu, rodeándolo de una energía protectora. Los Lammasu son las monturas predilectas de los Brujos Enanos del Caos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lammasu	15	3	0	5	5	4	2	2	8

Reglas Especiales
Objetivo Grande: un Lammasu es un Objetivo Grande.
Volar: el Lammasu tiene unas alas que le permiten Volar.
Terror: una criatura tan fea causa Terror.
Respiración Mágica: la respiración mágica del Lammasu le proporciona a él y a su jinete Resistencia a la Magia (2).

Centauros Enanos del Caos

Los Centauros Enanos del Caos son criaturas que tienen la parte superior del torso de un Enano del Caos y el cuerpo de un feroz toro. Hace muchos siglos, cuando los Enanos del Caos fueron transformados por primera vez por el Caos, algunos de ellos fueron transformados en Centauros Enanos del Caos. Desde entonces, los Centauros Enanos del Caos han guardado la gran estatua de Hashut en el templo que hay en la parte superior de la Torre de Zharr-Naggrund. Son tan inteligentes y astutos como los Enanos del Caos, y están totalmente entregados a la adoración de Hashut, el Padre de la Oscuridad.

Los Brujos Enanos del Caos confían en ellos ciegamente, y suelen encargarles misiones complicadas o peligrosas. Aunque son poco numerosos, son más poderosos que los Enanos del Caos y mucho más veloces en combate. Aunque hay algunos individuos muy poderosos entre ellos, no hay ningún brujo entre sus filas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centauro Enano del Caos	20	4	3	4	4	1	3	2	9
Paladín Centauro Enano del Caos	20	4	3	4	4	1	3	3	9
Héroe Centauro	20	5	3	4	5	2	4	4	9
Comandante Centauro	20	6	3	5	5	3	5	5	9

Reglas Especiales: Ignoran el pánico de los pielesverdes, Medio Toros.

Medio Toros: los Centauros Enanos del Caos se consideran infantería (y no caballería) a todos los efectos, salvo por que cada uno tiene una potencia de unidad de 2 y van en peana de 25x50mm. Así, no reciben el +1 a la tirada de salvación por armadura por ser “caballería”, pero pueden combinar arma de mano y escudo para mejorar su tirada de salvación por armadura como la infantería.

Hobgoblins

Los Hobgoblins son más altos que los Goblins normales, aunque no tan fornidos como los Orcos. De hecho, su apariencia general es delgada y furtiva, con grandes ojos y bocas burlonas llenas de puntiagudos dientes. Los Enanos del Caos emplean a muchos Hobgoblins en sus ejércitos, pero no confían realmente en ellos. Los Enanos del Caos saben que los Hobgoblins son odiados por las demás razas goblinoides, y que necesitan de la protección de los Enanos del Caos para sobrevivir.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Campeón Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	2	6
Héroe Hobgoblin	10	5	3	4	4	2	3	3	7
Lobo	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Reglas Especiales: Animosidad, Prescindibles. Los Hobgoblins que montan en lobo son Caballería Ligera.

Nota: es importante saber que los Hobgoblins nunca se contabilizan en el número mínimo de unidades básicas que deben incluirse en tu ejército.

Hobgoblins Escurridizos

Los Hobgoblins son una raza tan despiadadamente malvada y traicionera que es difícil imaginar que exista una tribu de Hobgoblins cuya fama de atacar por la espalda y traicionar destaque por encima de la habitual en su especie. Estos Hobgoblins existen; son denominados Escurridizos y viven en los valles de las montañas de Gash Kadrak, al Este de la ciudad de los Enanos del Caos, Zharr-Naggrund. Allí, en el legendario Valle de la Aflicción, miles de esclavos sufren bajo los crueles látigos de sus capataces Hobgoblins.

En combate, los Escurridizos luchan con dos cuchillos curvos de grandes dimensiones. Estas armas están especialmente diseñadas para asesinar a sus víctimas a traición. En las batallas, los Escurridizos envuelven el flanco de los regimientos enemigos para así poder atacar por la espalda a los guerreros adversarios. La línea frontal de la formación de Escurridizos mantiene al enemigo ocupado, mientras las tropas de las filas posteriores se deslizan por los flancos para atacar al enemigo desde los flancos o su espalda.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Jefe Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	2	6

Reglas Especiales: Animosidad, Prescindibles, Ataques Envenenados, *Escurridizos*.
Escurridizos: las unidades que combaten contra Hobgoblins Escurridizos nunca les pueden envolver el flanco. Además, cualquier unidad de Hobgoblins Escurridizos puede siempre envolver flancos y retaguardia, incluso si han perdido el combate.

Goblins

La mayoría de esclavos capturados por los Enanos del Caos son Goblins. Una enrome cantidad de Goblins (procedentes de las tribus que rodean el Imperio de los Enanos del Caos) son esclavizados cada año. Una vez capturados por los esclavistas Enanos del Caos, tienen pocas esperanzas de escapar. Las tribus Goblins utilizarán Enanos y humanos capturados como moneda de cambio para intentar conseguir su propia libertad.

Alistarse en algún destacamento o ejército de Enanos del Caos errando por las Tierras Oscuras es la única forma de escapar del trabajo en la Llanura de Zharrduk. Los Enanos del Caos utilizan a los Goblins para encontrar al ejército enemigo, y lanzan enormes cantidades de peñas de Goblins hacia las líneas de batalla enemigas para fatigarlas y frenar su ataque.

Los Goblins, como sus parientes raciales, los Orcos, varían de tamaño enormemente entre sí, aunque son habitualmente menores que los Orcos. Los Goblins tienen un aspecto delgaducho y miserable, rematado por dos brazos pequeños y poco musculosos. Sus voces son mucho más agudas que las de los Orcos; son extremadamente ruidosos y alborotadores en comparación con los Orcos que hablan mucho más lentamente y con mucha menos frecuencia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Jefe Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6

Reglas Especiales: Animosidad.

Orcos

El Imperio de los Enanos del Caos utiliza como esclavos y guerreros a los Orcos reclutados o capturados de las tribus que moran en las Montañas de los Lamentos. Con una fuerza bruta y una resistencia excepcional, los Orcos son ideales para trabajar en la llanura de Zharrduk o combatir en los ejércitos de Enanos del Caos.

Los Orcos varían entre sí en altura y apariencia física. Algunos no son tan altos como los hombres, pero normalmente son mucho más corpulentos: el mayor de los Orcos puede sobrepasar perfectamente los dos metros de estatura. También son mucho más robustos que los humanos, con amplios pechos, enormes hombros y largos brazos dotados de poderosos músculos. Los Orcos tienen cabezas grandes, enormes mandíbulas fuertes y muy estrechas, tras las cuales se esconde un grueso cráneo y no demasiado cerebro.

Pelear les divierte por encima de todo. No les importa morir en el campo de batalla, mientras tengan la oportunidad de participar en una buena pelea. Cuando no están en pie de guerra, los Orcos dedican todo su tiempo en luchar unos contra otros. Al finalizar una campaña, los Enanos del Caos desbandan rápidamente las unidades de Orcos para que trabajen en los hornos y minas del reino.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7

Reglas Especiales: Animosidad, Ignoran pánico de los Goblins, *Rebanadora*.
Rebanadora: los Orcos no llevan armas de mano sino unas armas llamadas Rebanadora, unos enormes cuchillos o hachas o mazas llenas de pinchos. Un Orco que lleve una sola Rebanadora (no dos) recibe un bonificador de +1 a la Fuerza en el turno en que carga.

Orcos Negros

Hace muchos años, los Brujos Enanos del Caos trataron de criar su propia raza de Orcos, una raza de esclavos que pudiera trabajar en las profundidades de Zharr-Naggrund. Los Orcos Negros serían esclavos superiores en fuerza y resistencia a Orcos y Goblins.

El experimento funcionó al principio, pero los Enanos del Caos se dieron cuenta que aunque sus creaciones eran más fuertes, eran demasiado independientes para ser buenos esclavos. Después de frecuentes rebeliones de Orcos Negros, con su capacidad de ponerse al mando de los demás Orcos y Goblins, que destruyeron secciones de Zharr-Naggrund, los Enanos del Caos decidieron eliminarlos de la ciudad. Muchos Orcos Negros escaparon hacia las Montañas de los Lamentos mientras que otros atravesaron las Tierras Oscuras hasta las Montañas del Fin del Mundo. Los Enanos del Caos mataron a muchos Orcos Negros, pero dejaron algunas tribus en libertad para que merodearan por las montañas de modo que siempre pudieran reclutarlos como soldados para sus ejércitos, si era preciso.

Los Orcos Negros son de piel negra o de un verde muy oscuro. Son más grandes que los Orcos, y creen ser los mejores guerreros entre las demás razas de Orcos y Goblins. Se toman la guerra mucho más seriamente que los demás Orcos. Van equipados con mejores armaduras y utilizan armas de más calidad. Prefieren combatir en formaciones cerradas, donde su fuerza brutal y determinación les convierte en unos enemigos temibles.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8
Jefe Orco Negro	10	5	3	5	4	1	2	2	8

Reglas Especiales: Evitan animosidad, Ignoran pánico de los pielesverdes, Rebanadora.

Lanzavirotes Hobgoblin

Los Lanzavirotes, o lanzador de dardos, son ballestas de gran tamaño que disparan proyectiles del tamaño de una lanza. Son armas tan grandes que deben estar montadas sobre su propio afuste, que está frecuentemente equipado con ruedas para que sea más fácil pivotar el arma. Normalmente es necesaria una dotación de dos o más miembros para poder tirar hacia atrás de los poderosos brazos de torsión del arma y colocar en posición de disparo el siguiente virote. A pesar de todo, los lanzavirotes no son en absoluto máquinas tan grandes y pesadas de transportar como un Cañón.

El Lanzavirotes Hobgoblin está formado por un Lanzavirotes y dos Hobgoblins de dotación.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzavirotes	-	-	-	6	7	3	-	-	-
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6

Reglas Especiales: Lanzavirotes (consulta el manual de Warhammer), Prescindibles.

Lanzacohetes de Muerte

El Lanzacohetes de Muerte es una diabólica invención de los Brujos Enanos del Caos. Se compone de un cohete tubular propulsado por un propelente químico sintetizado a partir de las abundantes materias primas de la Llanura de Zharrduk. El propelente químico es altamente inestable y extremadamente tóxico, y los esclavos que trabajan en las factorías de cohetes de Zharrduk raramente duran mucho. Los vapores venenosos y los mortales productos químicos inevitablemente matan a aquellos que no son lo suficientemente afortunados para morir en una de las explosiones que tienen lugar regularmente.

Aunque los Enanos del Caos han construido y lanzado algunos cohetes extremadamente grandes, los mayores éxitos los han logrado con la pequeña arma de combate conocida como Lanzacohetes de Muerte. El proyectil disparado por esta arma mide aproximadamente dos metros de largo y está completamente cargado de propelente. Contiene una pequeña carga explosiva en su punta y su vuelo se estabiliza con alerones traseros.

Pese a lo ambicioso de los experimentos de los Enanos del Caos, sus cohetes no han demostrado ser demasiado fiables. Un cohete especialmente grande, tan grande como una torre y que se conoce por Martillo de Hashut, se desvió desastrosamente de rumbo y casi alcanzó Zharr-Naggrund, aunque finalmente cayó sobre un campamento Goblin, creando un cráter en medio de la Llanura de Zharrduk, de cientos de metros de diámetro. Afortunadamente, aunque en esta ocasión no se produjeron daños graves –con la excepción de los sufridos por los Goblins– los Brujos Enanos del Caos decidieron sabiamente que era mejor relegar sus experimentos al distante y casi deshabitado Desierto de los Aullidos del Sur.

El cohete que dispara el Lanzacohetes de Muerte contiene una potente carga explosiva, pero a causa de su naturaleza impredecible, ésta no siempre explota en el punto donde cae el cohete. A veces el cohete se estrella contra el suelo y simplemente queda enterrado sin hacer explosión. En otras ocasiones, el cohete puede tocar el suelo y empezar a girar frenéticamente antes que el propelente prenda una vez más, lanzando el cohete en una nueva dirección. Un cohete fuera de control puede, por tanto, ir saltando y cruzando el campo de batalla aleatoriamente, cambiando de dirección varias veces antes de estallar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacohetes de Muerte	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Reglas Especiales: la dotación tiene Firmeza y Ignora el pánico de los pielesverdes.

Cómo disparar el Lanzacohetes de Muerte

El Lanzacohetes de Muerte se rige por las mismas reglas que la Catapulta, salvo que tiene un alcance máximo de 120cm.

Si en la tirada del dado de artillería sale "problemas", lanza el dado de dispersión: si sale una flecha el propio lanzacohetes ha tenido Problemas. Sin embargo, si en el dado de artillería hay Problemas y en el dado de dispersión un Punto de Mira, el cohete no ha explotado sino que al llegar al suelo ha girado sobre sí mismo y ha salido en otra dirección. La dirección viene dada por la pequeña flecha del punto de mira. Mueve en esa dirección la plantilla, una distancia de 10d6 centímetros; eso dará el lugar de la explosión (no ha explotado en el lugar de la caída original).

PROBLEMAS
Tira 1d6:
1: El Lanzacohetes de Muerte explota y se considera baja.
2-3: El mecanismo falla y la dotación debe estar este turno y el siguiente reparando la máquina. No puede disparar ni este turno ni el siguiente.
4-6: El disparo no ha tenido efecto alguno.

Cañón Estremecedor

El Cañón Estremecedor es una formidable arma de destrucción y una de las más mortíferas del arsenal de los Enanos del Caos. Dispara pesados proyectiles cargados de potentes explosivos. Tras el choque contra el suelo, el proyectil se entierra profundamente y explota, provocando devastadoras ondas de choque. Además de destruir el objetivo, las ondas de choque son tan potentes que pueden derribar a las miniaturas próximas. Las tropas próximas al área de impacto quedan demasiado aturdidas por el impacto para poder luchar, o incluso para poder moverse. Todo lo que pueden hacer es permanecer en el suelo, confusas y aturdidas hasta que recuperen la orientación.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Estremecedor	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Reglas Especiales: la dotación es Inmune al pánico de los pielesverdes y tiene Firmeza.

Cómo disparar el Cañón Estremecedor

El Cañón Estremecedor se rige por las mismas reglas que la Catapulta, salvo que tiene un alcance entre 30 y 120cm.

Además, una vez realizado el impacto, toda unidad que tenga alguna miniatura a como mucho 5d6 centímetros del punto del impacto no podrá disparar armas de proyectiles en el siguiente turno (las máquinas de guerra deberán obtener 4+ para poder disparar), y, además, verán su capacidad de movimiento (no de vuelo) reducido a la mitad.

En caso de que salga Problemas usa la misma tabla que hay arriba.

La Armería Negra

Objetos Mágicos

Armas Mágicas

- **Espada Veloz** (30 puntos). Arma mágica. +1 a la tirada para impactar.
- **Espada de Batalla** (25 puntos). Arma mágica. +1 ataque.
- **Espada del Poder** (20 puntos). Arma mágica. +1 a la Fuerza.
- **Mordisco de Acero** (10 puntos). Arma mágica. +1 a la tirada de salvación por armadura.
- **Martillo Negro de Hashut** (45 puntos). Arma mágica. +2 a la Fuerza. Los objetivos inflamables mueren automáticamente si sufren al menos una herida.
- **Espada de Obsidiana** (70 puntos). Anula tirada de salvación por armadura. Además, si el personaje recibe alguna herida y no es salvada, cualquier tipo de armadura es eliminada (incluso si es mágica).
- **Oscura Maza de la Muerte** (100 puntos). Un solo uso. Una vez por batalla, el portador puede decidir cambiar sus ataques por este ataque especial. Ese ataque especial hace que todas las miniaturas en contacto peana con peana con el portador (o su montura; pero ésta no recibe los efectos) reciban 1d3 heridas sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

Armaduras Mágicas

- **Escudo Encantado** (10 puntos). Tirada de salvación por armadura de 5+. Puede combinarse con otras armaduras (pero no escudos).
- **Armadura de Gazrakh** (30 puntos). Proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede ser mejorada.
- **Armadura de Lava** (45 puntos). Proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+ y una tirada de salvación especial de 5+. Además, el portador (y su montura) son inmunes a los ataques y hechizos basados en el fuego.

Talismanes

- **Talismán de Protección** (15 puntos). Tirada de salvación especial de 6+.
- **Talismán de Obsidiana** (100 puntos). Ningún hechizo afecta al portador del Talismán (el hechizo NO es dispersado, simplemente se ignora cualquier efecto que tenga sobre él, así que si afectaba a alguien más –p.e. su montura– seguirá afectando). El portador no puede lanzar hechizos. Además, cualquier hechicero en contacto peana con peana con el portador no puede lanzar ningún hechizo.

Objetos Arcanos

- **Pergamino de Dispersión** (25 puntos). Un solo uso. Dispersa un hechizo automáticamente.
- **Piedra de Energía** (25 puntos). Un solo uso. +2 dados de energía al lanzar un hechizo.
- **Báculo del Hechicero** (50 puntos). El portador tiene un +1 a todos los intentos de dispersar algún hechizo.
- **Cáliz de la Oscuridad** (50 puntos). Al inicio de cada fase de magia, tira 1d3. Puedes retirar esa cantidad de dados de la reserva de cada jugador (es decir, si es el turno del oponente y sacas un “3”, puedes hacer desaparecer 3 dados de magia del enemigo y 3 de tus dados de dispersión, y viceversa).

Objetos Hechizados

- **Gema Negra de Gnar** (35 puntos). Un solo uso. Puede activarse al inicio de la fase de combate de cualquier jugador, después de lanzar y aceptar los desafíos. El portador y una miniatura en contacto peana con peana con él (a elección del portador de la gema) no podrán atacar ni ser atacados durante esta fase. El combate se resuelve de la forma habitual. Las monturas de las miniaturas afectadas tampoco podrán atacar.

Estandartes Mágicos

- **Estandarte de Guerra** (25 puntos). +1 a la resolución del combate.
- **Estandarte de la Esclavitud** (50 puntos). Las unidades de Orcos, Goblins y Hobgoblins situadas a 30cm o menos del portador del estandarte pueden repetir cualquier *chequeo de psicología* no superado.

Objetos Mágicos adicionales

[Nota: los siguientes objetos NO SON OFICIALES, pero están equilibrados, así que tu oponente no debería tener ningún problema en aceptarlos, pero sólo si él acepta podrás usarlos]
[Gracias a Francisco Javier Gómez Rodríguez]

Capacidades especiales

Piel de Piedra: Los brujos Enanos del Caos pueden cambiar su opción de +35 puntos para conseguir ser hechiceros de nivel 2, por la opción +35 puntos PIEL de PIEDRA. Esto consiste en +1 al atributo de resistencia y una tirada de salvación de 5+. Los brujos pueden seguir lanzando hechizos aunque tengan Piel de Piedra.

Objetos Arcanos

Caldero de Lava. 50 puntos. Proporciona al bando del hechicero un dado extra de energía y otro dado extra para la dispersión.

Incensario Ardiente. 30 puntos. Guarda un dado de la presente fase de magia para la siguiente fase de magia.

Fetiche Hobgoblin de la Distracción. 35 puntos. Cualquier intento de cualquier hechicero enemigo tiene un -1 a sus tiradas para intentar lanzar hechizos.

Piedra Volcánica de Poder. 15 puntos. Cuando se usa la piedra, ésta proporciona un dado extra de energía. Puede superar el número de dados permitidos por el nivel del usuario al combinarlo con esta Piedra. Un solo uso.

Objetos Hechizados

Anillo del Fuego Infernal. 80 puntos. Objeto portahechizos, nivel de energía 4. El usuario puede lanzar un poderoso sortilegio a 45 cms. Sobre una unidad enemiga. La unidad sufre 2D6 impactos de F3 sin tirada de salvación por armadura. El poderoso hechizo que posee se agota con un resultado de 1 o 2, en un D6, que se ha de tirar después de cada uso.

Gorro del Líder Parayes. 25 puntos: Solo Hobgoblins. Objeto portahechizos, nivel de energía 3. Harto de que sus tropas huyeran y fuesen unas inútiles, el Gran Brujo Kar-Sherifor, creó un Gorro que diese otra oportunidad a sus esclavos. El Gorro crea una imagen de lo que les pasará a los hobgoblin que huya de su puesto. A efectos de juego, permite al personaje hobgoblin que lo porte reagrupar automáticamente a una unidad hobgoblin que se encuentre a 15 cm. o menos.

Amuleto de Fuego Mágico. (20 ptos). Objeto portahechizos, nivel de energía 1, un solo uso. Este amuleto proporciona conocimiento y poder al brujo que lo invoca, proporcionando +1 a los resultados de todos los dados de energía de los siguientes hechizos de esta fase y sólo del propietario. Evidentemente con ello no puede obtener ninguna Disfunción. Cualquier “6” se queda como “6” (no sube a 7).

Armaduras Mágicas

Casco del Dios Tauro. 30 puntos. El portador suma +1 a su atributo de Ataques.

Armadura de Lammasu. 50 puntos. Sólo personajes a pie. Esta armadura de cuero ligero cuenta como armadura ligera (salvación de 6+). El personaje y la unidad en la que está, se ve envuelto de una serie de destellos ígneos que estorban a los enemigos y proporcionan cierto grado de protección. A efectos de juego, cualquier tirada para impactar al portador o a la unidad donde esté (ya sea de proyectiles o de cuerpo a cuerpo) recibe un penalizador de -

1. Los hechiceros pueden llevar este armadura y seguir lanzando hechizos, a causa de su vínculo con la esencia del Lammasu.

Estandartes Mágicos

Estandarte de la Llama. 50 puntos. Todos los enemigos en contacto peana con peana con la unidad que porta este estandarte, recibirán un impacto de F3 con –1 a la salvación, al inicio de la Fase de Magia del Jugador Enano del Caos. Estos impactos se consideran mágicos.

Estandarte de las Colinas Rojas. 40 puntos. Todos los proyectiles de F4 o menos deberán repetir sus tiradas superadas para herir a las miniaturas de la unidad. Por contra, el atributo de movimiento se verá reducido en 2 cm. a causa del poderoso hechizo que petrifica la piel.

La Magia de Zharr-Naggrund

NOTA IMPORTANTE: Este saber de magia no es oficial, es una adaptación del saber de magia de los Enanos del Caos de la anterior edición. Sólo puedes usarlo con consentimiento de tu oponente. Aún así, creemos que está bastante equilibrado (he recortado los hechizos originales).

Los Grandes Brujos y los Brujos Enanos del Caos pueden usar este saber de magia. Hay 6 hechizos:

1. **Llamas de Azgorh** (Dificultad 4+). El brujo exhala arremolinados torrentes de fuego mágico por la boca. En la siguiente fase de disparo, el Mago puede lanzar llamas por la boca; usa la plantilla de lágrima, las miniaturas completamente cubiertas son impactadas y las parciales con un 4+ en 1d6. Las miniaturas impactadas reciben un impacto de F3 con un -1 a la tirada de salvación por armadura.

2. **Charco de Magma** (Dificultad 5+). Se puede lanzar sobre el propio Brujo, pero sólo si va a pie. Puede lanzarse incluso si el Brujo está en combate cuerpo a cuerpo. El Brujo se transforma en lava fundida que se filtra en el suelo. Tras ello, el Brujo reaparece en otro punto del campo de batalla (situado como mucho a 30cm, y a un punto al que pudiera mover de forma normal, no vale p.e. encima de un acantilado al que sólo tienen acceso las miniaturas voladoras) recobrando lentamente su forma gradualmente y solidificándose. Este hechizo no puede lanzarse si el Brujo no está encima de tierra firme (p.e. si está atravesando un río) ni puede tener como destino un lugar que no sea tierra firme y no puede lanzarse para trabarse en cuerpo a cuerpo.

3. **Pellejo Llameante** (Dificultad 7+). El Brujo puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o sobre una miniatura individual de infantería (o un Centauro) situado a 15cm o menos de él. Su piel empieza a brillar y chisporrotear al rojo vivo. Dicha miniatura (o el propio brujo) recibe una tirada de salvación especial de 4+. Además, cualquier miniatura que ataque a quien tenga el Pellejo Llameante recibe un impacto de Fuerza 3. Este hechizo se mantiene en juego hasta que sea dispersado, o el brujo intente lanzar otro hechizo o muera.

4. **Nube de Ceniza** (Dificultad 8+). El brujo invoca una nube de ardiente ceniza volcánica que aparece sobre el enemigo; la ceniza escuece los ojos de los miembros de la unidad enemiga y causa toses y ahogo. El hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga que esté a 45cm o menos del Brujo y que no esté trabada en Cuerpo a Cuerpo. Dicha unidad ve reducido a la mitad sus atributos de M, HA, HP, I y A. Esto dura hasta la siguiente fase de magia. No tiene ningún efecto en demonios ni en no muertos.

5. **Tormenta de Lava** (Dificultad 9+). Con un gesto del brazo del Brujo, el aire se llena de bolas de lava fundida que vuelan hasta impactar en el enemigo. Se trata de un proyectil mágico que causa 1d6 impactos de F4 que anulan tiradas de salvación por armadura y además cuentan como un ataque de fuego.

6. **Erupción** (Dificultad 12+). El Brujo entona palabras de energía y golpea con su báculo en el suelo. Puede oírse un leve crujido y entonces la tierra estalla, esparciendo lava fundida y nubes de ceniza ardiente. El Brujo designa un punto del tablero que pueda ver, a 45cm o menos. Si el hechizo tiene éxito, coloca la plantilla circular pequeña centrada en dicho punto. Todas las miniaturas debajo de la plantilla (aunque sea de forma parcial) son afectadas. Cada miniatura puede hacer un chequeo de Iniciativa (tira 1d6; si es superior a su Iniciativa ha fallado; un 6 siempre es fallo y un 1 siempre es éxito); si lo falla, es vaporizado al instante por la lava fundida. Las máquinas de guerra y los carros son automáticamente destruidos por el fuego.

Lista oficial de los Enanos del Caos

Cómo organizar un ejército de Enanos del Caos

El propósito de las listas de ejército es permitir a los jugadores con ejércitos muy diferentes poder librar batallas equilibradas y hacer que la organización de sus ejércitos sea lo más fácil y equilibrada posible. La lista de ejército asigna a cada miniatura individual un valor en puntos que representa sus capacidades sobre la mesa de juego. Cuanto más alto sea el valor en puntos de una miniatura, mejor será en una o más características: será más fuerte, más resistente, más rápida, mejor líder, etc. El valor total de un ejército es simplemente la suma del valor en puntos de todas sus miniaturas.

Además de indicar el coste en puntos de cada miniatura, la lista también divide el ejército en sus unidades constituyentes. La lista describe las armas y el equipo opcional con que pueden equiparse las tropas y, a veces, restringe el número de las unidades más poderosas que pueden incluirse en el ejército. Sería estúpido pensar que un ejército puede estar compuesto exclusivamente de cañones atronadores. El juego resultaría frustrante y desequilibrado (además de una pérdida de tiempo). Las listas de ejército ayudan a asegurar que eso no ocurra.

Cómo debe usarse la lista de ejército

Las listas de ejército sirven 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 permitidas; o de 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

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 Grandes Hechiceros o poderosos Centauros. Son una parte vital y potente de tu ejército.
- **UNIDADES BÁSICAS**. Son los tipos de guerreros más comunes. Componen el grueso del ejército y son las que llevan el peso de los combates.
- **UNIDADES ESPECIALES**. Son los mejores guerreros dentro de cada ejército. Puedes incluirlas en tu ejército, pero en número limitado.
- **UNIDADES SINGULARES**. Se denominan así porque son escasas en número comparadas con las tropas básicas. Representan a tropas, criaturas y máquinas de guerra especiales.

Cómo elegir el ejército

Normalmente, los jugadores suelen ponerse de acuerdo para organizar ejércitos con el mismo valor en puntos. La mayoría de ellos estiman que lo más adecuado para una batalla que dure toda una tarde son 2.000 puntos. Independientemente del valor en puntos con que juegues, será el valor máximo de que dispondrás para organizar tu ejército. Seguramente, no utilizarás todos los puntos a la hora de jugar, pues es bastante difícil que los puntos de tu

ejército coincidan exactamente con el valor pactado. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos tendrán entre 1.998 y 2.000 puntos, pero seguirán considerándose ejércitos de 2.000 puntos a todos los efectos.

Elección de personajes

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los comandantes (los personajes más poderosos) y los héroes (el resto). El límite de personajes establecido para un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor puntos ejército	*Nº máximo personajes*	*Nº máx. Comandantes*
<2.000	3	0
2.000 – 2.999	4	1
3.000 – 3.999	6	2
+1.000	Máx. +2	Máx. +1

Importante: El número de personajes es el número total de personajes, *incluidos* los comandantes. Por ejemplo, un ejército mercenario de 2.500 puntos puede tener un máximo de 4 personajes en total, de los cuales uno puede ser comandante (por ejemplo, 1 comandante + 3 héroes).
De todas formas, el ejército no tiene por qué incluir el máximo de personajes permitido, puede llevar menos o incluso el *mínimo de uno* (General). De igual modo, un ejército no tiene que incluir obligatoriamente comandantes; si lo prefieres, puedes incluir sólo héroes.
Al comienzo de la batalla, decide cuál de tus personajes será el General y házselo saber a tu adversario. El General de tu ejército siempre debe ser el personaje con el atributo de Liderazgo más alto. Sin embargo, como sólo puede haber un General por ejército, si tienes dos o más personajes con el mismo atributo de Liderazgo, puedes elegir cuál de ellos será el General.

Monstruos montados. A veces se permite a los personajes montar a lomos de un monstruo (p.e. Lammasu). Cada personaje debe ir en su propio monstruo, ¡no puedes subirlos a todos en el mismo!

Objetos mágicos. Los personajes pueden escoger objetos mágicos de la lista de objetos mágicos comunes del reglamento de Warhammer, o bien los objetos mágicos de la armería de Enanos del Caos. Hay que tener en cuenta que sólo pueden utilizar objetos mágicos de ese tipo. Los comandantes pueden equiparse con objetos mágicos por un valor máximo total de 100 puntos. El resto de personajes puede llevar objetos mágicos hasta un máximo total de 50 puntos. Los personajes especiales y los líderes de regimientos de renombre especiales poseen sus propios objetos mágicos (si tienen alguno), por lo que NO pueden recibir nuevos objetos mágicos ni equipo normal. Estos objetos específicos tampoco pueden ser transferidos a ningún otro personaje. Sólo las unidades que así lo indica pueden llevar estandarte mágico.

Elección de tropas

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

Valor puntos ejército	*Unidades Básicas*	*Unidades speciales*	*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
+1.000	Máx. +1	(+0)-(+1)	(+0)-(+1)

Por ejemplo, en un ejército de 2.000 puntos debes incluir un mínimo de 3 unidades básicas, un máximo de 4 unidades especiales y un máximo de 2 unidades singulares.

Además, algunas unidades están restringidas en su número máximo (por ejemplo de 0 a 1).

Comandantes

Comandante Enano del Caos 120 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Comandante Enano del Caos	8	7	4	4	5	3	4	4	10

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con arma a dos manos (+6 puntos), o arma de mano adicional (+6 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+3 puntos) o pesada (+6 puntos), y escudo (+3 puntos).
- Puede ir montado en un Gran Tauro por +230 puntos.
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 100 puntos.

Reglas especiales: Firmeza, Ignora el pánico de los pielesverdes. El Gran Tauro es *Objetivo Grande*, puede *Volar*, causa *Terror* y tiene *Piel Ardiente* y *Aliento de Fuego*.

Gran Brujo 190 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Brujo	8	4	3	4	5	3	2	1	10

Equipo: arma de mano.
Magia: un Gran Brujo es un mago de nivel 3 que puede convertirse en uno de nivel 4 por +35 puntos. Puede usar el Saber del Fuego, de Metal, de Sombras y de Muerte. Si tu oponente está de acuerdo, puede usar el Saber de los Enanos del Caos.
Opciones:

- Puede montar en un Lammasu por +200 puntos.
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 100 puntos.

Reglas Especiales: Firmeza, Ignora el pánico de los pielesverdes. El Lammasu es *Objetivo Grande*, puede *Volar*, causa *Terror* y tiene *Respiración Mágica*.

0-1 Comandante Centauro Enano del Caos 120 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Comandante Centauro	20	6	3	5	5	3	5	5	9

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con arma a dos manos (+6 puntos), o arma de mano adicional (+6 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+3 puntos) o pesada (+6 puntos), y escudo (+3 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 100 puntos.

Reglas especiales: *Ignora el pánico de los pielesverdes*, *Medio Toros*.

Héroes

Héroe Enano del Caos 60 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe Enano del Caos	8	6	4	4	4	2	3	3	10

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con arma a dos manos (+4 puntos), o arma de mano adicional (+4 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y escudo (+2 puntos).
- Un Héroe Enano del Caos en todo el ejército puede ser transformado en Portaestandarte de Batalla por +25 puntos. El Portaestandarte no puede escoger arma a dos manos o arma de mano adicional. Si lleva un estandarte mágico no puede llevar ningún otro objeto mágico.
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 50 puntos.

Reglas especiales: Firmeza, Ignora el pánico de los pielesverdes.

Brujo 65 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Brujo	8	4	3	3	4	2	2	1	10

Equipo: arma de mano.
Magia: un Brujo es un mago de nivel 1 que puede convertirse en uno de nivel 2 por +35 puntos. Puede usar el Saber del Fuego, de Metal, de Sombras y de Muerte. Si tu oponente está de acuerdo, puede usar el Saber de los Enanos del Caos.
Opciones:

- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 50 puntos.

Reglas Especiales: *Firmeza*, *Ignora el pánico de los pielesverdes*.

Héroe Centauro Enano del Caos 100 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe Centauro	20	5	3	4	5	2	4	4	9

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con arma a dos manos (+4 puntos), o arma de mano adicional (+4 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y escudo (+2 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 50 puntos.

Reglas especiales: *Ignora el pánico de los pielesverdes*, *Medio Toros*.

Héroe Hobgoblin 40 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe Hobgoblin	10	5	3	4	4	2	3	3	7
Lobo Gigante	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con arma a dos manos (+4 puntos), o arma de mano adicional (+4 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y escudo (+2 puntos).
- Puede montar en un Lobo por +12 puntos.
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 50 puntos.

Reglas especiales: *Prescindible*.

Unidades Básicas

(Los Hobgoblins –solos o en lobo– no se contabilizan para el mínimo de unidades básicas)

Guerreros Enanos del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Campeón Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Puntos: 9 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, armadura pesada y escudo.
Opciones:

- Pueden equiparse con hacha de batalla (+2 puntos por miniatura).
- Puedes transformar a un Guerrero Enano del Caos en Músico (+5 puntos), Campeón (+10 puntos) o Portaestandarte (+10 puntos).
- Una unidad en todo el ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 pts.

Reglas Especiales: *Firmeza*, *Ignoran el pánico de los pielesverdes*.

Trabuqueros Enanos del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Trabuquero Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Campeón Trabuquero Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Puntos: 12 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, armadura pesada y trabuco.
Opciones:

- Puedes transformar a un Trabuquero Enano del Caos en Músico (+5 puntos), Campeón (+10 puntos) o Portaestandarte (+10 puntos).
- Una unidad en todo el ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 pts.

Reglas Especiales: *Firmeza*, *Ignoran el pánico de los pielesverdes*, *Trabuco*.

Hobgoblins

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Campeón Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	2	6

Puntos: 2 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano.
Opciones:

- Pueden equiparse con arco (+3 puntos por miniatura).
- Pueden llevar armadura ligera (+1 punto por mini) y/o escudo (+1 punto por mini).
- Puedes transformar un Hobgoblin en Músico (+4 puntos), Campeón (+8 puntos) o Portaestandarte (+8 puntos).

Reglas Especiales: *Animosidad*, *Prescindibles*.

Hobgoblins en Lobo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Campeón Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	2	6
Lobo Gigante	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Puntos: 11 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: arma de mano.
Opciones:

- Pueden equiparse con arco (+3 puntos por miniatura).
- Pueden llevar armadura ligera (+1 punto por mini) y/o escudo (+1 punto por mini).
- Puedes transformar un Hobgoblin en Lobo en Músico (+6 puntos), Campeón (+12 puntos) o Portaestandarte (+12 puntos).

Reglas Especiales: *Animosidad*, *Prescindibles*, *Caballería Ligera*.

Unidades Especiales

Goblins

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Jefe Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6

Puntos: 2 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano y escudo.
Opciones:

- Pueden equiparse con lanza (+1 puntos por miniatura) o bien cambiar su escudo por un arco corto (+1 punto por miniatura).
- Pueden llevar armadura ligera (+1 punto por mini).
- Puedes transformar un Hobgoblin en Músico (+4 puntos), Campeón (+8 puntos) o Portaestandarte (+8 puntos).

Reglas Especiales: *Animosidad*.

Orcos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7

Puntos: 5 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: *Rebanadora* (no arma de mano), Armadura Ligera.
Opciones:

- Puedes equiparlos con arma de mano adicional (+2 puntos por miniatura) o lanzas (+2 puntos por miniatura).
- Pueden llevar escudo (+1 punto por mini). Recuerda que tienen rebanadora, no arma de mano.
- Puedes transformar un Guerrero Orco en Músico (+5 puntos), Jefe Orco (+13 puntos) o Portaestandarte (+10 puntos).

Reglas Especiales: *Animosidad*, *Ignoran el pánico de los Goblins*, *Rebanadora*.

0-1 Orcos Negroz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8
Jefe Orco Negro	10	5	3	5	4	1	2	2	8

Puntos: 10 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: *Rebanadora* (no arma de mano), Armadura Pesada.
Opciones:

- Puedes equiparlos con arma de mano adicional (+2 puntos por miniatura) o hacha de batalla (+2 puntos por miniatura).
- Pueden llevar escudo (+1 punto por mini). Recuerda que tienen rebanadora.
- Puedes transformar un Orco Negro en Músico (+6 puntos), Jefe Orco Negro (+15 puntos) o Portaestandarte (+12 puntos).

Reglas Especiales: *Evitan Animosidad*, *Ignoran el pánico de los Pielesverdes*, *Rebanadora*.

Lanzavirotes Hobgoblin
(Puedes agrupar hasta dos Lanzavirotes Hobgoblin como una sola opción de unidad Especial)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzavirotes	-	-	-	6	7	3	-	-	-
Hobgoblin	10	4	3	4	4	1	2	2	7

Puntos: 30 puntos.
Tamaño de la unidad: 1 Lanzavirotes y 2 Hobgoblins de dotación.
Armas y equipo: los Hobgoblins tienen arma de mano.
Reglas Especiales: *Prescindibles*, Lanzavirotes.

Lanzacohetes de Muerte

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacohetes	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Puntos: 80 puntos.
Tamaño de la unidad: 1 Lanzacohetes y 2 Enanos del Caos de dotación.
Armas y equipo: los Enanos del Caos tienen arma de mano y armadura pesada.
Reglas Especiales: La dotación tiene Firmeza e *Ignora el pánico de los* pielesverdes. Lanzacohetes.

Hobgoblins Escurridizos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin Escurridizo	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Campeón Hobgoblin Escurridizo	10	3	3	3	3	1	2	2	6

Puntos: 5 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: dos armas de mano.
Opciones:

- Puedes transformar un Hobgoblin Escurridizo en Músico (+5 puntos), Campeón (+10 puntos) o Portaestandarte (+10 puntos).

Reglas Especiales: *Animosidad*, *Prescindibles*, *Ataques Envenenados*, *Escurridizos*.

Unidades Singulares

Cañón Estremecedor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Estremecedor	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Puntos: 110 puntos.
Tamaño de la unidad: 1 Cañón Estremecedor y 3 Enanos del Caos de dotación.
Armas y equipo: los Enanos del Caos tienen arma de mano y armadura pesada.
Reglas Especiales: La dotación tiene Firmeza e *Ignora el pánico de los* pielesverdes. Cañón Estremecedor.

Centauros Enanos del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centauro Enano del Caos	20	4	3	4	4	1	3	2	9
Campeón Centauro Enano del Caos	20	4	3	4	4	1	3	3	9

Puntos: 20 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: arma de mano, hacha de batalla, armadura ligera y escudo.
Opciones:

- Pueden cambiar su hacha de batalla por arma de mano adicional sin ningún coste.
- Pueden cambiar su armadura ligera por armadura pesada por +1 punto por miniatura.
- Puedes transformar un Centauro en Músico (+10 puntos), Campeón (+15 puntos) o Portaestandarte (+15 puntos).
- Una unidad puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: *Ignora el pánico de los pielesverdes*, *Medio Toros*.

Lista Alternativa

La siguiente lista está pensada para aquellos que quieran usar los Enanos del Caos como un Contingente Aliado, o usar Contingentes Aliados con la lista “aliada” de Enanos del Caos.

Contingentes Aliados

Para usar un contingente aliado, organiza primero el ejército de la manera habitual. Aparte, puede gastar algunos de tus puntos en unidades de la lista de contingentes aliados. El número de personajes y unidades de contingentes aliados que puedes incluir depende del tamaño del ejército “principal”. Ten en cuenta que el tamaño total del ejército será la suma del ejército “principal” y del contingente aliado que tenga; además, no pueden gastarse más puntos en contingentes aliados que en la lista principal.

Un ejército puede incluir un contingente de un aliado amistoso o de un aliado no amistoso (es decir, de un aliado o de un neutral). Si es aliado (ver tabla más adelante) no se aplican reglas especiales, pero si son neutrales los ejércitos, pese a que se hayan unido por alguna causa común, no están del todo cómodos los unos con los otros y por ello toda unidad que tenga una unidad “neutral” del mismo bando a 15cm o menos sufre un penalizador de -1 al liderazgo. Es decir, si una unidad principal y una unidad del contingente aliado están muy cerca, sufren ambos un -1 al Liderazgo.

<u>Reglas especiales del contingente aliado</u>

- En las unidades de contingentes aliados sólo se pueden incluir personajes del contingente aliado.
- Las unidades del contingente aliado no usan ni el Liderazgo del General ni la habilidad del Portaestandarte de Batalla del ejército principal (al fin y al cabo no es su ejército). Pueden usar el Liderazgo del General del contingente y la habilidad del Portaestandarte de Batalla del contingente aliado (si es que están). Recuerda que es obligatorio declarar una miniatura del contingente aliado como General.
- El contingente aliado debe cumplir todas las reglas de su lista de ejército; así, un contingente aliado de Reyes Funerarios requiere la presencia de un hierofante y de un príncipe o rey funerario.
- Para el resto de reglas de la partida se considera que actúan como un solo ejército (magia, pánico, resultados del combate, etc.)

Para saber cuántas unidades en un contingente aliado puedes incluir, consulta la siguiente tabla (el valor en puntos se refiere al total del ejército, suma del ejército principal y el contingente aliado)

Valor TOTAL del ejército	Personajes aliados	U. Básicas aliadas	U. Espec. Aliadas	U. Singul. Aliadas
0-1.000 puntos	-	-	-	-
1.001 – 2.000 puntos	1-2	1-3	0-2	-
2.001 – 3.000 puntos	1-3	2-4	0-3	0-1
3.001 – 4.000 puntos	2-4 (0-1)	3-5	0-4	0-2
4.001 – 5.000 puntos	3-5 (0-2)	4-6	0-5	0-3
+ 1000	+1-+1 (0-+1)	+1 - +1	0 - +1	0 - +1

***Nota**: el número de personajes de tipo comandante del contingente aliado es de 1 por cada 1000 puntos, a partir de 3.001-4.000. Así, a 3.500 puntos pueden incluirse 2-4 personajes aliados, de los cuales hasta 1 puede ser de tipo Comandante.*

Enanos del Caos como Contingentes

Pueden usarse Enanos del Caos como un Contingente Aliado de un ejército de Mortales (Hordas del Caos).

Puede usarse una Horda del Caos (Mortales) o un ejército de Orcos y Goblins como contingente aliado de un ejército de Enanos del Caos.

El ejército de Enanos del Caos para poder usarse como contingente aliado sigue las mismas reglas que hemos visto hasta ahora. Sin embargo, las unidades y personajes que se pueden usar se limitan a las siguientes:

- Comandantes: Comandante Enano del Caos, Gran Brujo, 0-1 Comandante Centauro.
- Héroes: Héroe Enano del Caos, Brujo Enano del Caos, Héroe Centauro.
- Unidades Básicas: Guerreros Enanos del Caos, Trabuqueros Enanos del Caos.
- Unidades Especiales: Lanzacohetes de Muerte.
- Unidades Singulares: Centauros Enanos del Caos, Cañón Estremecedor.

Es decir, no se pueden usar unidades de pielesverdes (ya que éstos pasan a ser “incluibles” mediante un contingente aliado pielverde).

Unidades Nuevas

El Culto a la Fría Dama

Trasfondo de Zeo WebKnight
Reglas de Harriak

De todas las razas conocidas los enanos son los más rencorosos. En grandes y voluminosos libros llevan el registro de siglos, tal vez milenios, de agravios sufridos contra su familia, su clan y su raza. Todos a la espera de la oportunidad de lavar el honor enano con sangre.

También es por muchos sabido que la mayor parte de dichos agravios están protagonizados por las razas de los elfos. Muchos son los volúmenes de agravios reservados a la bella raza. Incluso hay libros de agravios únicamente dedicados a ellos.

Pero hay un agravio especial. No está en ningún libro escrito, ni se ha anotado en ningún momento. No ha habido ni un solo enano que lo escribiera con la sangre de los caídos, ni ningún sacerdote que leyera los agravios en el día de la redención.

Es un agravio que está escrita con letras de vergüenza en los corazones de los enanos.

Los enanos del Caos.

Hace milenios cuando los enanos se separaron para colonizar las cumbres del mundo, hubo un clan que partió al este. Ese clan, de sangre noble y enana, cayó presa de la degradación del Caos. Los ahora conocidos como Enanos Del Caos, sociedad esclavista y parasitaria, drenan el poder de la misma tierra. Solo el estar entre tres grandes naciones como son el imperio Hobgoblin, los Reinos Ogros y la lejana Catay ha impedido que esta raza sea una amenaza real para el viejo mundo. Aún y así, de vez en cuando estos seres pervertidos y crueles lanzan sus naves para la captura de esclavos o el comercio con otras razas, como los Druchii, con los que tienen un comercio intenso.

Pero no todos los enanos del caos son iguales, ni todos adoran al toro de fuego. Aunque la mayor parte de los enanos del caos viven en sus ciudades de fuego y piedra, hay otros clanes dispersos por toda su desolada nación. Entre los clanes minoritarios que se apartan de las costumbres de los enanos del caos encontramos muchas y variadas culturas oscuras. Los temibles desolladores de orcos reniegan de sus esclavos pieles verdes y los destruyen allí donde los encuentran. Los extraños Saqueadores son un clan de hechiceros que extraen el poder de la misma tierra saqueando la fuerza vital que hace que las cosas crezcan.

Pero el más extraño de todos es el Clan de la Fría Dama.

El origen de La Fría Dama se pierde en los inicios de la perversión de los enanos del Caos. Cuando una parte del Clan inicial se quedó en las montañas del norte para abrir una mina. Perdieron el contacto durante mucho, mucho tiempo, incluso con sus hermanos caóticos del sur. Allí en las montañas crecieron en número y en sabiduría, conociendo cada vez más los secretos de la piedra, el cielo y la llama.

Hasta que encontraron a la Fría Dama.

En una de las minas, atrapada en un muro de hielo, encontraron a una mujer. su tez era blanca como la nieve y sus ojos eran azules como el cielo, su porte el de una reina y su belleza el de una diosa.

En un principio no fue más que una curiosidad. Algo extraordinario que habían encontrado. Pero pronto se hizo patente que aquello era más que un cadáver encerrado en

el hielo. Hubo un día en que la Fría Dama les habló. Al principio era un susurro mental. Una sensación de estar acompañados, de no estar solos, de que había alguien a su lado. Despues fue una sensación de ansiedad. Les faltaba algo. Algo importante en sus vidas. Había algo que tenía que llegar y no llegaba.

En este punto empezó la rabia.

Los enanos se vieron afectados por el susurro. Se volvieron más susceptibles y violentos. El número de peleas en el clan se disparó, las disputas domesticas y las pelas matrimoniales se volvieron cosa diaria. Y los enanos empezaron a olvidar sus dioses. Sus tareas religiosas de respeto a los dioses se volvieron algo pesado y en opinión de algunos, absurdo. En medio de sus disputas y sus enfrentamientos provocados por la sensación continua de ansia, los dioses eran algo molesto.

Tras esto, algunos empezaron a oir claramente la voz.

Era una voz que enseñaba el conocimiento prohibido. Una voz que mostraba los secretos de la vida, una voz que revelaba los secretos de los muertos. Fueron estos, los más desquiciados, los que empezaron a matar. Se dieron cuenta que cuando mataban animales durante la caza la sensación de ansia se veía colmada durante un breve tiempo.

No tardaron mucho en matar enanos.

Al principio mataban de forma taimada y discreta. Accidentes, tropiezos, equivocaciones plausibles... Los enanos más desquiciados empezaron a susurrar el nombre de la mujer congelada en susurros: la Krolfraumiem, la Fría Dama. En sus mentes ya no era un simple cadáver, sino una diosa.

Debido a que eran los únicos que, mediante la muerte, podían tener la mente clara, los seguidores de la Krolfraumiem se hicieron pronto con el control. Durante el proceso mataron a toda oposición. Adoraron abiertamente a la Fría Dama en ceremonias de muerte y sacrificio. Pintaron sus rostros de blanco, como si fueran huesos andantes, y sus cabellos de gris.

Y solo entonces la fría dama les habló a todos. Y les prometió un paraiso eterno de placer infinito en la muerte. Pero para ello debían ser dignos y matar. Matar. Matar. Con cada muerte ella sería más fuerte y esa fuerza sería para ellos.

Y eso hicieron.

Salieron de las montañas y mataron a todo lo que se encontraron. Como ya no tenían comida con la que alimentarse, puesto que no tenían ya cazadores ni recolectores, se alimentaron de la carne de sus enemigos en un festín sangriento y degenerado. Esto agradó a su diosa, que les dió más fuerza por ello.

Se reencontraron con sus primos del sur, e intentaron matarlos. Tras varias semanas de luchas ininterrumpidas, consiguieron llegar a un acuerdo. Los Enanos del Caos les darían armas y comida, mientras que los Krolfraumiem matarían para ellos. Esto agradó a los Krolfraumiem puesto que les permitía hacer lo que más deseaban, servir a su diosa. Desde entonces los servidores de la Fría Dama hacen lo que mejor saben para honrar a su diosa.

Matar.

Matar.

Matar.

La fría dama es como llama un extraño culto de los enanos del caos a la muerte, sus seguidores tanto enanos como enanas se dedican a matar todo lo que encuentran a su paso, con una furia asesina sin igual.

En el campo de batalla se les reconoce por que es de las pocas unidades de enanos del caos que hay mujeres, no utilizan armaduras y llevan el pelo encrestado o con trenzas, y ienen un aspecto desaliñado, a esto hay que sumarle el hecho de que se pintan la cara de blanco, y la zona de los ojos de negro; el pelo de la cabellera y barbas se lo pintan de gris ceniza, y suelen tener un color de piel muy blanquecino, siendo normales las mofas de sus compañeros de ejércitos que los llaman elfitos, o larguitos, por que el color de piel se asemeja más al de los elfos que al de los enanos.

Normalmente las unidades van guiadas por una sacerdotisa de la muerte, que al igual que el resto de los enanos lleva la cara pintada de blanco, y el color del pelo es ceniciento.

Unidad Singular
10 puntos por Enano del Culto

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enanos del Culto	8	4	3	3	4	1	4	1	8
Sacerdotisa	8	6	4	5	4	2	6	3	9

Tamaño unidad: 10+
Equipo: Llevan una arma de mano, y pueden llevar un segundo arma (+2 puntos). No puede llevar escudos ni armadura.
Reglas especiales: Los enanos del culto a la fría dama están sujetos a la regla de furia asesina.
Cuando ella me llame: los enanos del culto a la fría dama creen que solo morirán cuando su señora les llame, es por ello que tienen una salvación especial de +6 siempre; siendo +5 si hay una sacerdotisa con ellos. Esta salvación es inmodificable.
Sacerdotisa del culto: el culto de la fría dama cuenta con una guía espiritual que es la médium entre la “fria dama” y sus siervos, estas enanas han sido imbuidas por el poder de la muerte, y son mucho más de lo que aparentan. Siendo capaz de realizar magia (Saber de la Muerte) como un mago de nivel 1. Tienen un coste de 80 puntos, lleva arma de mano, puede adquirir objetos mágicos por un total de 25 puntos y tiene la misma regla de salvación que los Enanos.

Posibles figuras son las de mars ultor.