

1500 Pts - Hordas del Caos Ejercito

No Name

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Demonio Mayor	1	15	7	-	5	5	3	7	4	9	-	4+	2	1	3	-	-	-	350
Demonio; Terror; Volar; Marca de Tzeentch; Mago de Tzeentch de Niv 2.; General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Saber de Tzeentch																			
<i>Esplendor Diabólico</i>	Demonio y su unidad pasa a tener una Sv Esp. igual a 4+																		[20]
<i>Maestro de la Hechicería</i>	+1 Hechizo adicional.																		[15]
<i>Vórtice de Poder</i>	El Demonio puede sacrificar heridas por Dados de Energía. 1 He = 1D3 dados de Energía, Estas heridas no pueden recuperarse de ninguna manera.																		[10]
Heraldo Demoníaco	1	15	6	-	5	4	2	6	3	9	-	5+	2	1	1	-	-	-	220
Demonio; Marca de Tzeentch; Mago de Tzeentch de Niv 2.; Saber de Tzeentch																			
<i>Rompe Hechizos</i>	Dispersa Automáticamente. No puede con Fuerza irresistible. Un solo uso.																		[25]
Aulladores de Tzeentch	3	3	3	-	4	4	2	4	2	9	-	5+	-	-	1	-	-	-	99
Demonio; Ataque rasante (1S3 impacto por cada aullador si pasan por encima y no cargan); Unidad Voladora.																			
Horrores	19	10	2	-	3	3	1	3	1	9	-	5+	-	-	1	-	-	-	306
Demonios; Hechiceros; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Horrores	20	10	2	-	3	3	1	3	1	9	-	5+	-	-	1	-	-	-	385
Demonios; Hechiceros; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Horror Campeón	1	10	2	-	3	3	1	4	1	9	-	5+	1	1	1	-	-	-	[49]
Disfunciones: los resultados de 3 se consideran como 2.																			
Carro de Tzeentch	1	-	-	-	4	4	4	-	D6	-	5+	5+	-	-	3	-	-	-	140
Demonio; Pot Unidad: 3; Llamas de Tzeentch; Volar.; Llamas de Tzeentch; Arma Arrojadiza; Alc: 20 cm.; 1D6 impactos de Fu 3; Ataque de Fuego.																			
Aulladores	2	3	3	-	4	-	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Incinerador	2	-	2	4	4	-	-	4	2	9	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.**Notes:**

Si tu General Tiene una Marca del Caos, no se permiten marcas de otros dioses en el ejército.

Si tu General es del Caos Absoluto, Puede tener cualquier marca en el ejército, personajes con marca deben ir acompañadas en el ejército por unidades con marca. Ej.: 1 personaje de Khorne necesita una unidad de Khorne, no cuentan los engendros.

Reglas de Demonios: Los At Demoníacos son mágicos; Aura Demoníaca: 5+ TSE contra At no mágicos; Inmunes a Psicología; Causan Miedo; Test de Inestabilidad: calcula el RD, Tira los dados, Si el resultado es mayor que el valor de Ld de los demonios - Unidad destruida, si es mayor que el Ld-Rc, sufren la diferencia en Heridas

Las miniaturas no Demoníacas no pueden unirse a unidades Demoníacas y lo contrario.

Dados Energía: 7

Dados Dispersión: 5

Total Miniaturas: 45

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	570	930	38%
Básicas (>=2unit)	3	n/a	790	710	52%
Especial (<=3unit)	0	3	0	1500	0%
Singular (<=1unit)	1	0	140	1360	9%
Objetos Mágicos Summary	4	n/a	70	n/a	4%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Hombres Lagarto Ejercito	No Name
--	----------------

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Saurio Escamadura	1	22	5	-	5	4	2	3	4/5	8	3+	-	-	1	1	6	7	-	174
Sangre Fría. Piel escamosa (5+); General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Armadura Ligera; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Tepok; +1 Dado de Dispersión a la reserva de dados.; Sotek; +1 At en Carga.																			
<i>Espada de Batalla</i>	+1At																		[25]
<i>Embrujo del Guerrero Jaguar</i>	Mo 22 cm, solo miniaturas a pie..																		[20]
Saurio Escamadura	1	10	5	-	5	4	2	3	4	8	1+	-	-	1	2	7	3	-	156
Sangre Fría. Piel escamosa (5+); Lanza; Fu +1 cuando carga.; Armadura Ligera; Escudo; Itzl; Necesaria para poder montar un Gélido o un Carnosaurio.; Tepok; +1 Dado de Dispersión a la reserva de dados.																			
<i>Veneno de Ranita de Luz</i>	Todas las armas mundanas del portador (CC&Disparo) son envenenadas y mágicas.																		[15]
Gélido	1	18	3	-	4	4	1	2	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Miedo; Estupidez.																			
Hostigadores Eslizón	10	15	2	3	3	2	1	4	1	5	-	-	-	-	1	-	-	-	60
Tamaño de Unidad: 10-25; Sangre Fría, Anfibios, Hostigadores, Dardos y Jabalinas son envenenados.; Cerbatana; Alc: 30 cm, Fu3, Disparos Múltiples 2x, Envenenada.																			
Hostigadores Eslizón	10	15	2	3	3	2	1	4	1	5	-	-	-	-	1	-	-	-	60
Tamaño de Unidad: 10-25; Sangre Fría, Anfibios, Hostigadores, Dardos y Jabalinas son envenenados.; Cerbatana; Alc: 30 cm, Fu3, Disparos Múltiples 2x, Envenenada.																			
Enjambre de Jungla	3	12	3	-	2	2	5	1	5	10	-	-	-	-	3	-	-	-	180
Tamaño de Unidad: 1-6;Enjambre, Objetivo pequeño, Hostigadores, Ataques Envenenados.																			
Guerreros Saurios	14	10	3	-	4	4	1	1	2	8	5+	-	-	-	1	-	-	-	210
Sangre Fría. Piel escamosa (6+) Depredadores (Solo 1 At en la 2º fila de los lanceros.); Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
<i>Gran Guerrero</i>	1	10	3	-	4	4	1	1	3	8	5+	-	-	-	1	-	-	-	[12]
Eslizones Camaleón	5	15	2	4	3	2	1	4	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	75
Sangre fría, Anfibios, Hostigadores, Exploradores, Cazadores Expertos, Camaleón, Ataques de Cervatana Envenenados.; Cerbatana; Alc: 30 cm, Fu3, Disparos Múltiples 2x, Envenenada.																			
Terradones	3	5	3	3	4	3	2	4	3	5	6+	-	-	-	1	-	-	-	105
Sangre Fría, Voladores, Ataque Relámpago, Proyectiles envenenados.; Jabalina; Proyectil envenenado. Alc: 20 cm. Fu del Usuario. Sin pen al Mo o Alc.																			
Guerreros Gélidos	5	10	4	-	4	4	1	1	2	8	3+	-	-	-	2	-	-	-	245
Sangre Fría, Piel Escamosa (6+), Miedo, Estupidez, Pellejo duro.; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento..																			
<i>Tótem Sagrado de Huanchi</i>	Un solo uso. Al inicio de la fase de magia de los HL, la unidad portadora avanza 3D6 cm (sin pivotar, ni girar), si se topa con una unidad enemiga, se resuelve como si hubiera cargado. La unidad enemiga no puede reaccionar a la carga.																		[40]
Gélido	5	18	3	-	4	4	1	2	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Miedo; Estupidez.																			
Estegadón	1	15	3	-	5	6	5	2	4	5	4+	-	-	-	8	-	-	-	235
Sangre Fría, Monstruo Montado, Piel Escamosa (4+), Terror, Objetivo Grande, 1D6+1 Impactos en carga, Castillo, Armas Diversas, Arco Gigante, Tozudos, Inmune al Pánico.																			
Tripulante Eslizón	5	15	2	3	3	2	1	4	1	5	2+	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Jabalina; Proyectil envenenado. Alc: 20 cm. Fu del Usuario. Sin pen al Mo o Alc.																			

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Sangre Fría: Tiran todos los test de Ld con 3D6 y descartan el mayor.

Dados Energía: 2
Datos Dispersión: 4
Total Miniaturas: 54

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	2	2	330	1170	22%
Básicas (>=2unit)	4	n/a	510	990	34%
Especial (<=3unit)	3	0	425	1075	28%
Singular (<=1unit)	1	0	235	1265	15%
Objetos Mágicos Summary	4	n/a	100	n/a	6%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Hordas del Caos Ejercito	No Name
--	----------------

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Demonio Mayor	1	15	7	-	5	5	3	7	4	8	-	5+	-	-	3	-	-	-	280
Demonio; Terror; Volar; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.; General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.																			
<i>Avidez de Almas</i>	Repite los ataques fallados en el 1º turno de combate.																		[25]
<i>Rompe Hechizos</i>	Dispersa Automáticamente. No puede con Fuerza irresistible. Un solo uso.																		[25]
Chamán del Rebaño	1	12	4	3	3	4	2	4	2	6	-	-	1	1	1	-	-	-	125
Incursores, Emboscada.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.; Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.																			
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
Aulladores de Tzენტch	3	3	3	-	4	4	2	4	2	8	-	5+	-	-	1	-	-	-	99
Demonio; Ataque rasante (1S3 impacto por cada aullador si pasan por encima y no cargan); Unidad Voladora.																			
Diablillas Montadas	5	12	4	-	4	3	1	5	2	8	6+	5+	-	-	2	-	-	-	150
Diablillas Demonio, Aura de Slaanesh (Unidad enemiga en contacto -1 Ld (min. 2)).; Ataque de lengua (monturas tiene ataques envenenados); Atacan primero.																			
Montura	5	25	3	-	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Diablillas Montadas	5	12	4	-	4	3	1	5	2	8	6+	5+	-	-	2	-	-	-	150
Diablillas Demonio, Aura de Slaanesh (Unidad enemiga en contacto -1 Ld (min. 2)).; Ataque de lengua (monturas tiene ataques envenenados); Atacan primero.																			
Montura	5	25	3	-	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Furias del Caos	6	10	4	-	4	3	1	4	1	6	-	5+	-	-	1	-	-	-	90
Demonio; Unidad voladora																			
Nurgletes	1	10	3	-	3	3	4	2	4	8	-	5+	-	-	3	-	-	-	40
Demonio; Nube de Moscas (-1 a ser impactados)																			
Jinetes Bárbaros del Caos	5	10	4	3	3	3	1	4	1	7	6+	-	-	-	2	-	-	-	81
Caballería Rápida. ; Mayal; Fuerza +2 en el 1º turno de combate; Requiere 2 manos.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Manada de Bestias (Gor)	5	12	4	3	3	4	1	3	1/2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	63
Incursores, Emboscada, Indisciplinados.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.;																			
Ungors	7	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	[28]
Escudos Humanos (los impactos de proyectiles se distribuyen 1º sobre los ungors, y después sobre los Gors).; Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.																			
Minotauros	4	15	4	3	4/6	4	3	4	3	8	-	-	-	-	3	-	-	-	184
Miedo; Ansia de Sangre: No pueden arrasar aunque esten obligados, pero persiguen 8D6cm; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																			
Ogros Dragón	3	18	4	2	5/7	4	4	2	3	8	4+	-	-	-	3	-	-	-	237
Miedo; Piel Escamosa (5+); Inmunes a ataques de relámpagos o rayos (no de luz), como son algunos hechizos del Saber de los Cielos (el Rayo Atronador y el Rayo Múltiple) y al Rayo de Disformidad Skaven (no a todos los ataques de disformidad). ; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Ligera																			

Total Ejercito Cost: 1499 Pts.

Notes:

Si tu General Tiene una Marca del Caos, no se permiten marcas de otros dioses en el ejército.

Si tu General es del Caos Absoluto, Puede tener cualquier marca en el ejército, personajes con marca deben ir acompañadas en el ejército por unidades con marca. Ej.: 1 personaje de Khorne necesita una unidad de Khorne, no cuentan los engendros.

Reglas de Demonios: Los At Demoníacos son mágicos; Aura Demoníaca: 5+ TSE contra At no mágicos; Inmunes a Psicología; Causan Miedo; Test de Inestabilidad: calcula el RD, Tira los dados, Si el resultado es mayor que el valor de Ld de los demonios - Unidad destruida, si es mayor que el Ld-Rc, sufren la diferencia en Heridas

Las miniaturas no Demoníacas no pueden unirse a unidades Demoníacas y lo contrario.

Dados Energía: 3

Dados Dispersión: 3

Total Miniaturas: 48

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	405	1095	27%
Básicas (>=2unit)	5	n/a	529	971	35%
Especial (<=3unit)	3	0	328	1172	21%
Singular (<=1unit)	1	0	237	1263	15%
Objetos Mágicos Summary	4	n/a	100	n/a	6%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Hordas del Caos Ejercito											No Name									
Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost	
* Beligor	1	12	5	3	4/6	4	2	5	3	7	4+	-	2	1	1	-	-	-	180	
	Usage Conflict; Peña; Emboscada.; Marca de Tzeentch; Mago de Tzeentch de Niv 2.; General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Saber de Tzeentch; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.																			
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]	
<i>Familiar Hechicero</i>	+1 Hechizo adicional.																		[15]	
Chamán del Rebaño	1	12	4	3	3/5	4	2	4	2	6	-5+	-	2/3	1/2	1	-	-	-	166	
	Incursores, Emboscada.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Cayado de la Manada; +2 Fu como arma 2 manos en CC o +2 Sv Ar en CC; Elige al comienzo de cada fase de CC.																			
<i>Familiar de Energía</i>	+1 de Energía / Dispersión.																		[50]	
Chamán del Rebaño	1	12	4	3	3/5	4	2	4	2	6	4/2+	-	2	1	1	-	-	-	151	
	Incursores, Emboscada.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Cayado de la Manada; +2 Fu como arma 2 manos en CC o +2 Sv Ar en CC; Elige al comienzo de cada fase de CC.																			
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]	
<i>Armadura del Caos</i>	Armadura del Caos. Una miniatura puede portar Armadura del Caos y lanzar Hechizos.																		[10]	
Manada de Bestias (Gor)	5	12	4	3	3	4	1	3	1/2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	83	
	Incursores, Emboscada, Indisciplinados.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.;																			
Ungors	12	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	[48]	
	Escudos Humanos (los impactos de proyectiles se distribuyen 1º sobre los ungors, y después sobre los Gors.); Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.																			
Tzaangors	11	12	4	3	4/6	4	1	3	1	7	5+	-	1	-	1	-	-	-	244	
	Marca de Tzeentch; +1 Dado de Energía; Si no Huye.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
<i>Estandarte de la Ira</i>	Hechizo; Nivel 4; Proyectil Mágico; Alc: 60 cm., Línea de Visión.; Alc: 24 cm.; 1D6 Fu 4.																		[50]	
Corneador	1	12	4	3	4/6	4	1	3	2	7	5+	-	-	-	1	-	-	-	[12]	
Mastines del Caos	5	18	4	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	2	-	-	-	30	
	Emboscar																			
Aulladores de Tzeentch	5	3	3	-	4	4	2	4	2	8	-	5+	-	-	1	-	-	-	165	
	Demonio; Ataque rasante (1S3 impacto por cada aullador si pasan por encima y no cargan); Unidad Voladora.																			
Minotauros de Tzeentch	3	15	4	3	4/6	4	3	4	3	8	-	-	1	-	3	-	-	-	244	
	Miedo; Ansia de Sangre: No pueden arrasar aunque esten obligados, pero persiguen 8D6cm; Marca de Tzeentch; +1 Dado de Energía; Si no Huye.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Estandarte; +1Rc.																			
Minotauro Sangriento	1	15	4	3	4/6	4	3	4	4	8	-	-	-	-	3	-	-	-	[20]	
Ogros Dragón	3	18	4	2	5/7	4	4	2	3	8	4+	-	-	-	3	-	-	-	237	
	Miedo; Piel Escamosa (5+); Inmunes a ataques de relámpagos o rayos (no de luz), como son algunos hechizos del Saber de los Cielos (el Rayo Atronador y el Rayo Múltiple) y al Rayo de Disformidad Skaven (no a todos los ataques de disformidad). ; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Ligera																			

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Si tu General Tiene una Marca del Caos, no se permiten marcas de otros dioses en el ejército.

Si tu General es del Caos Absoluto, Puede tener cualquier marca en el ejército, personajes con marca deben ir acompañadas en el ejército por unidades con marca. Ej.: 1 personaje de Khorne necesita una unidad de Khorne, no cuentan los engendros.

Reglas de Demonios: Los At Demoniacos son mágicos; Aura Demoníaca: 5+ TSE contra At no mágicos; Inmunes a Psicología; Causan Miedo; Test de Inestabilidad: calcula el RD, Tira los dados, Si el resultado es mayor que el valor de Ld de los demonios - Unidad destruida, si es mayor que el Ld-Rc, sufren la diferencia en Heridas

Las miniaturas no Démoniacas no pueden unirse a unidades Démoniacas y lo contrario.

Dados Energía: 11

Dados Dispersión: 6

Total Miniaturas: 49

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	497	1003	33%
Básicas (>=2unit)	2	n/a	357	1143	23%
Especial (<=3unit)	2	1	409	1091	27%
Singular (<=1unit)	1	0	237	1263	15%
Objetos Mágicos Summary	6	n/a	175	n/a	11%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Hordas del Caos Ejercito										No Name									
Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Carro Tuskgor	1	-	-	-	5	4	4	-	D6+1	-	4+	-	-	-	4	-	-	-	85
Carro, Carga Tuskgor.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.																			
Ungor	1	-	4	-	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza; Fu +1 cuando carga.																			
Bestigor	1	-	4	-	4/6	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																			
Tuskgor	2	18	3	-	3/5	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Carro Tuskgor	1	-	-	-	5	4	4	-	D6+1	-	4+	-	-	-	4	-	-	-	85
Carro, Carga Tuskgor.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.																			
Ungor	1	-	4	-	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza; Fu +1 cuando carga.																			
Bestigor	1	-	4	-	4/6	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																			
Tuskgor	2	18	3	-	3/5	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Manada de Bestias (Gor)	6	12	4	3	3	4	1	3	1/2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	112
Incursores, Emboscada, Indisciplinados.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Desgarrador	1	12	4	3	4	4	1	3	2/3	7	-	-	-	-	1	-	-	-	[20]
Ungors	7	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	[28]
Escudos Humanos (los impactos de proyectiles se distribuyen 1º sobre los ungor, y después sobre los Gors); Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.																			
Manada de Bestias (Gor)	5	12	4	3	3	4	1	3	1/2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	55
Incursores, Emboscada, Indisciplinados.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.;																			
Ungors	5	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	[20]
Escudos Humanos (los impactos de proyectiles se distribuyen 1º sobre los ungor, y después sobre los Gors); Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.																			
Manada de Bestias (Gor)	6	12	4	3	3	4	1	3	1/2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	104
Incursores, Emboscada, Indisciplinados.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Desgarrador	1	12	4	3	4	4	1	3	2/3	7	-	-	-	-	1	-	-	-	[20]
Ungors	5	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	[20]
Escudos Humanos (los impactos de proyectiles se distribuyen 1º sobre los ungor, y después sobre los Gors); Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.																			
Centigors	5	20	4	3	4	4	1	2	1(2)	7	5+	-	-	-	2	-	-	-	167
Borrachos, Cruzar bosques, Arrollar; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Hachas arrojadas; 15 cm. Fuerza del usuario +1. Sin mod., por mover o alcance.; Armadura Ligera; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Pezuña Sangrienta	1	20	4	3	4	4	1	2	2(3)	7	5+	-	-	-	2	-	-	-	[14]
Minotauros	3	15	4	3	4/6	4	3	4	3	8	-	-	-	-	3	-	-	-	224
Miedo; Ansia de Sangre: No pueden arrasar aunque esten obligados, pero persiguen 8D6cm; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Estandarte; +1Rc.																			
Minotauro Sangriento	1	15	4	3	4/6	4	3	4	4	8	-	-	-	-	3	-	-	-	[20]
Minotauros	4	15	4	3	4	4	3	4	3/4	8	-	-	-	-	3	-	-	-	196
Miedo; Ansia de Sangre: No pueden arrasar aunque esten obligados, pero persiguen 8D6cm; 2º Arma; Sin Escudo en CC.; Estandarte; +1Rc.																			
Engendro del Caos	1	5D6	3	-	4	5	3	2	D6+1	10	-	-	-	-	3	-	-	-	60

	Movimiento Especial (5D6 cm.); Miedo; Inmune a Desmoralización, Ataques especiales.																		
Engendro del Caos	1	5D6	3	-	4	5	3	2	D6+1	10	-	-	-	-	3	-	-	-	60
	Movimiento Especial (5D6 cm.); Miedo; Inmune a Desmoralización, Ataques especiales.																		
Chamán del Rebaño	1	12	4	3	3/5	4	2	4	2	6	4/2+	-	2	1	1	-	-	-	145
	Incursores, Emboscada.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.; General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Saber de la Muerte																		
<i>Bastón de Darkoth</i>	Cuenta como un báculo de los Hombres Bestia, El portador conoce el Hechizo "La Llamada Salvaje". Dif: 9+, Alc: 30 cm., unidad amiga a distancia de carga, realiza la carga y la unidad enemiga solo puede mantener la posición.																[25]		
<i>Armadura del Caos</i>	Armadura del Caos. Una miniatura puede portar Armadura del Caos y lanzar Hechizos.																[10]		
Chamán del Rebaño	1	12	4	3	3/5	4	2	4	2	6	-/5+	-	2	1	1	-	-	-	116
	Incursores, Emboscada.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Saber de las Bestias; Cayado de la Manada; +2 Fu como arma 2 manos en CC o +2 Sv Ar en CC; Elige al comienzo de cada fase de CC.																		
Mastines del Caos	5	18	4	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	2	-	-	-	30
	Emboscar																		
Mastines del Caos	5	18	4	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	2	-	-	-	30
	Emboscar																		
Mastines del Caos	5	18	4	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	2	-	-	-	30
	Emboscar																		

Total Ejército Cost: 1499 Pts.

Notes:

Si tu General Tiene una Marca del Caos, no se permiten marcas de otros dioses en el ejército.

Si tu General es del Caos Absoluto, Puede tener cualquier marca en el ejército, personajes con marca deben ir acompañadas en el ejército por unidades con marca. Ej.: 1 personaje de Khorne necesita una unidad de Khorne, no cuentan los engendros.

Reglas de Demonios: Los At Demoníacos son mágicos; Aura Demoníaca: 5+ TSE contra At no mágicos; Inmunes a Psicología; Causan Miedo; Test de Inestabilidad: calcula el RD, Tira los dados, Si el resultado es mayor que el valor de Ld de los demonios - Unidad destruida, si es mayor que el Ld-Rc, sufren la diferencia en Heridas

Las miniaturas no Demoníacas no pueden unirse a unidades Demoníacas y lo contrario.

Dados Energía: 6

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 71

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	2	2	261	1239	17%
Básicas (>=2unit)	5	n/a	531	969	35%
Especial (<=3unit)	3	0	587	913	39%
Singular (<=1unit)	1	0	120	1380	8%
Objetos Mágicos Summary	2	n/a	35	n/a	2%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Altos Elfos Ejercito											No Name								
Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Arqueros	10	12	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-	1	-	-	-	120
Arco Largo; 75 cm. Fuerza 3.																			
Arqueros	10	12	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-	1	-	-	-	120
Arco Largo; 75 cm. Fuerza 3.																			
Primeros entre Iguales Yelmos Plateados	8	12	4	4	3	3	1	5	1	8	2+	-	-	-	2	-	-	-	255
Barda; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Estandarte																			
<i>Estandarte de Guerra</i>	+1 a RC.																		[20]
Capitán	1	12	4	4	3	3	1	5	2	8	2+	-	-	-	2	-	-	-	[14]
Corcel Élfico	9	22/20	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Carro de Tiranoc	1	-	-	-	5	4	4	-	D6	-	5+	-	-	-	4	-	-	-	85
1D6 impactos en la carga; 1D6 impactos Fu 5, No Marcha, Carro																			
Tripulante	2	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza; Fu +1 cuando carga.; Arco; 60 cm. Fuerza 3.																			
Corcel Élfico	2	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Carro de Tiranoc	1	-	-	-	5	4	4	-	D6	-	5+	-	-	-	4	-	-	-	85
1D6 impactos en la carga; 1D6 impactos Fu 5, No Marcha, Carro																			
Tripulante	2	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza; Fu +1 cuando carga.; Arco; 60 cm. Fuerza 3.																			
Corcel Élfico	2	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Príncipes Dragón	4	12	5	4	3	3	1	6	1	9	2+	-	-	-	2	-	-	-	157
Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Dragón; Inmune al fuego.; Escudo; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.; Barda de Ithilmar ; Sin Pen al Mo.																			
Gran Príncipe Dragón	1	12	5	4	3	3	1	6	2	9	2+	-	-	-	2	-	-	-	[18]
Corcel Élfico	5	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza Virotas de Repetición	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100
120 cm, Fu6 1D3 He, sin Sv Ar, -1Fu/Fila o 6 disparos Fu4 -2 Sv Ar.																			
Tripulante	2	12	4	4	3	3	1	5	1	8	6+	-	-	-	1	-	-	-	[0]
Armadura Ligera																			
Lanza Virotas de Repetición	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100
120 cm, Fu6 1D3 He, sin Sv Ar, -1Fu/Fila o 6 disparos Fu4 -2 Sv Ar.																			
Tripulante	2	12	4	4	3	3	1	5	1	8	6+	-	-	-	1	-	-	-	[0]
Armadura Ligera																			
Mago Alto Elfo	1	12	4	4	3	3	2	5	1	8	-	-	1	1	1	-	-	-	135
Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.; +1 a dispersión.																			
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un hechizo, un solo uso.																		[20]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un hechizo, un solo uso.																		[20]
Comandante Alto Elfo	1	12	6	6	4	3	2	7	3	9	1+	5+	-	-	2	-	-	-	147
Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Barda de Ithilmar ; Sin Pen al Mo.																			
<i>Yelmo del Destino</i>	6+Sv Ar; Repetir las tiradas de Sv Ar falladas.																		[25]
<i>Puro de Corazón</i>	El portador y la unidad son inmunes al Pánico. Si el portador muere, el enemigo obtiene 100 Pv adicionales.																		[0]
<i>Llama del Fenix</i>	5+ Sv Esp.																		[25]
Corcel Élfico	1	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Comandante Alto Elfo	1	12	6	6	4	3	2	7	3	9	3+	-	-	-	2	-	-	-	196

	Armadura Pesada; Estandarte de Batalla; Las unidades dentro de un radio de 30 cm. pueden repetir sus chequeos de desmoralización.; Barda de Ithilmar ; Sin Pen al Mo.																	
<i>Estandarte de Batalla</i>	La unidad suma +1D6 al resultado del combate.													[80]				
Corcel Élfico	1	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	-	-	[0]

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Intriga: El General se escoge con 1D6. Si el resultado es mayor que el nº de Pj, se escoge normalmente.
 Cuando pelean contra Elfos Oscuros, Los Altos Elfos son inmunes al pánico.

Dados Energía: 3

Dados Dispersión: 3

Total Miniaturas: 45

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	478	1022	31%
Básicas (>=2unit)	3	n/a	495	1005	33%
Especial (<=3unit)	2	1	327	1173	21%
Singular (<=1unit)	1	0	200	1300	13%
Objetos Mágicos Summary	7	n/a	190	n/a	12%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Bretonia Ejercito

No Name

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
* Paladín	1	10	5	3	4/6	4	2	5	3	8	2+	-	-	-	2	-	-	-	123
	Usage Conflict; General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Escudo; Caballo con Barda; Voto de la Búsqueda; Inmunes al pánico de unidades de Campesinos y pueden repetir las tiradas de LD falladas. No pueden usar lanza de caballería.																		
<i>Virtud del Caballero Impetuoso</i>	El personaje y su unidad montada suma 3D6 cm a su primera carga. (Tirar después de declarar la carga).																		[35]
Caballo de Guerra	1	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Paladín Estandarte de Batalla	1	10	5	3	4/5	4	2	5	3	8	3+	-	-	-	2	-	-	-	124
	Armadura Pesada; Estandarte de Batalla; Caballo con Barda; Voto del Caballero; Inmunes al pánico de unidades de Campesinos.																		
<i>Virtud del Deber</i>	Añade +1 RC en cualquier combate en el que se incluya mientras el General permanezca con vida. No puede ser el General. Uno por Ejército																		[30]
<i>Espada de Poder</i>	+1Fu.																		[20]
Caballo de Guerra	1	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Damisela de la Dama	1	10	3	3	3	3	2	3	1	7	6+	-	1	1	2	-	-	-	130
	Resistencia Mágica (1); Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.; Caballo de Guerra																		
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
Caballo de Guerra	1	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Caballeros Noveles	5	10	3	3	3	3	1	3	1	7	2+	-	-	-	2	-	-	-	120
	Impetuosos.; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Caballo de Guerra; Barda; Voto del Caballero; Inmunes al pánico de unidades de Campesinos.																		
Paladín Novel	1	10	3	3	3	3	1	3	2	7	2+	-	-	-	2	-	-	-	[20]
Caballo de Guerra	6	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Caballeros del Reino	4	10	4	3	3	3	1	3	1	8	2+	-	-	-	2	-	-	-	120
	Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Caballo de Guerra; Barda; Voto del Caballero; Inmunes al pánico de unidades de Campesinos.																		
Caballero Gallardo	1	10	4	3	3	3	1	3	2	8	2+	-	-	-	2	-	-	-	[24]
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Caballeros Noveles	7	10	3	3	3	3	1	3	1	7	2+	-	-	-	2	-	-	-	167
	Impetuosos.; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.; Caballo de Guerra; Barda; Voto del Caballero; Inmunes al pánico de unidades de Campesinos.																		
Paladín Novel	1	10	3	3	3	3	1	3	2	7	2+	-	-	-	2	-	-	-	[20]
Caballo de Guerra	8	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Caballeros Noveles	7	10	3	3	3	3	1	3	1	7	2+	-	-	-	2	-	-	-	201
	Impetuosos.; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.; Caballo de Guerra; Barda; Voto del Caballero; Inmunes al pánico de unidades de Campesinos.																		
<i>Estandarte de los Noveles</i>	Todos los caballeros noveles de la unidad +1 Fu en carga pero sufren una pen de -2 Ld en las tiradas de impetuosos.																		[20]
Paladín Novel	1	10	3	3	3	3	1	3	2	7	2+	-	-	-	2	-	-	-	[20]
Caballo de Guerra	8	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Caballeros del Pegaso	2	10	4	3	3	4	2	4	1	8	3+	-	-	-	2	-	-	-	175
	Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.; Voto del Caballero; Inmunes al pánico de unidades de Campesinos.; Unidad voladora, 1 sola miniatura.																		

Paladín del Pegaso	1	10	4	3	3	4	2	4	2	8	3+	-	-	-	2	-	-	-	[55]
Pegaso	3	20	3	-	4	-	-	4	2	6	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Volar																			
Hombres de Armas a Caballo	5	10	3	3	3	3	1	3	1	6	6+	-	-	-	2	-	-	-	75
Lanza; Fu +1 cuando carga.; Arco; Alc: 60 cm. Fuerza 3.; Caballo de Guerra; Caballería Ligera																			
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Hombres de Armas a Caballo	5	10	3	3	3	3	1	3	1	6	6+	-	-	-	2	-	-	-	75
Lanza; Fu +1 cuando carga.; Arco; Alc: 60 cm. Fuerza 3.; Caballo de Guerra; Caballería Ligera																			
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Caballeros del Grial	5	10	5	3	4	3	1	5	2	8	2+	-	-	-	2	-	-	-	190
Santos en vida: Todos los Caballeros del Grial tienen la Bendición, aunque no hayan rezado, pueden aceptar o rechazar desafíos sin perderla, pero si huyen la perderán igualmente; Ataques Mágicos; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Caballo de Guerra; Barda; Voto del Grial; Cuentan como Ataques Mágicos, inmune a Psicología.																			
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Los Caballeros pueden usar la formación de lanza.

Bendición de la Dama - 6+ Sv Esp, 5+ para Fu 5+, solo para Unidades y Personajes con Voto (Deben rezar, El oponente empieza 1º). La Bendición se pierde individualmente si huyen por alguna razón o rechazan un desafío.

Duques y Paladines pueden cambiar la Lanza de Caballería por el arma mágica en el 2º turno de combate.

Los Caballos Bretonianos no sufren la penalización por barda.

El Deber Campesino - Pueden utilizar el LD de cualquier unidad de Caballeros a 15cm.

Dados Energía: 3

Dados Dispersión: 3

Total Miniaturas: 49

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	2	2	377	1123	25%
Básicas (>=2unit)	4	n/a	608	892	40%
Especial (<=3unit)	3	0	325	1175	21%
Singular (<=1unit)	1	0	190	1310	12%
Objetos Mágicos Summary	6	n/a	155	n/a	10%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Reinos ogros Ejercito														No Name					
Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Matón	1	15	5	3	5/7	5	4	3	4	8	4+	6+	-	-	3	-	-	-	192
General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Garrote; -1 a la salvación por armadura.; Arm. pesada; Arremetida.; Causa miedo.																			
<i>Talismán de Protección</i>	6+ Sv Especial																		[15]
<i>Gran craneo</i>	+1 Sv, si la unidad es objetivo de un hechizo el hechicero sufrirá una disfunción con el doble 1,2 y 3.																		[35]
Matarife	1	15	3	2	4	5	4	2	3	7	-	-	2	1	3	-	-	-	180
Inmune al veneno.; Arremetida.; Causa miedo.																			
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
Matarife	1	15	3	2	4	5	4	2	3	7	-	-	2	1	3	-	-	-	130
Inmune al veneno.; Arremetida.; Causa miedo.																			
Tramperos gnoblers	9	10	2	3	2	3	1	3	1	5	-	-	-	-	1	-	-	-	54
Cozaz pinchantez; Alc:20cm F2 disparos múltiples x2 ; No causan pánico.; Exploradores.; Hostigadores. No causan pánico.																			
Gnoblers	19	10	2	3	2	3	1	3	1	5	-	-	-	-	1	-	-	-	42
Cozaz pinchantez; Alc:20cm F2 disparos múltiples x2 ; No causan pánico.																			
Muerderrodillas	1	10	2	3	2	3	1	3	2	5	-	-	-	-	1	-	-	-	[2]
Ogros toro	3	15	3	2	4	4	3	2	3	7	-	-	-	-	3	-	-	-	190
Garrote; -1 a la salvación por armadura.; Estandarte; Bramador; +1 a la RC cuando se empata.; +1 a los chequeos de reagruparse.; Causan miedo.; Arremetida.																			
Aplastador	1	15	3	2	4	4	3	2	4	7	-	-	-	-	3	-	-	-	[20]
Tripasduras	3	15	3	2	4/6	4	3	2	3	8	5+	-	-	-	3	-	-	-	242
Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Estandarte; Bramador; +1 a la RC cuando se empata.; +1 a los chequeos de reagruparse.; Causan miedo.; Arremetida.																			
Tripasduras jefe	1	15	3	2	4/6	4	3	2	4	8	5+	-	-	-	3	-	-	-	[20]
Sueltafuegos	4	15	3	3	4	4	3	2	3	7	6+	-	-	-	3	-	-	-	230
Arm. ligera; Bramador; +1 a la RC cuando se empata.; +1 a los chequeos de reagruparse.; Causan miedo.; Arremetida.																			
Cañón sueltafuegos	Alc:30cm F4 poder de penetración disparos múltiples (1d6: 1=1, 2=2, 3=4, 4=6, 5=8, 6=10)																		-
Tirasobras	1	-	-	-	5	5	5	-	d6	-	4+	-	-	-	5	-	-	-	165
1d6 impactos a la carga.; No puede marchar.; No puede pasar por terreno difícil.;																			
Carroñero gnoblar	5	-	2	-	2	-	-	3	6	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Cozaz pinchantez; Alc:20cm F2 disparos múltiples x2																			
Rinobuey	1	15	3	-	5	-	-	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Gargantúa	1	15	3	-	5	5	4	2	4	8	-	-	-	-	4	-	-	-	75
El olor de la sangre.; Hambriento.; Inmune a la desmoralización.; Golpe letal.; Causa miedo.																			
Option Footnotes:																			
Riñas	Al inicio de turno 1d6 con un 1 no hacen nada.																		

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Altamente insignificantes: Ninguna unidad sufre pánico a causa de una unidad gnoblar, ni siquiera otra unidad gnoblar

Todos los ogros causan miedo y tienen potencia 3

A nadie le gustan los gnoblers: Ningún personaje Ogro puede unirse a una unidad gnoblar

Los Gnoblers se consideran pieles verdes a todos los efectos.

Dados Energía: 6

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 46

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	502	998	33%
Básicas (>=2unit)	4	n/a	528	972	35%
Especial (<=3unit)	2	1	395	1105	26%
Singular (<=1unit)	1	0	75	1425	5%
Objetos Mágicos Summary	4	n/a	100	n/a	6%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Altos Elfos Ejercito	No Name
--	----------------

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
* Comandante Alto Elfo	1	12	6	6	4	3	2	7	3	9	3+	-	-	-	1	-	-	-	178
Usage Conflict; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada																			
<i>Arco de Ellyrion</i>	Puede disparar tres veces en la fase de disparo, Fu 5.																		[40]
<i>Escudo Encantado</i>	5+ Sv; Puede combinarse con otras armaduras.																		[10]
Gran Águila	1	5	5	-	4	4	3	4	2	8	-	-	-	-	3	-	-	-	[50]
Volar.																			
Comandante Alto Elfo	1	12	6	6	4	3	2	7	3	9	5+	-	-	-	1	-	-	-	149
Armadura Pesada; Estandarte de Batalla; Las unidades dentro de un radio de 30 cm. pueden repetir sus chequeos de desmoralización.																			
<i>Estandarte de Saphery</i>	+1D3 dados de Energía en la fase propia.																		[50]
Mago Alto Elfo	1	12	4	4	3	3	2	5	1	8	-	-	2	1	1	-	-	-	180
Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; +1 a dispersión.																			
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un hechizo, un solo uso.																		[20]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un hechizo, un solo uso.																		[20]
<i>Vara de Plata</i>	Su portador conoce un hechizo mas de los que le corresponden por nivel de magia.																		[10]
<i>Puro de Corazón</i>	El portador y la unidad son inmunes al Pánico. Si el portador muere, el enemigo obtiene 100 Pv adicionales.																		[0]
Arqueros	10	12	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-	1	-	-	-	120
Arco Largo; 75 cm. Fuerza 3.																			
Primeros entre Iguales Lanceros	21	12	4	4	3	3	1	5	1	8	5+	-	-	-	1	-	-	-	297
Lanza; Ataca con 3 filas si no mueve, 2 si mueve.; Armadura Ligera; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
<i>Estandarte del León</i>	Inmune a miedo y terror.																		[25]
Capitán	1	12	4	4	3	3	1	5	2	8	5+	-	-	-	1	-	-	-	[12]
Guerreros Sombríos	5	12	4	4	3	3	1	5	1	8	6+	-	-	-	1	-	-	-	75
Hostigar; Exploradores; Odio a elfos Oscuros.; Arco Largo; 75 cm. Fuerza 3.; Armadura Ligera																			
Carro de Tiranoc	1	-	-	-	5	4	4	-	D6	-	5+	-	-	-	4	-	-	-	85
1D6 impactos en la carga; 1D6 impactos Fu 5, No Marcha, Carro																			
Tripulante	2	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza; Fu +1 cuando carga.; Arco; 60 cm. Fuerza 3.																			
Corcel Élfico	2	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Príncipes Dragón	5	12	5	4	3	3	1	6	1	9	2+	-	-	-	2	-	-	-	216
Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Dragón; Inmune al fuego.; Escudo; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.; Barda de Ithilmar ; Sin Pen al Mo.																			
<i>Estandarte de Ellyrion</i>	Trata el terreno difícil como terreno abierto.																		[15]
Gran Príncipe Dragón	1	12	5	4	3	3	1	6	2	9	2+	-	-	-	2	-	-	-	[18]
Corcel Élfico	6	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza Virotos de Repetición	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100
120 cm, Fu6 1D3 He, sin Sv Ar, -1Fu/Fila o 6 disparos Fu4 -2 Sv Ar.																			
Tripulante	2	12	4	4	3	3	1	5	1	8	6+	-	-	-	1	-	-	-	[0]
Armadura Ligera																			
Lanza Virotos de Repetición	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100
120 cm, Fu6 1D3 He, sin Sv Ar, -1Fu/Fila o 6 disparos Fu4 -2 Sv Ar.																			
Tripulante	2	12	4	4	3	3	1	5	1	8	6+	-	-	-	1	-	-	-	[0]
Armadura Ligera																			

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Intriga: El General se escoge con 1D6. Si el resultado es mayor que el nº de Pj, se escoge normalmente.
 Cuando pelean contra Elfos Oscuros, Los Altos Elfos son inmunes al pánico.

Dados Energía: 4

Dados Dispersión: 3

Total Miniaturas: 54

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	507	993	33%
Básicas (>=2unit)	2	n/a	417	1083	27%
Especial (<=3unit)	3	0	376	1124	25%
Singular (<=1unit)	1	0	200	1300	13%
Objetos Mágicos Summary	9	n/a	190	n/a	12%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Condes Vampiro Ejercito										No Name									
Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Nigromante	1	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-	-	2	1	1	-	-	-	140
General; Las unidades a 30 cm pueden marchar.; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.																			
<i>Familiar Hechicero</i>	Añade 1 Hechizo Adicional.																		[15]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
Nigromante	1	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-	-	2	1	1	-	-	-	150
Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.																			
<i>Libro de Arkhan</i>	Hechizo. Energía 3. Lanza la danza macabra de Vanhel; sin dados;. 1D6= 1 Agotado.																		[25]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
Señor Tumulario	1	10	4	3	4	4	2	4	3	9	1+	-	-	-	2	-	-	-	120
Barda; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Arma Funeraria: Mágica y Golpe Letal																			
<i>Escudo Encantado</i>	5+ Sv; Puede combinarse con otras armaduras.																		[10]
<i>Brazaletes de Oro Negro</i>	Sv Esp 3+ contra proyectiles.																		[30]
Pesadilla	1	20/18	2	-	3	3	1	2	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Necrófagos	20	10	3	-	3	4	1	3	2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	160
Vivos. Miedo. Hostigadores. Ataques envenenados. Sin personajes.																			
Necrófagos	20	10	3	-	3	4	1	3	2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	160
Vivos. Miedo. Hostigadores. Ataques envenenados. Sin personajes.																			
Necrófagos	20	10	3	-	3	4	1	3	2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	160
Vivos. Miedo. Hostigadores. Ataques envenenados. Sin personajes.																			
Bandada de Murciélagos	2	3	3	-	2	2	5	1	5	10	-	-	-	-	1	-	-	-	120
Hueste; Volar 25 cm, Miedo. Vivos																			
Guardia de los Túmulos	13	10	3	3	4	4	1	3	1	8	4+	-	-	-	1	-	-	-	212
Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1Rc.; Música; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.; Armas Funerarias: Mágicas y Golpe Letal.																			
Guardián de la Cripta	1	10	3	3	4	4	1	3	2	8	4+	-	-	-	1	-	-	-	[12]
Murciélagos Vampiro	6	3	3	-	3	3	2	3	2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	120
Volar.																			
Hueste Espectral	1	15	2	-	3	3	4	1	4	6	-	-	-	-	3	-	-	-	65
Etéreos, Hueste.																			
Doncella Espectral	1	15	3	-	3	3	2	4	2	8	-	-	-	-	1	-	-	-	90
Etérea; 1 unidad a 20 cm. de la doncella 2D6 + 2 - Ld Heridas para la unidad sin Sv Ar.; Las unidades inmunes a psicología no se ven afectadas, a efectos de movimiento y objetivo se considera como un personaje.																			

Total Ejercito Cost: 1497 Pts.

Notes:

Inmune a la psicología. Causan Miedo. Solo los personajes o unidades a 30 cm. del general pueden marchar. Solo pueden aguantar como reacción a la carga.

No pueden ser desmoralizados, pero sufren 1 herida extra por cada del resultado del combate

Después de que el general muere la unidades y las monturas pierden tantas heridas como la diferencia del chequeo de Ld cada turno.

Dados Energía: 6

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 87

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent

Héroe (<=4unit)	3	1	410	1090	27%
Básicas (>=2unit)	4	n/a	600	900	40%
Especial (<=3unit)	3	0	397	1103	26%
Singular (<=1unit)	1	0	90	1410	6%
Objetos Mágicos Summary	6	n/a	130	n/a	8%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Hordas del Caos Ejercito											No Name									
Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost	
Paladín Legendario del Caos	1	10	7	3	5	4	2	7	4	8	1+	-	-	-	2	-	-	-	118	
Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.; General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Escudo; Barda																				
Corcel del Caos	1	20/18	3	-	4	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]	
Barbaros del Caos	15	10	4	3	3	3	1	4	1	7	-	-	-	-	1	-	-	-	111	
Mayal; Fuerza +2 en el 1º turno de combate; Requiere 2 manos.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																				
Caudillo	1	10	4	3	3	3	1	4	2	7	-	-	-	-	1	-	-	-	[10]	
Caballeros del Caos Elegidos	4	10	5	3	5	4	1	5	2	8	1+	-	-	-	2	-	-	-	235	
Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.; Barda; Elegidos; Armadura del Caos (4+ Sv); +1 At (incluido.); Armadura Pesada; Escudo; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento..																				
<i>Estandarte de Guerra</i>	+1 a resolución del combate.																		[25]	
Corcel del Caos	4	20/18	3	-	4	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]	
Carro del Caos de Khorne	1	-	-	-	5	5	4	-	D6+1	-	3+	-	-	1	4	-	-	-	150	
Marca de Khorne; Furia Asesina (incluso si son inmunes a Psicología); +1 Dado de Dispersión.; Furia Asesina; Inmune a Psicología. La Furia Asesina termina cuando pierden el combate.																				
Corcel del Caos	2	18	3	-	4	-	-	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]	
Tripulante Guerrero del Caos	2	-	5	-	4/5	-	-	5	1/2	8	5+	-	-	-	-	-	-	-	[0]	
Alabarda; Fuerza +1; Requiere ambas manos; Armadura Pesada																				
Guerreros del Caos de Khorne Elegidos	11	10	5	3	4	4	1	5	2/3	8	3+	-	-	1	1	-	-	-	377	
Marca de Khorne; Furia Asesina (incluso si son inmunes a Psicología); +1 Dado de Dispersión.; Furia Asesina; Inmune a Psicología. La Furia Asesina termina cuando pierden el combate.; Elegidos; Armadura del Caos (4+ Sv); +1 At (incluido.); Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																				
<i>Estandarte de la Furia</i>	El portador y la unidad pueden repetir las tiradas de desmoralización, y nunca pierden la furia asesina.																		[50]	
Campeón	1	10	5	3	4	4	1	5	3/4	8	3+	-	-	-	1	-	-	-	[12]	
Aulladores de Tzeentch	6	3	3	-	4	4	2	4	2	8	-	5+	-	-	1	-	-	-	198	
Demonio; Ataque rasante (1S3 impacto por cada aullador si pasan por encima y no cargan); Unidad Voladora.																				
Mastines de Khorne	5	18	5	-	4	3	1	4	1/2	8	-	5+	-	-	2	-	-	-	80	
Demonio; Caballería Rápida; Resistencia Mágica (2); Furia Asesina.; Furia Asesina; Inmune a Psicología. La Furia Asesina termina cuando pierden el combate.																				
Ogros Dragón	3	18	4	2	5	4	4	2	3/4	8	4+	-	-	-	3	-	-	-	231	
Miedo; Piel Escamosa (5+); Inmunes a ataques de relámpagos o rayos (no de luz), como son algunos hechizos del Saber de los Cielos (el Rayo Atronador y el Rayo Múltiple) y al Rayo de Disformidad Skaven (no a todos los ataques de disformidad). ; 2º Arma; Sin Escudo en CC.;; Armadura Ligera																				

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Si tu General Tiene una Marca del Caos, no se permiten marcas de otros dioses en el ejército.

Si tu General es del Caos Absoluto, Puede tener cualquier marca en el ejército, personajes con marca deben ir acompañadas en el ejército por unidades con marca. Ej.: 1 personaje de Khorne necesita una unidad de Khorne, no cuentan los engendros.

Reglas de Demonios: Los At Demoníacos son mágicos; Aura Demoníaca: 5+ TSE contra At no mágicos; Inmunes a Psicología; Causan Miedo; Test de Inestabilidad: calcula el RD, Tira los dados, Si el resultado es mayor que el valor de Ld de los demonios - Unidad destruida, si es mayor que el Ld-Rc, sufren la diferencia en Heridas

Las miniaturas no Demoníacas no pueden unirse a unidades Demoníacas y lo contrario.

Dados Energía: 2

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 48

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	1	3	118	1382	7%
Básicas (>=2unit)	4	n/a	873	627	58%
Especial (<=3unit)	2	1	278	1222	18%
Singular (<=1unit)	1	0	231	1269	15%
Objetos Mágicos Summary	2	n/a	75	n/a	5%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Orcos y Goblins Ejercito											No Name									
Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost	
Gran jefe Orco	1	10	5	3	4/6	5	2	3	3	8	1+	-	-	-	1	-	-	-	99	
	Ignora el panico Goblin.; General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																			
<i>Koraza Dura de Pelar de Droq</i>	1+Sv Ar; No puede mejorarse.																		[30]	
Chaman Orco	1	10	3	3	3	4	2	2	1	7	-	-	2	1	1	-	-	-	125	
	Ignora el pánico Goblin.; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Rebanadora; En CC, +1 Fu en carga. Cuando se usa montado o con una 2º arma, cuenta como una arma normal.																			
<i>Kollar de Huezoz y Kolmilloz</i>	Un solo uso. +1 a un dado para lanzar o dispersar. Puede anular disfunciones o conseguir irresistibles																		[25]	
Chaman Goblin Nocturno	1	10	2	3	3	3	2	3	1	5	-	-	2	1	1	-	-	-	120	
	1 champiñon (+1D6 a lanzar hechizos, 1 disfunción mágica); Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.																			
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]	
Goblins Nocturnos	21	10	2	3	3	3	1	3	1	5	6+	-	-	-	1	-	-	-	96	
	Animosidad, Odio a Taponez, Miedo a Orejotaz.; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Fanático	2	5D6	-	-	5	3	1	-	D6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	[50]	
	Inmune a Desmoralización, Sale cuando el enemigo está a 20 cm, Muere con un resultado de Triples, excepto cuando sale; 1D6 impactos de Fu5.																			
Guerrero Orcos	18	10	3	3	3	4	1	2	1/2	7	6+	-	-	-	1	-	-	-	161	
	Ignoran el pánico Goblin. Animosidad.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.; Rebanadora; En CC, +1 Fu en carga. Cuando se usa montado o con una 2º arma, cuenta como una arma normal.; Armadura Ligera; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Jefe Orco	1	10	4	3	4	4	1	2	2/3	7	6+	-	-	-	1	-	-	-	[13]	
Guerrero Orcos Grandotes	19	10	4	3	4	4	1	2	1/2	7	6+	-	-	-	1	-	-	-	211	
	Ignoran el pánico Goblin. Animosidad.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.; Rebanadora; En CC, +1 Fu en carga. Cuando se usa montado o con una 2º arma, cuenta como una arma normal.; Armadura Ligera; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
<i>Eztandarte del Beztia de Nogg</i>	+1At a todas las miniaturas/jinetes en la unidad. Un solo uso.																		[25]	
Jinetes Lobo Goblin	5	10	2	3	3	3	1	2	1	6	6+	-	-	-	2	-	-	-	61	
	Animosidad, Miedo a Orejotaz; Caballería rapida si no portan armadura; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Lobo	5	22	3	-	3	3	1	3	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]	
Jinetes Lobo Goblin	5	10	2	3	3	3	1	2	1	6	6+	-	-	-	2	-	-	-	61	
	Animosidad, Miedo a Orejotaz; Caballería rapida si no portan armadura; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Lobo	5	22	3	-	3	3	1	3	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]	
Snotlings	3	10	2	2	2	2	3	3	3	10	-	-	-	-	3	-	-	-	75	
	Enjambres; Inmunes a desmoralización.																			
Carro Orco	1	-	-	-	5	5	4	-	D6+1	-	4+	-	-	-	4	-	-	-	80	
	Cuchillas, 1D6+1 impactos, No Marcha, Sufre daño por obstáculos o terreno difícil; Ignora el pánico Goblin.																			
Tripulante Orco	2	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]	
	Lanza; Fu 1 cuando carga.																			
Jabalí	2	18	3	-	3	4	1	3	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]	
	+2 Fuerza en la carga.																			

Carro Orco	1	-	-	-	5	5	4	-	D6+1	-	4+	-	-	-	4	-	-	-	80
	Cuchillas, 1D6+1 impactos, No Marcha, Sufre daño por obstáculos o terreno difícil; Ignora el pánico Goblin.																		
Tripulante Orco	2	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
	Lanza; Fu 1 cuando carga.																		
Jabalí	2	18	3	-	3	4	1	3	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
	+2 Fuerza en la carga.																		
Carro de lobos Goblin	1	-	-	-	5	4	3	-	D6+1	-	5+	-	-	-	4	-	-	-	63
	Cuchillas, 1D6+1 impactos, No Marcha, Sufre daño por obstáculos o terreno difícil.																		
Lobo	2	22	3	-	3	3	1	3	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Tripulante Goblin	3	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	-	-	-	-	-	-	-	[3]
	Lanza; Fu +1 cuando carga.; Arco Corto; 40 cm. Fuerza 3.																		
Carro de lobos Goblin	1	-	-	-	5	4	3	-	D6+1	-	5+	-	-	-	4	-	-	-	63
	Cuchillas, 1D6+1 impactos, No Marcha, Sufre daño por obstáculos o terreno difícil.																		
Lobo	2	22	3	-	3	3	1	3	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Tripulante Goblin	3	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	-	-	-	-	-	-	-	[3]
	Lanza; Fu +1 cuando carga.; Arco Corto; 40 cm. Fuerza 3.																		
Gigante	1	15	3	3	6	5	6	3	E	10	-	-	-	-	6	-	-	-	205
	Terror; Tozudo; Gran Criatura; Ignora los Obstáculos; Ignora el pánico pielverde; 1D6 Cuando Cruza un obstáculo o pierde un Combate; (1) 1 impacto de Fu6 que hace 1D3 heridas.																		
Objetivos Grandes	1. Gritar y Vocear, 2-4. Golpear con el garrote, 5-6. Cabezazo																		
Objetivos Pequeños	1. Gritar y vocear, 2. Saltar arriba y abajo, 3. Agarrar y ..., 4-6. Barrido con el garrote.																		
Option Footnotes:																			
Animosidad	1. A por Elloz: Carga o dispara a la unidad más cercana de pieles verdes. Si no puede se considera Disputa. 2-5. Disputa: No hacen nada en este turno (ningún movimiento o disparo). 6. Van a ver quienes somos: la Unidad hace un movimiento normal hacia la unidad enemiga más cercana (no marcha). La unidad puede mover otra vez y/o cargar en la fase de movimiento.																		

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Los Orcos ignoran los test de panico causados por Goblins o Snotlings.

Todos los Goblins tienen miedo a los Elfos si no les superan en numero 2:1. Los Goblins nocturnos odian a los Enanos.

+1 De y +1 Dd por cada unidad de 10+ Orcos o 20+ Goblin en CC a 30 cm del Chaman.

Dados Energía: 6

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 82

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	344	1156	22%
Básicas (>=2unit)	6	n/a	665	835	44%
Especial (<=3unit)	3	0	286	1214	19%
Singular (<=1unit)	1	0	205	1295	13%
Objetos Mágicos Summary	4	n/a	105	n/a	7%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Enanos Ejercito

No Name

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Atronadores	10	8	4	3/4	3	4	1	2	1	9	5+	-	-	-	1	-	-	-	150
	Arcabuz Enano; Alc: 60cm; Fuerza 4 (-2 Sv Ar); +1 a Impactar; Mover o disparar; Armadura Ligera; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.																		
Barbaslargas	14	8	5	3	4	4	1	2	1	9	4+	-	-	-	1	-	-	-	255
	Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1 a RC.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.; Inmunes al pánico; las unidades a 15 cm suyas pueden repetir chequeos de pánico si no están huyendo																		
<i>Estandartes Rúnicos</i>	Runa de Batalla; +1 Resolución del Combate; Runa del Estoicismo; Se considera que la potencia de la unidad es doble																		[50]
Veterano	1	8	5	3	4	4	1	2	2	9	4+	-	-	-	1	-	-	-	[10]
Guerreros Enanos	10	8	4	3	3/5	4	1	2	1	9	5+	-	-	-	1	-	-	-	105
	Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																		
Cañón Enano	1	-	-	-	10	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	175
	Alc: 120 cm; Fu10; 1D3 He; Los ingenieros y maestros ingenieros pueden usarse como tripulación adicional, y usar sus habilidades, si se declara ANTES del disparo																		
<i>Runas de Ingeniería</i>	Runa Recarga; Dispara todos los turnos. siempre que quede un artillero con vida, incluso con 2-3 en la tirada de problemas.; Runa Valor; Los Artilleros son inmunes a la desmoralización hasta que la maquina sea destruida.; Runa de la Forja; Repetir el resultado de problemas en disparar y Rebotar.																		[65]
Ingeniero	1	8	4	4	3	4	1	2	1/2	9	6+	-	-	-	1	-	-	-	[20]
	Puede usar su Hp (en el caso de un lanzavirotas) o repetir el dado de problemas (en el caso de un cañón o Lanzador de Rocas); Ristra de Pistolas; 20cm , Fu4, -2 Sv Ar, +1 Ataque de F4 en el 1º y 2º turno de combate. Sin penalización por mover o alcance.																		
Tripulante	3	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	-	-	-	[0]
	Armadura ligera; Tozudos, no pueden reaccionar huyendo.; Armadura Ligera																		
Rompehierros	18	8	5	3	4	4	1	2	1	9	3+	-	-	-	1	-	-	-	327
	Armadura de Gromil ; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1 a RC.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																		
<i>Estandartes Rúnicos</i>	Runa Coraje; La unidad es Inmune miedo y terror; Runa de la Determinación; Un solo uso, chequea desmoralización con solo 1d6																		[50]
Barba Hierro	1	8	5	3	4	4	1	2	2	9	3+	-	-	-	1	-	-	-	[12]
Girocóptero	1	-	4	-	4	5	3	2	2	9	4+	-	-	-	3	-	-	-	140
	Volar; cañón de Vapor arma de aliento Fu3 (-1 Sv); si huye como reacción y se reagrupa, puede mover pero no disparar.																		
Herrero Rúnico	1	8	5	4	4/6	4	2	2	2	9	3+	-	-	1	1	-	-	-	104
	Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura de Gromil; Añade 1 dado de dispersión.																		
<i>Armaduras Rúnicas</i>	Runa de Piedra; +1 Sv Ar.																		[5]
<i>Talismanes Rúnicos</i>	Runa Rompe Hechizos; Dispersa automaticamente un Hechizo. Un solo uso.																		[25]
Maestro Ingeniero	1	8	4	5	4	4	2	2	2/3	9	4+	-	-	-	1	-	-	-	95
	Ristra de Pistolas; 20cm , Fu4, -2 Sv Ar, +1 Ataque de F4 en el 1º y 2º turno de combate. Sin penalización por mover o alcance.; Armadura de Gromil; Tripulación extra, Maestro Ingeniero (Puede usar su Hp (en el caso de un lanzavirotas) o repetir el dado de artillería (en el caso de un Lanzador de Rocas) o hacer que un cañón haga 1d6 heridas en vez de 1d3); Maquina atrincherada (Puede atrincherar una maquina de guerra, dándole cobertura pesada y obstáculo defendido, puede pivotar, pero si se mueve o es destruida, se pierde la trinchera)																		
<i>Talismanes Rúnicos</i>	Runa Salvaguarda; Resistencia a la magia (1).																		[15]
Señor del Clan	1	8	6	4	4/6	5	2	3	3	9	3+	5+	-	-	1	-	-	-	149
	General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Piedra del Juramento; El personaje debe unirse a un regimiento (no montaraces o mineros), y no puede separarse; RM (1). Un solo uso, cuando la unidad aguante una carga (si el personaje sigue vivo). Si la unidad huye, se pierde la piedra y se llevan los puntos del personaje aunque sobreviva. la unidad no tiene flancos ni																		

	retaguardia, no mueve ni puede reaccionar huyendo, el personaje siempre puede ser desafiado y debe aceptar desafíos; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura de Gromril	
<i>Talismanes Rúnicos</i>	RM Desafío; Una unidad enemiga a 50 cm debe cargar al portador, o huir. Las unidades inmunes a psicología no se ven afectadas. Un solo uso.	[25]
<i>Armaduras Rúnicas</i>	Runa de Hierro (x2); 6+ Sv especial (5+ si son 2 runas). No puede 3.; Runa de Piedra; +1 Sv Ar.	[35]

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Pueden marchar sin importar los 20 cm.

4 Dados de dispersión

Huyen o persiguen con 5D6-2. Odian a Pielas Verdes. No realizan Hechizos.

Reserva de Disp: 5

Dados Energía: 2

Total Miniaturas: 63

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	348	1152	23%
Básicas (>=2unit)	3	n/a	510	990	34%
Especial (<=3unit)	2	1	502	998	33%
Singular (<=1unit)	1	0	140	1360	9%
Objetos Mágicos Summary	8	n/a	270	n/a	18%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Perros de Guerra Ejercito	No Name
---	----------------

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Capitán Mercenario	1	10	5	5	4	4	2	5	3	8	4+	-	-	-	1	-	-	-	110
	General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo																		
Pegaso	1	20	3	-	4	4	3	4	2	6	-	-	-	-	3	-	-	-	[50]
	Volar.																		
Capitán Mercenario	1	10	5	5	4	4	2	5	3	8	4+	-	-	-	1	-	-	-	110
	Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo																		
Pegaso	1	20	3	-	4	4	3	4	2	6	-	-	-	-	3	-	-	-	[50]
	Volar.																		
Hechicero Mercenario	1	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-	-	1	1	1	-	1	1	110
	Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.																		
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		
Pagador	1	10	4	4	4	4	2	4	2	8	4+	-	-	-	1	-	-	-	61
	Cuenta como un Estandarte de Batalla. No puede ser General. El ejercito chequeo de pánico si muere.; Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.																		
Piqueros	19	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-	-	-	1	-	-	-	200
	Armadura ligera y picas; Pica; Combate con 4 filas. Siempre ataca primero en el 1º turno de combate, incluso si es cargada. +1fu si son cargados por Caballería, carros, o Monstruos montados. No aplicables en flancos y por detras.; Armadura Ligera; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento..																		
Piqueros	19	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-	-	-	1	-	-	-	200
	Armadura ligera y picas; Pica; Combate con 4 filas. Siempre ataca primero en el 1º turno de combate, incluso si es cargada. +1fu si son cargados por Caballería, carros, o Monstruos montados. No aplicables en flancos y por detras.; Armadura Ligera; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento..																		
Caballería Pesada	7	10	4	3	3	3	1	3	1	8	2+	-	-	-	2	-	-	-	198
	Barda; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1Rc.																		
Campeón	1	10	4	3	3	3	1	3	2	8	2+	-	-	-	2	-	-	-	[15]
Caballo de Guerra	8	20/18	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Caballería Ligera	5	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-	-	-	2	-	-	-	75
	Caballería Rapida.; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																		
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Caballería Ligera	5	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-	-	-	2	-	-	-	75
	Caballería Rapida.; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																		
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Incursores Nordicos	19	10	4	3	3	3	1	4	1/3	7	6+	-	-	-	1	-	-	-	210
	Furia Asesina; Inmune a Psicología. La Furia Asesina termina cuando pierden el combate.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.;; Armadura Ligera; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento..																		
Beserker	1	10	4	3	3	3	1	4	2/4	7	6+	-	-	-	1	-	-	-	[10]
Halflings	11	10	2	4	2	2	1	5	1	8	-	-	-	-	1	-	-	-	66
	Arco; 60 cm. Fuerza 3.; No sufren pen al Mo en Bosques																		
Cañón	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	85
	Cañón Pequeño.																		
Tripulante	3	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	-	-	-	[0]

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.**Notes:**

Dados Energía: 3

Dados Dispersión: 3

Total Miniaturas: 97

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	4	0	391	1109	26%
Básicas (>=2unit)	5	n/a	748	752	49%
Especial (<=3unit)	2	1	276	1224	18%
Singular (<=1unit)	1	0	85	1415	5%
Objetos Mágicos Summary	2	n/a	50	n/a	3%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Hombres Lagarto Ejercito	No Name
--	----------------

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Saurio Escamadura	1	22	5	-	5/7	4	2	3	4	8	4+	-	-	-	1	-	-	-	111
Sangre Fría. Piel escamosa (5+); General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Ligera																			
<i>Embrujo del Guerrero Jaguar</i>	Mo 22 cm, solo miniaturas a pie..																		[20]
Saurio Escamadura	1	10	5	-	5/7	4	2	3	4	8	2+	-	-	-	2	3	-	-	119
Sangre Fría. Piel escamosa (5+); Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Ligera; Itzl; Necesaria para poder montar un Gélido o un Carnosaurio.																			
Gélido	1	18	3	-	4	4	1	2	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Miedo; Estupidez.																			
Chaman Eslizón	1	15	2	3	3	2	2	4	1	5	-	-	1	1	1	-	-	-	90
Sangre Fría, Anfibio.; Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.; Saber de los Cielos																			
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
Enjambre de Jungla	2	12	3	-	2	2	5	1	5	10	-	-	-	-	3	-	-	-	120
Tamaño de Unidad: 1-6;Enjambre, Objetivo pequeño, Hostigadores, Ataques Envenenados.																			
Guerreros Saurios	16	10	3	-	4	4	1	1	2	8	5+	-	-	-	1	-	-	-	210
Sangre Fría. Piel escamosa (6+) Depredadores (Solo 1 At en la 2º fila de los lanceros.); Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																			
Hostigadores Eslizón	10	15	2	3	3	2	1	4	1	5	-	-	-	-	1	-	-	-	70
Tamaño de Unidad: 10-25; Sangre Fría, Anfibios, Hostigadores, Dardos y Jabalinas son envenenados.; Explorador; La miniatura pasa a ser Exploradora.; Cerbatana; Alc: 30 cm, Fu3, Disparos Múltiples 2x, Envenenada.																			
Hostigadores Eslizón	10	15	2	3	3	2	1	4	1	5	-	-	-	-	1	-	-	-	60
Tamaño de Unidad: 10-25; Sangre Fría, Anfibios, Hostigadores, Dardos y Jabalinas son envenenados.; Cerbatana; Alc: 30 cm, Fu3, Disparos Múltiples 2x, Envenenada.																			
Guerreros Gélidos	5	10	4	-	4	4	1	1	2	8	3+	-	-	-	2	-	-	-	205
Sangre Fría, Piel Escamosa (6+), Miedo, Estupidez, Pellejo duro.; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales.; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento..																			
Gélido	5	18	3	-	4	4	1	2	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Miedo; Estupidez.																			
Terradones	3	5	3	3	4	3	2	4	3	5	6+	-	-	-	1	-	-	-	105
Sangre Fría, Voladores, Ataque Relámpago, Proyectiles envenenados.; Jabalina; Proyectil envenenado. Alc: 20 cm. Fu del Usuario. Sin pen al Mo o Alc.																			
Kroxigores	3	15	3	-	5/7	4	3	1	3	7	4+	-	-	-	3	-	-	-	174
Sangre Fría, Piel Escamosa (4+), Miedo, Anfibios, Barrera de Hostigadores.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																			
Estegadón	1	15	3	-	5	6	5	2	4	5	4+	-	-	-	8	-	-	-	235
Sangre Fría, Monstruo Montado, Piel Escamosa (4+), Terror, Objetivo Grande, 1D6+1 Impactos en carga, Castillo, Armas Diversas, Arco Gigante, Tozudos, Inmune al Pánico.																			
Tripulante Eslizón	5	15	2	3	3	2	1	4	1	5	2+	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Jabalina; Proyectil envenenado. Alc: 20 cm. Fu del Usuario. Sin pen al Mo o Alc.																			

Total Ejercito Cost: 1499 Pts.

Notes:

Sangre Fría: Tiran todos los test de Ld con 3D6 y descartan el mayor.

Dados Energía: 3

Dados Dispersión: 3

Total Miniaturas: 53

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	3	1	320	1180	21%
Básicas (>=2unit)	4	n/a	460	1040	30%
Especial (<=3unit)	3	0	484	1016	32%
Singular (<=1unit)	1	0	235	1265	15%
Objetos Mágicos Summary	2	n/a	45	n/a	3%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)

1500 Pts - Hordas del Caos Ejercito										No Name									
Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	P	X1	X2	Cost
Chamán del Rebaño	1	12	4	3	3	4	2	4	2	6	-	-	2	1	1	-	-	-	170
	Incursores, Emboscada.; Marca de Slaanesh; Inmune a Psicología.; General; Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Saber de Slaanesh																		
<i>Familiar Hechicero</i>	+1 Hechizo adicional.																		[15]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
Chamán del Rebaño	1	12	4	3	3	4	2	4	2	6	-	-	2	1	1	-	-	-	155
	Incursores, Emboscada.; Marca de Slaanesh; Inmune a Psicología.; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Saber de Slaanesh																		
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. Su uso termina hechizos de "Permanece Activo"																		[25]
Mastines del Caos	5	18	4	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	2	-	-	-	30
	Emboscar																		
Manada de Bestias (Gor)	5	12	4	3	3	4	1	3	1/2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	68
	Incursores, Emboscada, Indisciplinados.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																		
Ungors	7	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	[28]
	Escudos Humanos (los impactos de proyectiles se distribuyen 1º sobre los ungers, y después sobre los Gors.); Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.																		
Manada de Bestias (Gor)	5	12	4	3	3	4	1	3	1/2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	95
	Incursores, Emboscada, Indisciplinados.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																		
Desgarrador	1	12	4	3	4	4	1	3	2/3	7	-	-	-	-	1	-	-	-	[20]
Ungors	7	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	[28]
	Escudos Humanos (los impactos de proyectiles se distribuyen 1º sobre los ungers, y después sobre los Gors.); Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.																		
Manada de Bestias (Gor)	5	12	4	3	3	4	1	3	1/2	6	-	-	-	-	1	-	-	-	95
	Incursores, Emboscada, Indisciplinados.; 2º Arma; Sin Escudo en CC.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																		
Desgarrador	1	12	4	3	4	4	1	3	2/3	7	-	-	-	-	1	-	-	-	[20]
Ungors	7	12	3	3	3	3	1	3	1	6	-	-	-	-	1	-	-	-	[28]
	Escudos Humanos (los impactos de proyectiles se distribuyen 1º sobre los ungers, y después sobre los Gors.); Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.																		
Slaangors	10	12	4	3	4/6	4	1	3	1	7	5+	-	-	-	1	-	-	-	208
	Marca de Slaanesh; Inmune a Psicología.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Estandarte; +1Rc.; Músico; +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento.																		
<i>Estandarte de la Ira</i>	Hechizo; Nivel 4; Proyectil Mágico; Alc: 60 cm., Línea de Visión.; Alc: 24 cm.; 1D6 Fu 4.																		[50]
Minotauros	4	15	4	3	4/6	4	3	4	3	8	-	-	-	-	3	-	-	-	184
	Miedo; Ansia de Sangre: No pueden arrasar aunque esten obligados, pero persiguen 8D6cm; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																		
Furias del Caos	6	10	4	-	4	3	1	4	1	6	-	5+	-	-	1	-	-	-	90
	Demonio; Unidad voladora																		
Carro Tuskgor	1	-	-	-	5	4	4	-	D6+1	-	4+	-	-	-	4	-	-	-	85
	Carro, Carga Tuskgor.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.																		
Ungor	1	-	4	-	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
	Lanza; Fu +1 cuando carga.																		
Bestigor	1	-	4	-	4/6	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
	Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																		

Tuskors	2	18	3	-	3/5	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Carro Tuskgor	1	-	-	-	5	4	4	-	D6+1	-	4+	-	-	-	4	-	-	85
Carro, Carga Tuskor.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.																		
Ungor	1	-	4	-	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza; Fu +1 cuando carga.																		
Bestigor	1	-	4	-	4/6	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																		
Tuskors	2	18	3	-	3/5	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Carro Tuskgor	1	-	-	-	5	4	4	-	D6+1	-	4+	-	-	-	4	-	-	85
Carro, Carga Tuskor.; Marca del Caos Absoluto; Permite repetir los Test de Psicología fallados.																		
Ungor	1	-	4	-	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Lanza; Fu +1 cuando carga.																		
Bestigor	1	-	4	-	4/6	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.																		
Tuskors	2	18	3	-	3/5	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	[0]
Diablo de Slaanesh	2	8D6	3	-	4	5	3	2	D6+1	10	-	-	-	-	3	-	-	150
Movimiento Especial (5D6 cm.); Miedo; Inmune a Desmoralización, Ataques especiales.																		
Option Footnotes:																		
Listar "Hec" al Final																		
S11 - Agonía de Placer	Dif: 6+; Alc: 30 cm.; LdV; Proyectil Mágico; 1D6 impactos de Fu 6																	
S12 - Tormento Lujurioso	Dif: 7+; Alc: 60 cm.; Cualquier unidad incluso en CC; Unidad sujeta a furia asesina (incluso si es Inmune a Psicología); Al principio del turno de cada jugador 1D6 impactos de Fu 3 hasta que pierdan la Furia Asesina.																	
S13 - Deseos Inalcanzables	Dif: 8+; Alc: 60 cm.; PeJ; Marca un punto en el tablero dentro de la LdV de la unidad; La unidad solo podrá moverse lo mas rápido posible hacia el marcador, podrá cargar a cualquier enemigo en su camino, Acaba cuando llegan al objetivo y/o como los PeJ.																	
S14 - Tortura Deleitable	Dif: 9+; Alc: 60 cm.; Personaje Enemigo que no este en CC, El personaje atacará a su unidad, si no se encuentra en ninguna disparará a la elegida por el caos en línea de visión, si causa bajas chequeo de pánico.																	
S15 - Espasmos Cautivadores	Dif: 10+; Alc: 45cm.; 1 Unidad incluso en CC; la unidad y los personajes en ella no pueden hacer nada excepto el poder huir, serán impactados automáticamente, y los hechizos en activo de un mago en la unidad serán dispersados. La unidad será Tb.																	
S16 - Delicioso Suplicio	Dif: 11+; Alc: 60 cm.; PeJ; 1 Unidad incluso en CC; La Unidad es Inmune a Desmoralización (reemplaza a la inestabilidad demoniaca). Si se lanza a una unidad huyendo se reagrupa automáticamente.																	

Total Ejercito Cost: 1500 Pts.

Notes:

Si tu General Tiene una Marca del Caos, no se permiten marcas de otros dioses en el ejército.

Si tu General es del Caos Absoluto, Puede tener cualquier marca en el ejército, personajes con marca deben ir acompañadas en el ejército por unidades con marca. Ej.: 1 personaje de Khorne necesita una unidad de Khorne, no cuentan los engendros.

Reglas de Demonios: Los At Demoniacos son mágicos; Aura Demoníaca: 5+ TSE contra At no mágicos; Inmunes a Psicología; Causan Miedo; Test de Inestabilidad: calcula el RD, Tira los dados, Si el resultado es mayor que el valor de Ld de los demonios - Unidad destruida, si es mayor que el Ld-Rc, sufren la diferencia en Heridas

Las miniaturas no Demoniacas no pueden unirse a unidades Demoniacas y lo contrario.

Dados Energía: 6

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 69

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=4unit)	2	2	325	1175	21%
Básicas (>=2unit)	7	n/a	751	749	50%
Especial (<=3unit)	2	1	274	1226	18%

Singular (<=1unit)	1	0	150	1350	10%
Objetos Mágicos Summary	4	n/a	115	n/a	7%

Roster created with [Army Builder](#) - Copyright (c) 1998-2001 by [Lone Wolf Development, Inc.](#)