



PERFILES DE BATALLA Y ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2	DESTRUCCIÓN	29
PERFILES DE BATALLA	3	Rompehuezoz	29
ORDEN	3	Tipejor Nokturnoz	30
Ciudades de Sigmar	3	Piñohierroz	31
Hijas de Khaine	5	Mandamalo	32
Matafuegos	6	Mascatribus Ogor	33
Profundos Idoneth	7	Hijos de Behemat	34
Altos Señores Kharadron	8	REGIMIENTOS DE RENOMBRE	35
Lumineth Soberanos	9	Mercenarios	35
Serafones	10	Orden	36
Forjados en la Tormenta	11	Caos	36
Sylvaneth	15	Muerte	37
CAOS	16	Destrucción	37
Bestias del Caos	16	WARHAMMER LEGENDS	38
Filos de Khorne	17	Orden	38
Discípulos de Tzeentch	18	Caos	39
Hedonitas de Slaanesh	19	Muerte	41
Agusanados de Nurgle	20	Destrucción	42
Skaven	21	ACTUALIZACIONES DE REGLAS	43
Esclavos de la Oscuridad	23	Reglas básicas	43
MUERTE	25	Reglas avanzadas	47
Cortes Comecarne	25	Sendero a la gloria: Ascensión	51
Noctánimas	26	Glosario	52
Osiarcas Cosechahuesos	27	Juego equilibrado: Primera sangre	52
Necroseñores Pudrealmas	28	Punta de Lanza: Fuego y jade	53
		Manual de campo para generales 2024-25	55
		Actualización de reglas de temporada 2024-25	56
		Packs de facción	57
		Otras descargas digitales	67
		Tomo de batalla: Gloomspite Gitz	69
		Tomo de batalla: Orruk Warclans	70
		Tomo de batalla: Skaven	72
		Tomo de Batalla: Slaves to Darkness	73
		Tomo de batalla: Stormcast Eternals	75
		Sendero a la gloria: Costa Devastada	77

PRODUCIDO POR EL WARHAMMER DESIGN STUDIO

Con agradecimiento a The Faithful y The Loretesters por sus valiosos servicios.

Edición en castellano: Equipo de traducción de Games Workshop

© Copyright Games Workshop Limited 2025. Citadel, GW, Games Workshop, Warhammer, Citadel, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Tomo de batalla, Stormcast Eternals, Forjados en la Tormenta, el logo del martillo alado y todos los logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, lugares, armas y personajes asociados, así como su apariencia distintiva, son o bien ©, o bien TM y/o © Games Workshop Limited, registrados de diversos modos en todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Solo se autoriza su descarga e impresión para uso personal.

Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y sucesos que aparecen en este libro son ficticios, y cualquier parecido con gente o incidentes reales es pura coincidencia. Las imágenes utilizadas tienen únicamente propósito ilustrativo.

Ciertos productos Citadel pueden ser peligrosos si se utilizan mal, y Games Workshop no aconseja su uso a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ten cuidado cuando utilices pegamentos, herramientas afiladas y aerosoles, y asegúrate de leer con atención las instrucciones del empaquetado.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton,
Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Games Workshop Limited - Irish branch
Unit 3, Lower Liffey Street, Dublin 1, D01 K199, Ireland

WARHAMMER.COM



PERFILES DE BATALLA Y ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PERFILES DE BATALLA

En las páginas siguientes encontrarás los perfiles de batalla campal de la mayoría de las unidades que pueden ser usadas en partidas de Warhammer Age of Sigmar. Los perfiles de batalla campal están organizados en primer lugar por Gran alianza y a continuación por facción. Hay cuatro Grandes alianzas: **Orden**, **Caos**, **Muerte** y **Destrucción**. La Gran Alianza a la que pertenezca una unidad se determina por la primera clave que aparezca listada en el espacio de claves de su hoja de unidad. Por ejemplo, la primera clave de la hoja de unidad de los Vindicadores es **ORDEN**, de modo que el perfil de batalla campal de una unidad Vindicadores figura en la sección "Orden" de este libro y, dado que la unidad pertenece a la facción Forjados en la Tormenta, su entrada aparece en la tabla de los Forjados en la Tormenta.

Todas las unidades en tu ejército deben proceder de la misma facción, a excepción de los Regimientos de renombre (ver a continuación).

Cuando volvemos a publicar un conjunto de perfiles de batalla, la nueva versión tiene preferencia sobre otras versiones con una fecha de publicación anterior o sin fecha de publicación. Los perfiles de batalla que han cambiado desde la versión anterior aparecen marcados con un asterisco (*).

REGIMIENTOS DE RENOMBRE

Los Regimientos de renombre son regimientos ya existentes, integrados por unidades legendarias procedentes de los Reinos Mortales, que puedes añadir a tus ejércitos como aliados. En este documento, encontrarás una lista de Regimientos de renombre que contiene sus valores en puntos, un resumen de las unidades que lo integran y cualquier otra información de relevancia, incluida a qué facciones se pueden incorporar. Puedes consultar las reglas de los Regimientos de renombre en warhammer-community.com.

Las siguientes restricciones son de aplicación a los Regimientos de renombre:

- No puedes incluir más de 1 Regimiento de renombre en tu ejército a no ser que se especifique así en la columna Notas de su perfil de batalla.
- Las unidades de un Regimiento de renombre no pueden usar ninguna regla de facción de la facción de la que son aliadas, incluidas mejoras y saberes (aunque sí que se les puede designar como blanco de estas, si así lo permiten), a no ser que tengan una clave que coincida con el nombre de la facción.
- Si una habilidad de permite situar una unidad sustituta (Reglas básicas, 24.2) en lugar de una unidad en un Regimiento de renombre, dicha unidad también cuenta como parte del Regimiento de renombre.

WARHAMMER LEGENDS

Cada miniatura Citadel es una pieza única de la narrativa de Warhammer siempre en constante evolución. Por tanto, tristemente no podemos seguir vendiendo todas y cada una de las miniaturas que hemos fabricado a lo largo de nuestra historia, como tampoco podemos seguir incluyéndolas en lo que hacemos. A medida que fabricamos nuevas miniaturas y creamos los nuevos libros que las acompañan, donde exploramos su historia y sus reglas, nos vemos obligados a dejar de fabricar otras miniaturas más antiguas. No obstante, nos pasa como a tantos de vosotros: aún nos apasionan nuestras colecciones de miniaturas Citadel antiguas, y queremos seguir usándolas en nuestras partidas y forjar maravillosas narrativas sobre el tablero de juego.

Aquí es donde entra en juego Warhammer Legends, pues nos proporciona un lugar donde publicar reglas para que puedas seguir jugando con tus miniaturas antiguas. Para mantener el equilibrio del juego, a las unidades de Warhammer Legends no se les permite participar en juego competitivo y por tanto no serán "legales" en torneos de Warhammer Age of Sigmar. Eso no es óbice para que sigas usando tu colección en tus partidas informales. Los perfiles de batalla de Warhammer Legends están organizados primero por Gran Alianza y luego por facción. Puedes consultar las reglas de estas unidades en warhammer-community.com.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

La última sección de este documento incluye actualizaciones de reglas. Estas incluyen nuevas incorporaciones y erratas, las cuales clarifican ambigüidades y evitan interacciones no deseadas, así como respuestas a preguntas frecuentes. Las reglas se actualizan con regularidad. El tipo de cambio se indicará con las siguientes etiquetas:

NUEVA

Esto indica que la actualización de regla es una novedad respecto a la última versión publicada del documento.

ACTUALIZADA

Esto indica que una actualización de regla existente ha cambiado respecto a la última versión publicada del documento.

ELIMINADA

Esto indica que la actualización de regla ya no es de aplicación (el texto además aparecerá tachado así).

Las actualizaciones de reglas más recientes siempre toman precedencia por encima de las versiones anteriores.





PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

CIUDADES DE SIGMAR

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Almirante del Arca Negra	1	110	Cualquier AELFO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Agente encubierto</i> .	25 mm
Asesino	1	90	Ninguna	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Agente encubierto</i> .	25 mm
Callis y Toll	2	230	Compañeros de Toll (requerido), Cualquier INFANTERÍA HUMANA	Esta unidad no se puede reforzar.	28,5 mm
Comandante de Tanque de Vapor	1	280	Cualquier Tanque de Vapor	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Veterano Gremios Libres</i> .	120 × 92 mm
Galen ven Denst	1	170	Doralia ven Denst (requerido), Cualquier INFANTERÍA HUMANA		28,5 mm
Doralia ven Denst	1	0	Ninguna	Esta unidad solo puede unirse al regimiento de Galen ven Denst .	28,5 mm
✱ Fusilero Mayor en Ogor Baluarte	1	160 (-20)	Cualquier HUMANO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Veterano Gremios Libres</i> .	50 mm
✱ Hechicera	1	130 (+10)	0-1 <i>Agente encubierto</i> , Cualquier AELFO		25 mm
Hechicera en Dragón negro	1	280	0-1 <i>Agente encubierto</i> , Cualquier AELFO		105 × 70 mm
Mago de Batalla	1	100	Cualquier INFANTERÍA HUMANA		25 mm
✱ Mago de Batalla en grifo	1	260 (-20)	Cualquier HUMANO		120 × 92 mm
Mago de batalla en Luminarca de Hysh	1	280	Cualquier INFANTERÍA HUMANA, Cualquier CABALLERÍA HUMANA		120 × 92 mm
Mago de batalla en Hurricanum Celestial	1	240	Cualquier INFANTERÍA HUMANA, Cualquier CABALLERÍA HUMANA		120 × 92 mm
✱ Mariscal Adalid del Gremio Libre	1	130 (-20)	0-1 <i>Veterano Gremios Libres</i> , Cualquier HUMANO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Veterano Gremios Libres</i> .	75 × 42 mm
✱ Mariscal del Gremio Libre en Grifo	1	260 (-20)	0-1 <i>Veterano Gremios Libres</i> , Cualquier HUMANO		120 × 92 mm
Mariscal del Gremio Libre y Emisario Reliquia	1	110	0-1 <i>Veterano Gremios Libres</i> , Cualquier HUMANO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Veterano Gremios Libres</i> .	32 mm [1], 28,5 mm [1]
Mecaherrero	1	120	Cualquier DUARDIN	Este HÉROE puede unirse al regimiento de un Rey Protector .	25 mm
✱ Pontífice Zenestra, Matriarca de la Gran Rueda	1	170 (-30)	Cualquier INFANTERÍA HUMANA, Cualquier CABALLERÍA HUMANA		90 × 52 mm
Príncipe Oscuro en Dragón negro	1	270	0-1 <i>Agente encubierto</i> , Cualquier AELFO		105 × 70 mm
Rey Protector	1	130	0-1 Mecaherrero , Cualquier DUARDIN		25 mm
✱ Señor de las Runas	1	130 (+10)	Cualquier DUARDIN		25 mm
✱ Tahlia Vedra, La Leona del Erial	1	280 (-30)	0-1 <i>Veterano Gremios Libres</i> , Cualquier HUMANO		100 mm
Transmutador de Guerra	1	110	Cualquier INFANTERÍA HUMANA		32 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Adalides del Gremio Libre	5	150 (-10)	HUMANO, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Carro de Draconidos	1	120	AELFO, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
✱ Caballeros en Draconidos	5	190 (+10)	AELFO, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Corsarios del Arca Negra	10	120	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
Cuerpo de Mando del Gremio Libre	6	160	HUMANO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [1], 28,5 mm [4]
Espadas Marchitadoras	10	100	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
Flagelantes	10	90	HUMANO, INFANTERÍA		25 mm
Fusileros del Gremio Libre	10	120	HUMANO, INFANTERÍA		28,5 mm
Guardia Negra	10	130	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
Hurricanum Celestial	1	180	HUMANO, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
✱ Jinetes Oscuros	5	170 (+20)	AELFO, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Lanzas Siniestras	10	110	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
✱ Saetas Oscuras	10	150 (+10)	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
✱ Verdugos	10	160 (+10)	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
Yelmoférreos del Gremio Libre	10	90	HUMANO, INFANTERÍA		25 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

CIUDADES DE SIGMAR

ACTUALIZADA

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Barbaslargas	10	110	DUARDIN, INFANTERÍA		25 mm
Carruaje Fustigador	1	120	AELFO, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
✱ Cazadores Montaraces	11	110 (-10)	HUMANO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [2], 28,5 mm [3], 25 mm [6]
Compañeros de Toll	4	0	ÚNICA, HUMANO, INFANTERÍA	Esta unidad solo puede unirse al regimiento de Callis y Toll. Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 28,5 mm [3]
Dracohierros	10	140	DUARDIN, INFANTERÍA		25 mm
Girobombardero	1	140	DUARDIN, MÁQUINA DE GUERRA		50 mm
Girocóptero	1	140	DUARDIN, MÁQUINA DE GUERRA		50 mm
Gran Cañón Fundehierro	1	110	HUMANO, MÁQUINA DE GUERRA		90 mm
Hidra de Guerra	1	160	AELFO, MONSTRUO		120 × 92 mm
Kharibdyss	1	140	AELFO, MONSTRUO		120 × 92 mm
Luminarca de Hysh	1	230	HUMANO, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
✱ Martilladores	10	170 (+10)	DUARDIN, INFANTERÍA		25 mm
Rompehierros	10	140	DUARDIN, INFANTERÍA		25 mm
Tanque de Vapor	1	260	HUMANO, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

HIJAS DE KHAINE

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Alta Gladiatriz	1	100	0-1 Avatar de Khaine, Cualquier AELFO	Este HÉROE puede unirse a cualquier regimiento apto como <i>Matriarca del Pacto</i> .	32 mm
La Reina de las Sombras	1	0	Ninguna	Esta unidad solo puede unirse al regimiento de <i>Morathi-Khaine</i> .	100 mm
Krethusa, Vidente de la Vieja Bruja	1	150	0-1 <i>Matriarca del Pacto</i> , Cualquier AELFO		60 mm
Medusa Arruinasangre	1	160	0-1 Avatar de Khaine, Cualquier KHINERAI, Cualquier MELUSAI		40 mm
Melusai Escamahierro	1	160	0-1 Avatar de Khaine, Cualquier KHINERAI, Cualquier MELUSAI	Este HÉROE puede unirse a cualquier regimiento apto como <i>Matriarca del Pacto</i> .	40 mm
Morathi-Khaine	1	760	La Reina de las Sombras (requerida), 0-1 <i>Matriarca del Pacto</i> , Cualquier HIJAS DE KHAINE		40 mm
Reina de la Matanza	1	130	0-1 <i>Matriarca del Pacto</i> , 0-1 Avatar de Khaine, Cualquier AELFO		25 mm
* Reina de la Matanza en Caldero de Sangre	1	320	0-1 <i>Matriarca del Pacto</i> , Cualquier HIJAS DE KHAINE		120 × 92 mm
Reina Saga	1	140	0-1 <i>Matriarca del Pacto</i> , 0-1 Avatar de Khaine, Cualquier AELFO		25 mm
Reina Saga en Caldero de Sangre	1	350	0-1 <i>Matriarca del Pacto</i> , Cualquier AELFO		120 × 92 mm
* Santuario Arruinasangre	1	200	0-1 <i>Matriarca del Pacto</i> , Cualquier HIJAS DE KHAINE		120 × 92 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Acechante de Sangre	5	140	MELUSAI, INFANTERÍA		40 mm
Acechasombras Khainitas	9	110	AELFO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 28,5 mm [8]
Aelfas Brujas con rodela afiladas	10	100	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
Aelfas Brujas con par de Sciansá	10	110	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
Avatar de Khaine	1	140	MONSTRUO		40 mm
Brujos del Fuego de la Condenación	5	150	AELFO, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Hermanas de la Matanza con dagas de sacrificio	10	120	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
Hermanas de la Matanza con rodela afiladas	10	110	AELFO, INFANTERÍA		25 mm
Hermanas de Sangre	5	140	MELUSAI, INFANTERÍA		40 mm
Khinerai Arrancacorazones	5	100	KHINERAI, INFANTERÍA		40 mm
Khinerai Robavidas	5	80	KHINERAI, INFANTERÍA		40 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

MATAFUEGOS

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Bersérker Furiadusto	1	120 (+20)	Cualquier MATAFUEGOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Elegido de Grimnir</i> .	32 mm
Buscamuertes	1	90	Cualquier MATAFUEGOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Elegido de Grimnir</i> .	32 mm
Censor Rúnico Áurico	1	120	Cualquier MATAFUEGOS		32 mm
Censor Rúnico Áurico en Magmadroth	1	300	Cualquier MATAFUEGOS		120 × 92 mm
✱ Custodiafuegos Áurico	1	100 (-10)	Cualquier MATAFUEGOS		32 mm
✱ Exiliado Rocafunesta	1	120 (-10)	Cualquier MATAFUEGOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Elegido de Grimnir</i> .	32 mm
Herrero de Batalla	1	100	Cualquier MATAFUEGOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Elegido de Grimnir</i> .	32 mm
Hijo Rúnico Áurico	1	100	0-1 <i>Elegido de Grimnir</i> , Cualquier MATAFUEGOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Elegido de Grimnir</i> .	32 mm
✱ Hijo Rúnico Áurico en Magmadroth	1	260 (-20)	0-1 <i>Elegido de Grimnir</i> , Cualquier MATAFUEGOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Elegido de Vulcatrrix</i> .	120 × 92 mm
Padre Rúnico Áurico	1	140	0-1 <i>Elegido de Grimnir</i> , Cualquier MATAFUEGOS		32 mm
Padre Rúnico Áurico en Magmadroth	1	330	0-1 <i>Elegido de Grimnir</i> , 0-1 <i>Elegido de Vulcatrrix</i> , cualquier MATAFUEGOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Elegido de Vulcatrrix</i> .	120 × 92 mm
✱ Señor Rúnico Áurico	1	180 (+10)	0-1 <i>Elegido de Grimnir</i> , Cualquier MATAFUEGOS		32 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Bersérkeres Guardafogones con alabardas fogonazo	5	130	DUARDIN, INFANTERÍA		32 mm
Bersérkeres de Vulkita con armas fuegoacero	10	130	DUARDIN, INFANTERÍA		32 mm
✱ Bersérkeres de Vulkita con escudoshonda afilados	10	150 (+10)	DUARDIN, INFANTERÍA		32 mm
✱ Bersérkeres Guardafogones con grandes hachas bersérker	5	120 (+10)	DUARDIN, INFANTERÍA		32 mm
✱ Buscallamas de Vulkyn	9	160 (+10)	DUARDIN, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [4], 28,5 mm [5]
Guardafogones Áuricos	5	130	DUARDIN, INFANTERÍA		32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

PROFUNDOS IDONETH

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Contramaestre Akheliano	1	120	Cualquier NAMARTI	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Amo de IncurSIONES Akheliano</i> .	32 mm
Desgarraalmas Isharanno	1	90	0-1 <i>Emisario Isharanno</i> , Cualquier NAMARTI	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Emisario Isharanno</i> .	40 mm
Eidolón de Mathlann, Aspecto del Mar	1	350	0-1 <i>Emisario Isharanno</i> , Cualquier PROFUNDO IDONETH		100 mm
Eidolón de Mathlann, Aspecto de la Tormenta	1	320	0-1 <i>Emisario Isharanno</i> , Cualquier PROFUNDO IDONETH		100 mm
Escudriñaalmas Isharanno	1	110	0-1 <i>Emisario Isharanno</i> , Cualquier NAMARTI	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Emisario Isharanno</i> .	32 mm
Invocamareas Isharanno	1	150	0-1 <i>Emisario Isharanno</i> , Cualquier NAMARTI		32 mm
Lotann, Guardián de los Libros de Almas	1	100	Cualquier PROFUNDO IDONETH	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Emisario Isharanno</i> .	40 mm
Rey Akheliano	1	160	0-1 <i>Amo de IncurSIONES Akheliano</i> o <i>Emisario Isharanno</i> , Cualquier PROFUNDO IDONETH		60 mm
* Voltornos, Supremo Rey de las Profundidades	1	250 (-20)	0-1 <i>Amo de IncurSIONES Akheliano</i> o <i>Emisario Isharanno</i> , Cualquier PROFUNDO IDONETH		60 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
* Alopexes Akhelianos	1	160 (-20)	AELFO, AKHELIANO, CABALLERÍA		90 × 52 mm
Guardia Ishlaen Akheliana	3	180	AELFO, AKHELIANO, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Guardia Morrsarr Akheliana	3	170	AELFO, AKHELIANO, CABALLERÍA		60 × 35 mm
* Leviadón Akheliano	1	490 (+10)	AELFO, AKHELIANO, MONSTRUO		120 × 92 mm
Saqueadores Namarti	10	130	AELFO, NAMARTI, INFANTERÍA		32 mm
Siervos Namarti	10	110	AELFO, NAMARTI, INFANTERÍA		32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

ALTOS SEÑORES KHARADRON

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Aeterquimista	1	130	0-1 AEROBAJEL, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Oficial del Gremio</i> .	32 mm
✱ Almirante Arkanauta	1	140 (-20)	0-1 <i>Oficial del Gremio</i> , Cualquier ALTOS SEÑORES KHARADRON		32 mm
✱ Brokk Grungsson, Lord-Magnate de Barak-Nar	1	260 (+10)	0-1 <i>Oficial del Gremio</i> , Cualquier ALTOS SEÑORES KHARADRON		50 mm
Drekki Flynt	1	150	0-1 <i>Oficial del Gremio</i> , 0-1 Fragata Arkanauta , Cualquier INFANTERÍA		32 mm
Endrintendente con armadura dirigible	1	180	0-1 AEROBAJEL, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Oficial del Gremio</i> .	40 mm
Endrintendente con endrinarnés	1	130	0-1 AEROBAJEL, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Oficial del Gremio</i> .	32 mm
Navegante Aetérico	1	130	0-1 AEROBAJEL, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Oficial del Gremio</i> .	32 mm
Tallacódigo	1	80	0-1 AEROBAJEL, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Oficial del Gremio</i> .	32 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Acorazado Arkanauta	1	500	DUARDIN, AEROBAJEL, MÁQUINA DE GUERRA		170 × 105 mm
Atronadores Grundstok	5	140	DUARDIN, INFANTERÍA		32 mm
✱ Cañonera Grundstok	1	140 (-20)	DUARDIN, AEROBAJEL, MÁQUINA DE GUERRA		105 × 70 mm
Compañía Arkanauta	10	100	DUARDIN, INFANTERÍA		25 mm
Endrimecánicos	3	120	DUARDIN, INFANTERÍA		32 mm
Fragata Arkanauta	1	320	DUARDIN, AEROBAJEL, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Guardianes Celestes	3	130	DUARDIN, INFANTERÍA		32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

LUMINETH SOBERANOS

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Archimago Teclis y Celennar, Espíritu de Hysh	1	600	0-1 <i>Parangón Lumineth</i> , Cualquier LUMINETH SOBERANOS		160 mm
✱ Avalenor, el Rey del Corazón de piedra	1	410	0-1 <i>Parangón Lumineth</i> , cualquier VANARI , Cualquier ALARITH		100 mm
Buscador de Saber Scinari	1	140	0-1 <i>Filos Fluviales Ydrilanos</i> , Cualquier Guardianes Auralanos Vanari , Cualquier Filoseñores Vanari		32 mm
Cathallar Scinari	1	100	0-1 <i>Filos Fluviales Ydrilanos</i> , Cualquier Guardianes Auralanos Vanari , Cualquier Filoseñores Vanari		32 mm
Ellania y Ellathor, Sabios de Guerra Eclipsianos	1	280	0-1 <i>Parangón Lumineth</i> , Cualquier LUMINETH SOBERANOS		40 mm
Filoestandarte Vanari	1	130	Cualquier VANARI	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Parangón Lumineth</i> .	40 mm
Grafólogo Scinari	1	160	0-1 <i>Filos Fluviales Ydrilanos</i> , Cualquier Guardianes Auralanos Vanari , Cualquier Filoseñores Vanari		32 mm
✱ Iluminador Scinari	1	180 (-10)	0-1 <i>Filos Fluviales Ydrilanos</i> , Cualquier Guardianes Auralanos Vanari , Cualquier Filoseñores Vanari		32 mm
✱ La Luz de Eltharion	1	210 (-20)	0-1 <i>Parangón Lumineth</i> , Cualquier LUMINETH SOBERANOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Parangón Lumineth</i> .	50 mm
Lord Regente Vanari	1	230	0-1 <i>Parangón Lumineth</i> , 0-1 <i>Filos Fluviales Ydrilanos</i> , Cualquier VANARI		90 × 52 mm
✱ Lyrrior Uthralle, Protector de Ymetrica	1	220	0-1 <i>Parangón Lumineth</i> , Cualquier LUMINETH SOBERANOS		90 × 52 mm
Magorrocoso Alarith	1	120	0-1 <i>Filos Fluviales Ydrilanos</i> , Cualquier Guardianes Auralanos Vanari , Cualquier ALARITH		40 mm
Magoventoso Hurakan	1	150	0-1 <i>Filos Fluviales Ydrilanos</i> , Cualquier Guardianes Auralanos Vanari , Cualquier HURAKAN		60 × 35 mm
✱ Sevreth, Señor del Séptimo Viento	1	330 (-20)	0-1 <i>Parangón Lumineth</i> , cualquier VANARI , Cualquier HURAKAN		60 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Alarith Espíritu de la Montaña	1	300 (-20)	ALARITH , MONSTRUO		100 mm
Balista Astroesquirla Vanari	1	110	VANARI , MÁQUINA DE GUERRA		80 mm
✱ Cargavientos Hurakan	5	170 (-10)	AELFO , HURAKAN , CABALLERÍA		60 × 35 mm
Centinelas Auralanos Vanari	10	160	AELFO , VANARI , INFANTERÍA		32 mm
Guardias Pétreos Alarith	5	120	AELFO , ALARITH , INFANTERÍA		32 mm
Guardianes Auralanos Vanari	10	150	AELFO , VANARI , INFANTERÍA		32 mm
Filoseñores Vanari	5	140	AELFO , VANARI , INFANTERÍA		32 mm
Filos Fluviales Ydrilanos	10	160	AELFO , INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [5], 28,5 mm [5]
Hurakan Espíritu del Viento	1	250	HURAKAN , MONSTRUO		60 mm
Jinetes del Alba Vanari	5	230	AELFO , VANARI , CABALLERÍA		60 × 35 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

SERAFONES

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Cabecilla en Estegadón	1	200	0-1 MONSTRUO , Cualquier KROXIGOR , Cualquier ESLIZÓN no MONSTRUO		120 × 92 mm
Cabecilla en Rajadáctilo	1	130	0-1 MONSTRUO , 0-1 BESTIA , Cualquier CABALLERÍA ESLIZONES		50 mm
Cabecilla en Terradón	1	130	0-1 MONSTRUO , 0-1 BESTIA , Cualquier CABALLERÍA ESLIZONES		50 mm
✱ Lord Kroak	1	450 (+20)	0-1 Sacerdote Estelar ESlIZÓN o <i>Progenie Predilecta</i> , Cualquier SERAFÓN		80 mm
Oráculo ESlIZÓN en Troglodón	1	240	0-1 MONSTRUO , 0-1 BESTIA , Cualquier KROXIGOR , Cualquier ESLIZÓN no MONSTRUO		120 × 92 mm
Sacerdote Estelar ESlIZÓN	1	100	0-1 MONSTRUO , 0-1 BESTIA , Cualquier KROXIGOR , Cualquier ESLIZÓN no MONSTRUO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento de un Lord Kroak o de un Señor Estelar Slann .	25 mm
✱ Saurio Escamadura en Agradón	1	170 (-20)	0-1 <i>Progenie Predilecta</i> , Cualquier SAURIO		90 × 52 mm
Saurio Escamadura en Carnosaurio	1	230	0-1 <i>Progenie Predilecta</i> , 0-1 MONSTRUO , Cualquier SAURIO		120 × 92 mm
Saurio Portador del Astrolito	1	130	Cualquier SAURIO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Progenie Predilecta</i> .	40 mm
✱ Saurio Viejaestirpe	1	110	0-1 <i>Progenie Predilecta</i> , Cualquier SERAFÓN		32 mm
✱ Saurio Viejaestirpe en Carnosaurio	1	270 (-20)	0-1 <i>Progenie Predilecta</i> , Cualquier SERAFÓN		120 × 92 mm
Señor Estelar Slann	1	280	0-1 Sacerdote Estelar ESlIZÓN o <i>Progenie Predilecta</i> , Cualquier SERAFÓN		80 mm
Vidente Estelar ESlIZÓN	1	170	0-1 MONSTRUO , Cualquier BESTIA , Cualquier KROXIGOR , Cualquier ESLIZÓN no MONSTRUO		50 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Asaltadores en Raptadón	5	140	ESLIZÓN , CABALLERÍA		60 × 35 mm
Bastiladón con Arca de Sotek	1	230	ESLIZÓN , MONSTRUO		120 × 92 mm
Bastiladón con Máquina Solar	1	240	ESLIZÓN , MONSTRUO		120 × 92 mm
Cazadores de Huanchi con boleadoras de piedra estelar	5	100	ESLIZÓN , INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	28,5 mm [2], 25 mm [3]
Cazadores de Huanchi con lanzadardos	5	80	ESLIZÓN , INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	28,5 mm [1], 25 mm [4]
Cazadores en Raptadón	5	130	ESLIZÓN , CABALLERÍA		60 × 35 mm
Dispositivo de los Dioses	1	180	ESLIZÓN , MONSTRUO		120 × 92 mm
Eslizones	10	80	ESLIZÓN , INFANTERÍA		25 mm
✱ Estegadón	1	180 (-40)	ESLIZÓN , MONSTRUO		120 × 92 mm
Engendro de Chotec	1	120	ESLIZÓN , BESTIA		90 × 52 mm [3], 25 mm [3]
Guardia Saurio	5	120	SAURIO , INFANTERÍA		32 mm
Guerreros Saurios	10	160	SAURIO , INFANTERÍA		32 mm
Jinetes de Rajadáctilo	3	110	ESLIZÓN , CABALLERÍA		50 mm
Jinetes de Rajadáctilo (2 minis.)	2	70	ESLIZÓN , CABALLERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Cabecilla en Rajadáctilo que incluyas en tu ejército. Esta unidad no se puede reforzar.	50 mm
Jinetes de Terradón	3	90	ESLIZÓN , CABALLERÍA		50 mm
Jinetes de Terradón (2 minis)	2	70	ESLIZÓN , CABALLERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Cabecilla en Terradón que incluyas en tu ejército. Esta unidad no se puede reforzar.	50 mm
Kroxigores	3	210	KROXIGOR , INFANTERÍA		50 mm
Kroxigores Prole de Guerra	3	220	KROXIGOR , INFANTERÍA		50 mm
Lanceros en Agradón	3	220	SAURIO , CABALLERÍA		75 × 42 mm
Terrapaces	3	70	BESTIA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

FORJADOS EN LA TORMENTA

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Astreia Solbrillante	1	220	Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	90 × 52 mm
Aventis Golpeígneo, Magíster de Hammerhal	1	310	Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	100 mm
Caballero Abanderado	1	110	0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA GUERRERA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> .	40 mm
Caballero Ajusticiador con Grifomastines	1	140	Cualquier Grifomastines, Cualquier CÁMARA GUERRERA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> .	90 × 52 mm [1], 40 mm [2]
Caballero Arcano	1	120	0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA GUERRERA		40 mm
Caballero Azyros	1	150	0-1 CÁMARA DE GUERREROS, Cualquier CÁMARA DE PERDICIÓN	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> .	50 mm
Caballero Céfire	1	130	0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE VANGUARDIA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> . Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Caballero Cetrero	1	190	0-1 Grifomastín, Cualquier INFANTERÍA CÁMARA GUERRERA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> . Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	50 mm
Caballero Draconis	1	240	Cualquier CÁMARA EXTREMIS		105 × 70 mm
Caballero Heraldo	1	110	0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA GUERRERA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Caballero Hidalgo	1	120	0-1 Hidalgos Almaligados, 0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE PERDICIÓN	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> .	40 mm
Caballero Invocador	1	140	0-1 Grifomastín, Cualquier INFANTERÍA DE LA CÁMARA SACROSANTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Caballero Relictor	1	120	0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA GUERRERA		40 mm
✱ Celeste Supremo, Martillo de Sigmar	1	290 (-30)	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		100 mm
Gardus Alma de Acero	1	170	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , 0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE GUERREROS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> .	50 mm
Gavriel Corazonfirme	1	140	0-1 Grifomastín, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> . Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Ionus Criptonacido, Guardián de las Almas Perdidas	1	400	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		100 mm
✱ Iridan Testigo	1	290	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		120 × 92 mm
Karazai el Marcado	1	480	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		160 mm
Krondys, Hijo de Dracothion	1	560	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		160 mm
✱ Lorai, Hija del Abismo	1	0	Ninguna	Esta unidad solo puede unirse al regimiento de Neave Garranegra.	40 mm
Lord Aquilor	1	160	Cualquier Grifomastines, Cualquier CÁMARA DE VANGUARDIA		90 × 52 mm
Lord Arcano	1	140	Cualquier INFANTERÍA CÁMARA SACROSANTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Lord Arcano en Dracoliano celestial	1	210	Cualquier CABALLERÍA CÁMARA SACROSANTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	90 × 52 mm
Lord Arcano en Grifocorcel	1	220	Cualquier CÁMARA SACROSANTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	90 × 52 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

FORJADOS EN LA TORMENTA

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Lord Arcano en Tauralón	1	280	Cualquier CÁMARA SACROSANTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	100 mm
Lord Castellano	1	150	Cualquier INFANTERÍA CÁMARA GUERRERA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Lord Celeste	1	130	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , 0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE GUERREROS		40 mm
✱ Lord Celeste en Dracoestelar	1	480	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		170 × 105 mm
Lord Celeste en Dracoth	1	190	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier CÁMARA EXTREMIS, Cualquier CÁMARA DE GUERREROS		90 × 52 mm
✱ Lord Comandante Bastian Carthalos	1	250 (-20)	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		50 mm
Lord Exorcista	1	150	Cualquier INFANTERÍA CÁMARA SACROSANTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
✱ Lord Imperante	1	120 (-20)	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , 0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE GUERREROS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> .	40 mm [1], 32 mm [1]
✱ Lord Inquisidor	1	110 (-10)	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , 0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE PERDICIÓN, Cualquier CÁMARA GUERRERA		40 mm
Lord Ordinator	1	120	Cualquier INFANTERÍA CÁMARA SACROSANTA, Cualquier MÁQUINA DE GUERRA CÁMARA SACROSANTA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Lord Relictor	1	130	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , 0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE PERDICIÓN, Cualquier CÁMARA GUERRERA		40 mm
Lord Terminus	1	150	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , 0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE PERDICIÓN, Cualquier CÁMARA GUERRERA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ejemplar Forjado</i> .	40 mm [1], 25 mm [1]
✱ Lord Vigilante en Grifoacechante	1	160 (-20)	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , 0-1 Grifomastín, Cualquier CÁMARA DE PERDICIÓN, Cualquier CÁMARA GUERRERA		90 × 52 mm
Lord Vigilante en Morrgrifo	1	240	Cualquier CÁMARA DE PERDICIÓN, Cualquier CÁMARA DE GUERREROS		120 × 92 mm
✱ Neave Garranegra	1	320 (-20)	Camaradas de Neave (requerido), Lorai (requerido), Cualquier CÁMARA DE VANGUARDIA		40 mm
Templario Dragonero	1	440	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier CÁMARA EXTREMIS, Cualquier CÁMARA DE GUERREROS		170 × 105 mm
✱ Tornus el Redimido	1	190	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		50 mm
Vandus Manomartillo	1	190	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier CÁMARA EXTREMIS, Cualquier CÁMARA DE GUERREROS		90 × 52 mm
Yndrasta, la Lanza Celestial	1	330	0-1 <i>Ejemplar Forjado</i> , Cualquier FORJADO EN LA TORMENTA		60 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

FORJADOS EN LA TORMENTA

ACTUALIZADA

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Aeteraves	3	80	CÁMARA DE VANGUARDIA, BESTIA		32 mm
☀ Aniquiladores	3	140 (-10)	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA		40 mm
☀ Aniquiladores con grandes martillos meteóricos	3	190 (-20)	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA		40 mm
Ajusticiadores con ballestas rayotormentoso	5	160	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Ajusticiadores con arcos rayoceste	5	140	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Aquelarre Tormentoso	3	210	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
Atormentadores de la Guardia Dracothiana	2	180	CÁMARA EXTREMIS, CABALLERÍA		90 × 52 mm
Atormentadores de la Guardia Dracothiana (1 mini.)	1	100	CÁMARA EXTREMIS, CABALLERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Lord Celeste en Dracoth que incluyas en tu ejército.	90 × 52 mm
Balista Celestial	1	140	CÁMARA SACROSANTA, MÁQUINA DE GUERRA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	60 mm [1], 40 mm [2]
Camaradas de Neave	3	0	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad solo puede unirse al regimiento de Neave Garranegra . Esta unidad no se puede reforzar	40 mm
Carro Azotatormentas	1	140	CÁMARA GUERRERA, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Castigadores	3	110	CÁMARA SACROSANTA, INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Cazadores de Vanguardia	5	120	CÁMARA DE VANGUARDIA, INFANTERÍA		40 mm
Conquistadores	5	110	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA		40 mm
Desoladores de la Guardia Dracothiana	2	190	CÁMARA EXTREMIS, CABALLERÍA		90 × 52 mm
Desoladores de la Guardia Dracothiana (1 mini.)	1	110	CÁMARA EXTREMIS, CABALLERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Lord Celeste en Dracoth que incluyas en tu ejército.	90 × 52 mm
Diezmadores	5	240	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Espoleadores Azotatormentas	3	190	CÁMARA DE GUERREROS, CABALLERÍA		90 × 52 mm
Espoleadores de Vanguardia con hachas de choque	3	250	CÁMARA DE VANGUARDIA, CABALLERÍA		75 × 42 mm
Espoleadores de Vanguardia con jabalinas golpeestelar	3	240	CÁMARA DE VANGUARDIA, CABALLERÍA		75 × 42 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

FORJADOS EN LA TORMENTA

ACTUALIZADA

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Evocadores	5	180	CÁMARA SACROSANTA, INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Evocadores en Dracolianos celestiales	3	240	CÁMARA SACROSANTA, CABALLERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	90 × 52 mm
Fulminadores de la Guardia Dracothiana	2	220	CÁMARA EXTREMIS, CABALLERÍA		90 × 52 mm
Fulminadores de la Guardia Dracothiana (1 mini.)	1	110	CÁMARA EXTREMIS, CABALLERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Lord Celeste en Dracoth que incluyas en tu ejército.	90 × 52 mm
Grifomastines	6	90	BESTIA		40 mm
Guardia Dracotormenta	2	320	CÁMARA EXTREMIS, MONSTRUO		105 × 70 mm
Guardia Dracotormenta (1 mini.)	1	160	CÁMARA EXTREMIS, MONSTRUO	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Caballero Draconis que incluyas en tu ejército.	105 × 70 mm
✱ Halconeros de Vanguardia con ballestas huracán	3	110 (+10)	CÁMARA DE VANGUARDIA, INFANTERÍA		40 mm
Halconeros de Vanguardia con ballestas tirolargo	3	200	CÁMARA DE VANGUARDIA, INFANTERÍA		60 × 35 mm [2], 40 mm [1]
✱ Hidalgos Almaligados	6	200 (-20)	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
✱ Inculpadores	3	150 (+10)	CÁMARA DE PERDICIÓN, INFANTERÍA		40 mm
Liberadores	5	100	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA		40 mm
Ofuscadores de la Guardia Dracothiana	2	210	CÁMARA EXTREMIS, CABALLERÍA		90 × 52 mm
Ofuscadores de la Guardia Dracothiana (1 mini.)	1	120	CÁMARA EXTREMIS, CABALLERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Lord Celeste en Dracoth que incluyas en tu ejército.	90 × 52 mm
Pretores	3	150	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA		40 mm
Protectores	5	220	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
Recluyentes	3	140	CÁMARA DE PERDICIÓN, INFANTERÍA		40 mm
Represaliadores	5	170	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
✱ Seguidores	5	120 (-50)	CÁMARA SACROSANTA, INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm
✱ Vigilantes	5	140 (+10)	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA		40 mm
Vindicadores	5	100	CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA		40 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

SYLVANETH

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Alarielle la Reina Eterna	1	680	0-1 <i>Centinela del Bosque</i> , Cualquier SYLVANETH		160 mm
Aparecido Canción de Guerra	1	200	Cualquier SYLVANETH		105 × 70 mm
Archiaparecido	1	130	Cualquier Arqueros Cendales , Cualquier KURNOTHI	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Centinela del Bosque</i> .	40 mm
Belthanos, Primera Espina de Kurnoth	1	350	0-1 <i>Centinela del Bosque</i> , Cualquier SYLVANETH		150 × 95 mm
Brujarrama	1	110	Cualquier INFANTERÍA		32 mm
Dama de las Enredaderas	1	250	0-1 <i>Centinela del Bosque</i> , Cualquier SYLVANETH		80 mm
Drycha Hamadreth	1	240	0-1 <i>Centinela del Bosque</i> , Cualquier SYLVANETH		105 × 70 mm
Espíritu de Durthu	1	330	0-1 <i>Centinela del Bosque</i> , Cualquier SYLVANETH		105 × 70 mm
Señor Arbóreo	1	220	Cualquier SYLVANETH	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Centinela del Bosque</i> .	105 × 70 mm
Señor Arbóreo Ancestral	1	240	0-1 <i>Centinela del Bosque</i> , Cualquier SYLVANETH		105 × 70 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Aparecidos Arbóreos	5	110	INFANTERÍA		32 mm
Aparecidos Buscadores	3	200	CABALLERÍA		60 mm
Aparecidos Feéricos	5	80	INFANTERÍA		32 mm
Arqueros Cendales	5	120	INFANTERÍA		32 mm
Cazadores de Kurnoth con arcos largos kurnothi	3	200	KURNOTHI, INFANTERÍA		50 mm
Cazadores de Kurnoth con guadañas kurnothi	3	200	KURNOTHI, INFANTERÍA		50 mm
Cazadores de Kurnoth con montantes kurnothi	3	220	KURNOTHI, INFANTERÍA		50 mm
Dríades	10	100	INFANTERÍA		32 mm
Lanceros en Dracofatas	3	210	CABALLERÍA		60 mm
✱ Los Sylváticos	8	110	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40mm [2], 32mm [3], 28.5mm [3]



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

BESTIAS DEL CAOS

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Gran Bramachamán	1	140 (+10)	0-1 <i>Alfa del Rebaño</i> , 0-1 BESTIA , Cualquier MANADA BESTIAL	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	32 mm
Minotauro de la Condenación	1	170	0-1 <i>Alfa del Rebaño</i> , Cualquier BESTIAS DEL CAOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Alfa del Rebaño</i> . Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	50 mm
Ogor Dragón Shaggoth	1	220	0-1 <i>Alfa del Rebaño</i> , Cualquier BESTIAS DEL CAOS	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	90 × 52 mm
Señor de las Bestias	1	170	0-1 <i>Alfa del Rebaño</i> , Cualquier BESTIAS DEL CAOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Alfa del Rebaño</i> . Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	40 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Bestigors	10	220 (+10)	MANADA BESTIAL , INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	32 mm
Carros de Colmillogors	1	110	MANADA BESTIAL , MÁQUINA DE GUERRA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	105 × 70 mm
Centigors	5	170	MANADA BESTIAL , CABALLERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	60 × 35 mm
Cigor	1	190	MONSTRUO	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	120 × 92 mm
Cocatriz	1	150	BESTIA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	60 mm
Engendro del Caos de las Bestias del Caos	1	70	BESTIA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	50 mm
Escuerzo Alado	1	190	MONSTRUO	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	120 × 92 mm
Gargante del Caos	1	150	MONSTRUO	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	90 × 52 mm
Garragor	1	70	BESTIA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	75 × 42 mm
Gorgona	1	200	MONSTRUO	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	120 × 92 mm
Gors	10	100	MANADA BESTIAL , INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	32 mm
Incursores Ungors	10	90	MANADA BESTIAL , INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	25 mm
Mastines del Caos	10	130	BESTIA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	60 × 35 mm
✱ Ogors Dragón	3	200 (-20)	CABALLERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	90 × 52 mm
Quimera	1	200	MONSTRUO	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	120 × 92 mm
Torogors	3	170	INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	50 mm
✱ Ungors	10	90 (+10)	MANADA BESTIAL , INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	25 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

FILOS DE KHORNE

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Amo Sangriento, Heraldo de Khorne	1	130 (-20)	0-1 <i>Buscamatanzas</i> , Cualquier DAEMON		40 mm
Azuzasangre	1	100	Cualquier SANGREJURADO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Belicista Sangrejurado</i> .	40 mm
Consagrasangres	1	130	Cualquier SANGREJURADO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Belicista Sangrejurado</i> .	32 mm
Despojacráneos	1	130	Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Buscamatanzas</i> .	40 mm
✱ Devorador de Almas de la Furia Imparable	1	450 (+10)	0-1 <i>Buscamatanzas</i> , Cualquier FILOS DE KHORNE	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Señor Maligno</i> .	120 × 92 mm
✱ Devorador de Almas de la Ira de Khorne	1	420	0-1 <i>Buscamatanzas</i> , 0-1 <i>Señor Maligno</i> , Cualquier FILOS DE KHORNE		120 × 92 mm
✱ Devorador de Almas de la Rabia Insensata	1	460 (-10)	0-1 <i>Buscamatanzas</i> , Cualquier FILOS DE KHORNE	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Señor Maligno</i> .	120 × 92 mm
Heraldo de Khorne en Trono de Sangre	1	210	0-1 <i>Buscamatanzas</i> , Cualquier DAEMON		120 × 92 mm
Karanak	1	110	0-1 Poderoso Señor de Khorne , Cualquier Garras de Karanak , Cualquier Mastines de Khorne		75 × 42 mm
Poderoso Señor de Khorne	1	130	Cualquier <i>Belicista Sangrejurado</i> , 0-1 Karanak , Cualquier FILOS DE KHORNE		60 mm
Portamuertes Aspirante	1	90	Cualquier SANGREJURADO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Belicista Sangrejurado</i> .	40 mm
Portamuertes Glorioso	1	120	Cualquier SANGREJURADO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Belicista Sangrejurado</i> .	40 mm
✱ Ritualista Desangrarreinos	1	130 (+20)	Cualquier SANGREJURADO		32 mm
Señor de Khorne en Juggernaut	1	220	Cualquier SANGREJURADO		90 × 52 mm
✱ Señor de los Cráneos, Heraldo de Khorne	1	140 (-10)	Cualquier CABALLERÍA DAEMON , Cualquier MÁQUINA DE GUERRA		90 × 52 mm
Sacerdote Carnicero	1	160	Cualquier SANGREJURADO		40 mm
Skarbrand	1	470	0-1 <i>Buscamatanzas</i> , Cualquier FILOS DE KHORNE		100 mm
Skarr Furiasangre	1	150	Cualquier SANGREJURADO		40 mm
Trituracráneos	1	130	Cualquier SANGREJURADO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Belicista Sangrejurado</i> .	40 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Aplastadores	3	160 (-20)	DAEMON , CABALLERÍA		90 × 52 mm
Cañón de Cráneos	1	170	DAEMON , MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Desangradores	10	200	DAEMON , INFANTERÍA		32 mm
✱ Ensañadores	5	130 (+10)	SANGREJURADO , INFANTERÍA		40 mm
Garras de Karanak	8	110	SANGREJURADO , INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	60 × 35 mm [1], 40 mm [1], 32 mm [2], 28,5 mm [4]
✱ Guerreros de la Sangre	10	220 (+10)	SANGREJURADO , INFANTERÍA		32 mm
Khorgorath	1	130	SANGREJURADO , MONSTRUO		90 × 52 mm
Mastines de Khorne	5	110	DAEMON , BESTIA		60 × 35 mm
Poderosos Aplastacráneos	3	220	SANGREJURADO , CABALLERÍA		90 × 52 mm
Saqueasangres	10	100	SANGREJURADO , INFANTERÍA		32 mm
✱ Siegacráneos	5	230 (+10)	SANGREJURADO , INFANTERÍA		40 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

DISCÍPULOS DE TZEENTCH

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Chamán Tzaangor	1	150 (-10)	0-1 <i>Cabalista Arcanita</i> , Cualquier ARCANITA		40 mm
✱ El Cambiante	1	160 (+10)	Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Embaucador Tzeentchiano</i> .	40 mm
✱ Hechicero del Cambio, Heraldo de Tzeentch	1	120 (-10)	Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Embaucador Tzeentchiano</i> .	32 mm
Invocador Lívido	1	180	0-1 <i>Embaucador Tzeentchiano</i> , Cualquier DISCÍPULOS DE TZEENTCH		40 mm
Invocador Lívido en Disco de Tzeentch	1	230	0-1 <i>Embaucador Tzeentchiano</i> , Cualquier DISCÍPULOS DE TZEENTCH		40 mm
Kairos Tejdestinos	1	460	0-1 <i>Embaucador Tzeentchiano</i> , Cualquier DISCÍPULOS DE TZEENTCH		100 mm
Magíster	1	110	Cualquier ARCANITA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Cabalista Arcanita</i> .	32 mm
Magíster en Disco de Tzeentch	1	130	0-1 <i>Cabalista Arcanita</i> , Cualquier ARCANITA		50 mm
Maldecidor, Ojo de Tzeentch	1	150	Cualquier ARCANITA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Cabalista Arcanita</i> .	32 mm
Señor de la Transformación	1	400	0-1 <i>Embaucador Tzeentchiano</i> , Cualquier DISCÍPULOS DE TZEENTCH		100 mm
Surcadestinos, Heraldo de Tzeentch en Carro Flamígero	1	140	0-1 <i>Embaucador Tzeentchiano</i> , Cualquier DAEMON		120 × 92 mm
Taumaturgo Ogroide	1	130	Cualquier ARCANITA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Cabalista Arcanita</i> .	50 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Acólitos Kaíricas	10	90	ARCANITA, INFANTERÍA		32 mm
✱ Aulladores de Tzeentch	3	80 (-10)	DAEMON, BESTIA		32 mm
Carro Flamígero de Tzeentch	1	120	DAEMON, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Engendro del Caos de Tzeentch	1	60	BESTIA		50 mm
Horrores Azules y Horrores de Azufre	10	150	DAEMON, INFANTERÍA		25 mm
Horrores Rosas	10	170	DAEMON, INFANTERÍA		32 mm
Incineradores de Tzeentch	3	130	DAEMON, INFANTERÍA		32 mm
Incinerador Glorioso de Tzeentch	1	110	DAEMON, INFANTERÍA		75 × 42 mm
Obelisco de Jade	10	100	ARCANITA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [5], 28,5 mm [5]
Tzaangors	10	150	ARCANITA, INFANTERÍA		32 mm
Tzaangors Fuegocelestes	3	180	ARCANITA, CABALLERÍA		40 mm
Tzaangors Iluminados	3	90	ARCANITA, INFANTERÍA		40 mm
✱ Tzaangors Iluminados en Discos de Tzeentch	3	140 (-10)	ARCANITA, CABALLERÍA		40 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

HEDONITAS DE SLAANESH

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Dexcessa, la Garra de Slaanesh	1	200	0-1 Synessa o <i>Embelesador Slaaneshi</i> , Cualquier HEDONITAS DE SLAANESH	Este HÉROE puede unirse al regimiento de Synessa .	105 × 70 mm
Embelesadora Infernal, Heraldo de Slaanesh	1	100	Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Embelesador Slaaneshi</i> .	60 × 35 mm
✱ Glutos Orscollion, Señor de la Glotonería	1	470	0-1 <i>Ególatra Oscuro</i> , Cualquier HEDONITAS DE SLAANESH		170 × 105 mm
Guardián de los Secretos	1	420	0-1 <i>Embelesador Slaaneshi</i> , Cualquier HEDONITAS DE SLAANESH		100 mm
La Máscara	1	140	Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Embelesador Slaaneshi</i> .	32 mm
Paradigma de Contorsión	1	180	0-1 <i>Embelesador Slaaneshi</i> , Cualquier DAEMON		75 × 42 mm
Portafilos, Heraldo en Carro Glorioso	1	160	0-1 <i>Embelesador Slaaneshi</i> , Cualquier MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Señor de la Arrogancia	1	140	Cualquier SIBARITA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ególatra Oscuro</i> .	40 mm
Señor del Dolor	1	140	Cualquier SIBARITA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ególatra Oscuro</i> .	40 mm
✱ Shalaxi Helbane	1	460 (-30)	0-1 <i>Embelesador Slaaneshi</i> , Cualquier HEDONITAS DE SLAANESH		100 mm
✱ Sigvald, Príncipe de Slaanesh	1	240 (-20)	0-1 <i>Ególatra Oscuro</i> , Cualquier HEDONITAS DE SLAANESH	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Ególatra Oscuro</i> .	60 mm
Syll'Esske, la Alianza Vengativa	1	220	0-1 <i>Embelesador Slaaneshi</i> o <i>Ególatra Oscuro</i> , Cualquier HEDONITAS DE SLAANESH		50 mm
Synessa, la Voz de Slaanesh	1	230	0-1 Dexcessa o <i>Embelesador Slaaneshi</i> , Cualquier HEDONITAS DE SLAANESH	Este HÉROE puede unirse al regimiento de Dexcessa .	105 × 70 mm
Vozdesquirla de Slaanesh	1	130	0-1 <i>Ególatra Oscuro</i> , Cualquier SIBARITA		32 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Almagemelos Symbaresh	5	130	SIBARITA , INFANTERÍA		32 mm
Arqueros Gozaespinas	10	150	SIBARITA , INFANTERÍA		28,5 mm [10], 25 mm [1]
Atormentadores Mírmidesh	5	120	SIBARITA , INFANTERÍA		32 mm
Buscadores	5	140	DAEMON , CABALLERÍA		60 × 35 mm
Buscadores Filovelo	5	190	SIBARITA , CABALLERÍA		75 × 42 mm
✱ Buscadores Gozaespinas	5	170 (+10)	SIBARITA , CABALLERÍA		75 × 42 mm
Carro Buscador	1	90	DAEMON , MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Desollador Infernal	1	160	DAEMON , MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Diablillas	10	100	DAEMON , INFANTERÍA		25 mm
Diablos	3	150	DAEMON , BESTIA		75 × 42 mm
Galopadores Infernales	5	150	SIBARITA , CABALLERÍA		60 × 35 mm
Slaangors Sangriablos	3	120	SIBARITA , INFANTERÍA		40 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

AGUSANADOS DE NURGLE

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Amorfo Putrenacido	1	300	0-1 <i>Señor Putrefactor</i> , Cualquier AGUSANADOS DE NURGLE		100 mm
Bilsgaitero Chapuzas, Heraldo de Nurgle	1	110	Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como un <i>Vástago de Plaga</i> .	32 mm
Escriba plagarruina, Heraldo de Nurgle	1	100	Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como un <i>Vástago de Plaga</i> .	40 mm
Gran Inmundicia	1	480	0-1 <i>Vástago de Plaga</i> Cualquier AGUSANADOS DE NURGLE		130 mm
Gutrot Espuma	1	160	0-1 <i>Señor Putrefactor</i> , Cualquier PUTREFACTORES		40 mm
Hechicero Putrefactor	1	120	0-1 <i>Señor Putrefactor</i> , Cualquier PUTREFACTORES		32 mm
Heraldo de Putrefacción	1	150	0-1 <i>Señor Putrefactor</i> , Cualquier PUTREFACTORES		75 × 42 mm
Hortículus Fangux	1	150	Cualquier DAEMON		105 × 70 mm
Los Glotales	1	510	0-1 <i>Señor Putrefactor</i> , Cualquier AGUSANADOS DE NURGLE		130 mm
Morbidx Doblenacido	1	300	0-1 <i>Señor Putrefactor</i> , Cualquier AGUSANADOS DE NURGLE		100 mm
✱ Orghotts Vomitadaemons	1	300 (-20)	0-1 <i>Señor Putrefactor</i> , Cualquier AGUSANADOS DE NURGLE		100 mm
✱ Señor de las Aflicciones	1	200 (-20)	Cualquier Zánganos de Plaga, Cualquier Dominaplagas Gargolapús		60 mm
✱ Señor de las Dolencias	1	140 (+10)	Cualquier INFANTERÍA PUTREFACTORES	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Señor Putrefactor</i> .	40 mm
✱ Señor de las Plagas	1	120 (-10)	Cualquier INFANTERÍA PUTREFACTORES	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Señor Putrefactor</i> .	40 mm
Portapestes, Heraldo de Nurgle	1	120	Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como un <i>Vástago de Plaga</i> .	32 mm
✱ Putrigus	1	430 (-30)	0-1 <i>Vástago de Plaga</i> , Cualquier AGUSANADOS DE NURGLE		130 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Bestias de Nurgle	1	130 (-10)	DAEMON, BESTIA		60 mm
Credo Putrefango	10	130	PUTREFACTORES, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [2], 28,5 mm [2], 25 mm [6]
✱ Dominaplagas Gargolapús	2	220 (-30)	PUTREFACTORES, CABALLERÍA		60 mm
Dominaplagas Gargolapús (1 mini.)	1	130	PUTREFACTORES, CABALLERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada <i>Señor de las Aflicciones</i> que incluyas en tu ejército.	60 mm
Nurgletes	3	100	DAEMON, INFANTERÍA		40 mm
Portadores de Plaga	10	140	DAEMON, INFANTERÍA		32 mm
Reyesplaga Pútridos	5	190	PUTREFACTORES, INFANTERÍA		40 mm
Zánganos de Plaga	3	180	DAEMON, CABALLERÍA		60 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

SKAVEN

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Archibrujo	1	170	0-1 Guerreros de Clan , Cualquier SKRYRE		32 mm
Bombardero Brujo	1	110	0-1 Guerreros de Clan , Cualquier SKRYRE	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Garrasupremo Skaven</i> .	32 mm
✱ Garraseñor	1	80	Cualquier VERMINUS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Garrasupremo Skaven</i> .	32 mm
✱ Garraseñor en Roebestia	1	130	Cualquier VERMINUS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Garrasupremo Skaven</i> .	90 × 52 mm
Galvanizador Brujo	1	140	0-1 Guerreros de Clan , Cualquier SKRYRE	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Garrasupremo Skaven</i> .	32 mm
✱ Ingeniero Brujo	1	120 (-10)	0-1 Guerreros de Clan , Cualquier SKRYRE	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Garrasupremo Skaven</i> .	32 mm
✱ Krittok Cuchillavil	1	180	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		40 mm
✱ Maestro Moulder	1	90 (-10)	0-1 Guerreros de Clan , Cualquier MOULDER	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Garrasupremo Skaven</i> .	32 mm
Rey Alimaña Skreech	1	410	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		120 × 92 mm
Sacerdote de Plaga en Pebetero de plaga	1	340	0-1 Guerreros de Clan , Cualquier PESTILENS		120 × 92 mm
Señor Alimaña Brujovidente	1	340	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		120 × 92 mm
✱ Señor Alimaña Corruptor	1	330	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		120 × 92 mm
✱ Señor Alimaña Embustero	1	410	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		120 × 92 mm
✱ Señor Alimaña Guerreador	1	320	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		120 × 92 mm
✱ Señor de la Muerte	1	120	0-1 Guerreros de Clan , Cualquier ESHIN	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Garrasupremo Skaven</i> .	32 mm
Thanquol en Destripahuesos	1	360	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		105 × 70 mm
Vidente Gris	1	120	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		32 mm
Vidente Gris en Campana gritona	1	350	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		120 × 92 mm
Vizzik Skour, Profeta de la Rata Cornuda	1	400	0-1 <i>Garrasupremo Skaven</i> , Cualquier SKAVEN		130 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Abominación del Pozo Infernal	1	220 (-20)	MOULDER , MONSTRUO		120 × 92 mm
Acechadores Nocturnos	10	130	ESHIN , INFANTERÍA		25 mm
Acólitos del Viento Envenenado	5	100	SKRYRE , INFANTERÍA , EQUIPO ARTILLERO	No puedes incluir más de 1 EQUIPO ARTILLERO SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE .	28,5 mm
Amerratadoras	3	170	SKRYRE , INFANTERÍA , EQUIPO ARTILLERO	No puedes incluir más de 1 EQUIPO ARTILLERO SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE .	60 × 35 mm
✱ Amerratadora Rayobrujo	1	140 (-10)	SKRYRE , MÁQUINA DE GUERRA	No puedes incluir más de 1 MÁQUINA DE GUERRA SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE .	105 × 70 mm
Alimañas	10	120	VERMINUS , INFANTERÍA		28,5 mm
✱ Cañón de Relámpagos Brujos	1	130 (-10)	SKRYRE , MÁQUINA DE GUERRA	No puedes incluir más de 1 MÁQUINA DE GUERRA SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE .	120 × 92 mm
Desollamuertes	2	130	SKRYRE , MÁQUINA DE GUERRA	No puedes incluir más de 1 MÁQUINA DE GUERRA SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE .	50 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

SKAVEN

ACTUALIZADA

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Escuperrayos Brujos	3	190	SKRYRE, INFANTERÍA, EQUIPO ARTILLERO	No puedes incluir más de 1 EQUIPO ARTILLERO SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE.	60 × 35 mm
Garrapulta	1	120	PESTILENS, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Guerreros de Clan	20	150	VERMINUS, INFANTERÍA		25 mm
Lanzallamas Brujo	3	140	SKRYRE, INFANTERÍA, EQUIPO ARTILLERO	No puedes incluir más de 1 EQUIPO ARTILLERO SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE.	60 × 35 mm
Monjes de Plaga	20	140	PESTILENS, INFANTERÍA		25 mm
Monstruormentas	3	260	SKRYRE, MOULDER, INFANTERÍA		60 mm
* Mosquetes Jezzails	3	140 (-10)	SKRYRE, INFANTERÍA		60 × 35 mm
Plagamanada	5	140	PESTILENS, INFANTERÍA		32 mm [1], 28,5 mm [1], 25 mm [4]
Ratahorror	1	260	MOULDER, MONSTRUO		90 mm
Rueda de Muerte	1	120	SKRYRE, MÁQUINA DE GUERRA	No puedes incluir más de 1 MÁQUINA DE GUERRA SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE.	105 × 70 mm
* Rataogors	3	150 (-10)	MOULDER, INFANTERÍA		50 mm
Tuneladora Bruja	1	140	SKRYRE, MÁQUINA DE GUERRA	No puedes incluir más de 1 MÁQUINA DE GUERRA SKRYRE en un regimiento liderado por un HÉROE no SKRYRE.	90 × 52 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Abraxia, Lanza del Elegido	1	320 (-20)	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD		100 mm
✱ Archacon el Elegido	1	860 (-10)	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD		160 mm
✱ Be'lakor, el Señor Oscuro	1	460 (+20)	0-1 <i>Eternus</i> o <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD		100 mm
Caudillo Pactoscuro	1	90	0-1 MONSTRUO , Cualquier PACTOSCURO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Juramentado</i> .	32 mm
Caudillo Pactoscuro en montura de guerra	1	130	0-1 <i>Juramentado</i> , 0-1 MONSTRUO , Cualquier PACTOSCURO	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Juramentado</i> .	75 × 42 mm
✱ Eternus, Filo del Primer Príncipe	1	200	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD	Este HÉROE puede unirse a un regimiento <i>Be'lakor</i> .	90 × 52 mm
Gunnar Brand	1	240	<i>Singri Brand</i> (requerido), <i>Los Juramentados</i> (requerido), Cualquier PACTOSCURO		32 mm
✱ Héroe del Caos Exaltado	1	90 (-20)	0-1 MONSTRUO , Cualquier GUERREROS DEL CAOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Campeón de la Ruina</i> .	40 mm
✱ Invocador Lívido	1	190 (+20)	Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD		40 mm
Invocador Lívido en Disco de Tzeentch	1	210	Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD		40 mm
Mariscal Centaurión	1	160	0-1 MONSTRUO , Cualquier Legionarios del Caos , Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Campeón de la Ruina</i> .	80 mm
✱ Mirmidón Ogroide	1	130 (-20)	Cualquier <i>Teridones Ogroides</i> , Cualquier MONSTRUO , Cualquier DAEMON	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Campeón de la Ruina</i> .	50 mm
✱ Príncipe Daemon	1	270 (-20)	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD		60 mm
Reina Guerrera Pactoscuro	1	120	0-1 <i>Juramentado</i> , 0-1 MONSTRUO , Cualquier PACTOSCURO		32 mm
✱ Señor del Caos	1	100	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Campeón de la Ruina</i> .	40 mm
✱ Señor del Caos en Karkadrak	1	230	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Campeón de la Ruina</i> .	90 × 52 mm
✱ Señor del Caos en Montura Daemónica	1	150 (-10)	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Campeón de la Ruina</i> .	90 × 52 mm
Señor Hechicero del Caos	1	120	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , 0-1 MONSTRUO , Cualquier GUERREROS DEL CAOS		40 mm
Singri Brand	1	0	Ninguna	Esta unidad solo puede formar parte del regimiento de <i>Gunnar Brand</i> .	60 × 35 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Aplastador Fomoroides	1	120	MONSTRUO		60 mm
✱ Aplastadores Legión del Primer Príncipe	3	160 (-40)	LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE , DAEMON , CABALLERÍA	Esta unidad solo puede tomarse en un ejército de renombre Legión del Primer Príncipe	90 × 52 mm
✱ Aulladores Legión del Primer Príncipe	3	80 (-10)	LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE , DAEMON , BESTIA	Esta unidad solo puede tomarse en un ejército de renombre Legión del Primer Príncipe	32 mm
Bestia Caída Pactoscuro	1	140	PACTOSCURO , BESTIA		60 mm
Bestia Mutalítica del Vórtice	1	180	DAEMON , MONSTRUO		120 × 92 mm
Bestias de Nurgle Legión del Primer Príncipe	1	150	LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE , DAEMON , BESTIA	Esta unidad solo puede tomarse en un ejército de renombre Legión del Primer Príncipe	60 mm
Brutoasesino	1	220	DAEMON , MONSTRUO		120 × 92 mm
Caballeros del Caos	5	250	GUERREROS DEL CAOS , CABALLERÍA		75 × 42 mm
Carro del Caos	1	80	GUERREROS DEL CAOS , MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Carros de Bestias Destripadoras	1	100	GUERREROS DEL CAOS , MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

ACTUALIZADA

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Desangradores Legión del Primer Príncipe	10	200	LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE, DAEMON, INFANTERÍA	Esta unidad solo puede tomarse en un ejército de renombre Legión del Primer Príncipe	32 mm
Desollador Infernal Legión del Primer Príncipe	1	160	LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE, DAEMON, MÁQUINA DE GUERRA	Esta unidad solo puede tomarse en un ejército de renombre Legión del Primer Príncipe	120 × 92 mm
Diablos Legión del Primer Príncipe	3	150	LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE, DAEMON, BESTIA	Esta unidad solo puede tomarse en un ejército de renombre Legión del Primer Príncipe	75 × 42 mm
✱ Elegidos del Caos	5	280 (+20)	GUERREROS DEL CAOS, INFANTERÍA		40 mm
Engendro del Caos	1	60	BESTIA		50 mm
✱ Esfiranx Robamientes	1	160 (-10)	MONSTRUO		90 × 52 mm
Furias del Caos	6	120	DAEMON, INFANTERÍA		32 mm
✱ Guardia de Varán	3	340 (+10)	GUERREROS DEL CAOS, CABALLERÍA		75 × 42 mm
Guerreros del Caos	10	200	GUERREROS DEL CAOS, INFANTERÍA		32 mm
Incineradores de Tzeentch Legión del Primer Príncipe	3	120	LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE, DAEMON, INFANTERÍA	Esta unidad solo puede tomarse en un ejército de renombre Legión del Primer Príncipe	32 mm
Jinetes Pactoscuro	5	150	PACTOSCURO, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Legionarios del Caos	8	80	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [5], 28,5 mm [3]
Parientes Juramentados	3	0	ÚNICA, PACTOSCURO, INFANTERÍA	Esta unidad solo puede unirse al regimiento de Gunnar Brand . Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
Portadores de Plaga Legión del Primer Príncipe	10	140	LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE, DAEMON, INFANTERÍA	Esta unidad solo puede tomarse en un ejército de renombre Legión del Primer Príncipe	32 mm
Raptoryx	6	100	BESTIA		60 × 35 mm
Salvajes Pactoscuro	10	100	PACTOSCURO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 28,5 mm [7]
Saqueadores Pactoscuro	10	80	PACTOSCURO, INFANTERÍA		28,5 mm
Teridones Ogroides	3	180	INFANTERÍA		50 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

CORTES COMECARNE

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Archirregente Abominable	1	180	0-1 <i>Noble Comecarne</i> , Cualquier CORTES COMECARNE		40 mm
* Cardenal Abominable	1	130 (+10)	0-1 <i>Noble Comecarne</i> , 0-1 CABALLEROS , Cualquier SIERVO		32 mm
Cortesano Acechador de la Cripta	1	120	0-1 SIERVO , Cualquier Horrores de la Cripta	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Noble Comecarne</i> .	50 mm
Cortesano Infernal de la Cripta	1	140	0-1 SIERVOS , Cualquier Desolladores de la Cripta	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Noble Comecarne</i> .	50 mm
Cortesano Varghulf	1	160	Cualquier CABALLEROS , Cualquier SIERVOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Noble Comecarne</i> .	90 × 52 mm
Decapitador Real	1	100	Cualquier SIERVOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Noble Comecarne</i> .	32 mm
Gran Juez Gormayne	1	110	0-1 CABALLEROS , Cualquier SIERVOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Noble Comecarne</i> .	32 mm
* Guardián Sangriento Abominable	1	130 (-10)	0-1 <i>Noble Comecarne</i> , 0-1 SIERVO , Cualquier CABALLERO		40 mm
* Heraldo Pergamédula	1	130 (+10)	Cualquier SIERVOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Noble Comecarne</i> .	32 mm
Nagash, Señor Supremo de los No Muertos	1	840	0-1 <i>Noble Comecarne</i> , Cualquier CORTES COMECARNE		130 mm
Rey Necrófago Abominable	1	120	0-1 <i>Noble Comecarne</i> , Cualquier CORTES COMECARNE		32 mm
* Rey Necrófago Abominable en Dragón Zombi Real	1	320 (-20)	0-1 <i>Noble Comecarne</i> , Cualquier CORTES COMECARNE		130 mm
* Rey Necrófago Abominable en Espiriterror Real	1	320 (-20)	0-1 <i>Noble Comecarne</i> , Cualquier CORTES COMECARNE		130 mm
* Ushoran, Mortarca del Delirio	1	460 (+20)	0-1 <i>Noble Comecarne</i> , Cualquier CORTES COMECARNE		130 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
* Caballeros Morbheg	3	180 (+20)	CABALLEROS , CABALLERÍA		75 × 42 mm
Desolladores de la Cripta	3	150	CABALLEROS , INFANTERÍA		50 mm
Desolladores de la Cripta (2 minis.)	2	80	CABALLEROS , INFANTERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Cortesano Infernal de la Cripta que incluyas en tu ejército. Esta unidad no se puede reforzar.	50 mm
Dragón Zombi Real	1	250	MONSTRUO		130 mm
Espiriterror Real	1	240	MONSTRUO		130 mm
Fustigabestias Reales	10	100	SIERVOS , INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [2], 32 mm [2], 28,5 mm [3], 25 mm [3]
Guardia de la Cripta	10	100	SIERVOS , INFANTERÍA		25 mm
Horrores de la Cripta	3	140	CABALLEROS , INFANTERÍA		50 mm
Horrores de la Cripta (2 minis.)	2	90	CABALLEROS , INFANTERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Cortesano Acechador de la Cripta que incluyas en tu ejército. Esta unidad no se puede reforzar.	50 mm
Necrófagos de la Cripta	20	160	SIERVOS , INFANTERÍA		25 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

NOCTÁNIMAS

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Awlrach el Ahogador	1	170	0-1 <i>Alma en pena</i> , Cualquier NOCTÁNIMAS		80 mm
Atormentado	1	130	0-1 Carruajes Negros, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Alma en pena</i> .	40 mm
* Caballero del Sudario	1	120	0-1 <i>Alma en pena</i> , Cualquier NOCTÁNIMAS		32 mm
* Caballero del Sudario en Corcel Etéreo	1	190	0-1 <i>Alma en pena</i> , Cualquier NOCTÁNIMAS		75 × 42 mm
Doncella Sepulcral	1	150	0-1 Carruajes Negros, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Alma en pena</i> .	25 mm
Escriba Mortis	1	120	0-1 Carruajes Negros, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Alma en pena</i> .	40 mm
Espectro Tumulario	1	130	0-1 Carruajes Negros, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Alma en pena</i> .	25 mm
Guardián de las Almas	1	150	0-1 Carruajes Negros, Cualquier INFANTERÍA		32 mm
Krulespectro Atroz	1	150	0-1 Carruajes Negros, Cualquier INFANTERÍA		40 mm
Kurdoss Valentian, el Rey Cobarde	1	190	0-1 <i>Alma en pena</i> , Cualquier NOCTÁNIMAS		60 mm
Lady Olynder, Mortarca del Pesar	1	310	0-1 <i>Alma en pena</i> , Cualquier NOCTÁNIMAS		60 mm
Señor Verdugo	1	170	0-1 Carruajes Negros, Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Alma en pena</i> .	40 mm
Nagash, Señor Supremo de los No Muertos	1	880	0-1 <i>Alma en pena</i> , Cualquier NOCTÁNIMAS		130 mm
Reikenor, el Severo	1	240	0-1 <i>Alma en pena</i> , Cualquier NOCTÁNIMAS		75 × 42 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Acechantes Espectrales	4	80	INFANTERÍA		32 mm
Arrastracadenas	10	100	INFANTERÍA		25 mm
Brujas Segadoras	10	170	INFANTERÍA		32 mm
Cadenaespectros	2	100	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
Carruaje Negro	1	240	MÁQUINA DE GUERRA		170 × 105 mm
Doncellas del Lamento	4	120	INFANTERÍA		32 mm
Espaderos Retornados	10	180	INFANTERÍA		32 mm
Espectros Condenadores	5	200	CABALLERÍA		60 × 35 mm
Filoterrores del Tormento	2	170	CABALLERÍA		60 × 35 mm
Guardia del Trono Cobarde	5	100	INFANTERÍA		32 mm
Huestes de Espíritus	3	130	INFANTERÍA		50 mm
Piroespectros	8	120	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [4], 28,5 mm [3]
Segadores Macabros	10	150	INFANTERÍA		32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

OSIARCAS COSECHAHUESOS

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
* Archi Kavalos Zandtos	1	210 (-20)	Cualquier OSIARCAS COSECHAHUESOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Subcomandante de la Legión.	80 mm
* Arkhan el Negro, Mortarca del Sacramento	1	390 (-20)	0-1 Subcomandante de la Legión, Cualquier OSIARCAS COSECHAHUESOS		120 × 92 mm
Katakros, Mortarca de la Necrópolis	1	520	0-1 Subcomandante de la Legión, Cualquier OSIARCAS COSECHAHUESOS		120 × 92 mm
Mortesano Esculpehuesos	1	120	0-1 Cosechador Gothizzar, 0-1 Trepador Mortek, Cualquier INFANTERÍA		32 mm
* Mortesano Formahuesos	1	110 (-10)	0-1 Cosechador Gothizzar, Cualquier INFANTERÍA		32 mm
Mortesano Formaalmas	1	160	0-1 Cosechador Gothizzar, Cualquier INFANTERÍA		40 mm
* Mortesano Siegaalmas	1	100 (-10)	0-1 Cosechador Gothizzar, Cualquier INFANTERÍA		32 mm
Nagash, Señor Supremo de los No Muertos	1	900	0-1 Subcomandante de la Legión, Cualquier OSIARCAS COSECHAHUESOS		130 mm
Soberano Kavalos	1	210	Cualquier OSIARCAS COSECHAHUESOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Subcomandante de la Legión.	80 mm
Vokmortian, Señor del Diezmo Óseo	1	170	Cualquier OSIARCAS COSECHAHUESOS		40 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Acechantes de la Necrópolis	3	160	INFANTERÍA		50 mm
Cohorte Terática	8	150	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	60 × 35 mm [1], 32 mm [2], 28,5 mm [5]
* Cosechador Gothizzar	1	170 (-30)	MONSTRUO		105 × 70 mm
Guardia Immortis	3	200	INFANTERÍA		50 mm
Guardia Mortek	10	120	INFANTERÍA		25 mm
Heraldos Morghast	2	270	INFANTERÍA		60 mm
Jinetes de la Muerte Kavalos	5	200	CABALLERÍA		60 × 35 mm
Propiciadores Morghast	2	270	INFANTERÍA		60 mm
Trepador Mortek	1	260	MÁQUINA DE GUERRA		170 × 105 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

NECROSEÑORES PUDREALMAS

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Belladamma Volga, Primera de los Vyrkos	1	220	0-1 <i>Vasallo Vyrkos</i> , Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		60 mm
Cado Ezechiar, el Rey Vacío	1	150	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		40 mm
Gorslav el Sepulturero	1	120	Cualquier PUTREANDANTES	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Vasallo Vyrkos</i> .	40 mm
Halgrim, Capitán de la Guardia	1	110	Cualquier REPICAHUESOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Vasallo Vyrkos</i> .	32 mm
Ivya Volga, la Descastada	1	120	Cualquier Lobos Terribles, Cualquier Murciélagos Vampiro	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Vasallo Vyrkos</i> .	32 mm
Kritza, el Príncipe Rata	1	70	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Vasallo Vyrkos</i> .	60 × 35 mm
Lady Annika, la Espada Sedienta	1	130	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Vasallo Vyrkos</i> .	60 × 35 mm
Lauka Vai, Madre de las Pesadillas	1	270	0-1 <i>Capataz Repicahuesos</i> , Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		80 mm
Mannfred von Carstein, Mortarca de la Noche	1	430	0-1 <i>Capataz Repicahuesos</i> , Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		120 × 92 mm
Nagash, Señor Supremo de los No Muertos	1	880	0-1 <i>Capataz Repicahuesos</i> , Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		130 mm
Nigromante	1	140	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		32 mm
Neferata, Mortarca de la Sangre	1	460	0-1 <i>Capataz Repicahuesos</i> , Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		120 × 92 mm
Palanquín Buscasangre	1	230	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		120 × 92 mm
Príncipe Vhordai	1	480	0-1 <i>Capataz Repicahuesos</i> , Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		130 mm
Radukar el Lobo	1	150	0-1 <i>Vasallo Vyrkos</i> , Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS	No puedes incluir a esta unidad y a Radukar la Bestia en el mismo ejército.	40 mm
✱ Radukar la Bestia	1	270 (-30)	0-1 <i>Vasallo Vyrkos</i> , Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS	No puedes incluir a esta unidad y a Radukar el Lobo en el mismo ejército.	60 mm
Rey Tumulario	1	100	Cualquier REPICAHUESOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Capataz Repicahuesos</i> .	32 mm
Rey Tumulario en Montura Esquelética	1	140	Cualquier REPICAHUESOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Capataz Repicahuesos</i> .	75 × 42 mm
Sagrario Mortis	1	240	Cualquier PUTREANDANTES		120 × 92 mm
Sekhar, Colmillo de Nulahmia	1	210	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		60 × 35 mm
✱ Señor Vampiro	1	140 (-20)	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		40 mm
Señor Vampiro en Dragón Zombi	1	400	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		130 mm
Señor Vengoriano	1	250	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		80 mm
Torgillius el Chambelán	1	180	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Vasallo Vyrkos</i> .	40 mm
Trono del Aquelarre	1	250	Cualquier NECROSEÑORES PUDREALMAS		120 × 92 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Caballeros Negros	5	180	REPICAHUESOS, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Caballeros Sangrientos	5	230	CABALLERÍA		75 × 35 mm
Carro de Cadáveres	1	70	PUTREANDANTES, MÁQUINA DE GUERRA		105 × 70 mm
Dragón Zombi	1	250	MONSTRUO		130 mm
Espiritorror	1	240	MONSTRUO		130 mm
Esqueletos Repicahuesos	10	100	REPICAHUESOS, INFANTERÍA		25 mm
Filos Veraces Askurganos	8	130	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [4], 28,5 mm [3]
Guardia Nocturna Kosargi	2	120	PUTREANDANTES, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
Guardia Tumularia	10	160	REPICAHUESOS, INFANTERÍA		25 mm
✱ Lobos Terribles	10	150 (+10)	PUTREANDANTES, BESTIA		60 × 35 mm
Murciélagos Vampiro	3	100	PUTREANDANTES, BESTIA		40 mm
Sangrenacidos Vyrkos	3	150	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
✱ Vargheists	3	120 (-10)	INFANTERÍA		50 mm
Vargskyr	1	160	BESTIA		50 mm
Zombis Putreandantes	20	150	PUTREANDANTES, INFANTERÍA		25 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

ROMPEHUEZOZ

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Brujo Zalvaje	1	100	Cualquier ROMPEHUEZOZ	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	32 mm
Jefazo Zalvaje	1	130	Cualquier ROMPEHUEZOZ	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025. Este HÉROE puede unirse a un regimiento del Profeta Wurrnog.	32 mm
Kragnos, el Fin de los Imperios	1	580	Cualquier ROMPEHUEZOZ		130 mm
Maniako Eztramobótiko	1	160	Cualquier ROMPEHUEZOZ	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	60 × 35 mm
Profeta Wurrnog	1	160	0-1 Jefazo Zalvaje, Cualquier ROMPEHUEZOZ	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	32 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Arkeron Zalvaje Orrukz	10	140	INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	32 mm
Beztiazalvaje Orrukz	10	160	INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	32 mm
Jinete Zalvaje de Jabalí	5	140	CABALLERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	60 × 35 mm
Maniakoz Zalvaje en Jabalí	5	150	CABALLERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	60 × 35 mm
Zalvaje kon Gran Pincho	2	130	INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	60 × 35 mm
Zalvaje Orrukz	10	140	INFANTERÍA	Esta unidad pasará a Warhammer Legends el 1 de junio de 2025	32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

TIPEJOZ NOKTURNOZ

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Armabronkaz	1	120	0-1 MONSTRUO, Cualquier INFANTERÍA KLAN LUNAR	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Agitador del Klan Lunar.	32 mm
Chamán de Kueva Fungozo	1	100	0-1 Agitador del Klan Lunar, Cualquier KLAN LUNAR		32 mm
Chamán Hilandero	1	120	Cualquier KOLMILLOARAÑA		25 mm
Chamán Hilandero en Araña Aracnarok	1	270	Cualquier KOLMILLOARAÑA		160 mm
Jefetrogg Kubilmohozo	1	240	Cualquier TROGGOTH	Este HÉROE puede unirse al regimiento de Trugg.	60 mm
Jerarkaloko	1	110	0-1 Katapulta Lanzagrotz, Cualquier KLAN LUNAR	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Agitador del Klan Lunar.	32 mm
Jerarkaloko en Garrapato Kaverníkola Gigante	1	120	0-1 Agitador del Klan Lunar, Cualquier KLAN LUNAR	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Agitador del Klan Lunar.	40 mm
Jerarkaloko en Garrapatoz Dezpachurradorez	1	220	0-1 Agitador del Klan Lunar, Cualquier KLAN LUNAR		80 mm
Jefe de Garrapatoz con Garrapato Komekaraz	1	130	0-1 Agitador del Klan Lunar, Cualquier KLAN LUNAR	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Agitador del Klan Lunar.	32 mm
Kragnos, el Fin de los Imperios	1	580	0-1 Pez Gordo, 0-1 Agitador del Klan Lunar, Cualquier TIPEJOZ NOKTURNOZ		130 mm
Skragrott el Lunarka	1	230	0-1 Pez Gordo, 0-1 Agitador del Klan Lunar, Cualquier TIPEJOZ NOKTURNOZ		60 × 35 mm
Trugg el Rey Troggoth	1	380	0-1 Jefetrogg Kubilmohozo, Cualquier TIPEJOZ NOKTURNOZ		100 mm
Droggz Muerdezolez	1	200	0-1 Pez Gordo, 0-1 KLAN LUNAR, 0-1 TROGGOTH, Cualquier MUCHACHEJOZ		60 mm
✱ Chamán Karabrillante en Karrobramante	1	170	Cualquier MUCHACHEJOZ		120 × 92mm
✱ Jefe Gruñón en Karrobramante	1	180	Cualquier MUCHACHEJOZ	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Pez Gordo.	120 × 92mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Araña Aracnarok con Katapulta	1	250	KOLMILLOARAÑA, MONSTRUO		160 mm
Araña Aracnarok con Partida de Guerra Kolmilloaraña	1	240	KOLMILLOARAÑA, MONSTRUO		160 mm
Araña Aracnarok Trepashebraz	1	210	KOLMILLOARAÑA, MONSTRUO		160 mm
✱ Arkeroz de Klan Lunar	20	140 (-10)	KLAN LUNAR, INFANTERÍA		25 mm
✱ Buzkazetaz Furtivoz	6	110 (-30)	KLAN LUNAR, INFANTERÍA		32 mm
✱ Fanátikoz Deztrozonez	5	110 (-20)	KLAN LUNAR, INFANTERÍA		32 mm
✱ Fanátikoz Tiraéporaz	5	90 (-10)	KLAN LUNAR, INFANTERÍA		32 mm
Garrapatoz Dezpachurradorez	1	180	KLAN LUNAR, MONSTRUO		80 mm
Garrapatoz Zaltarinez	10	170	KLAN LUNAR, CABALLERÍA		32 mm
Grotz Brinkadorez	5	120	KLAN LUNAR, CABALLERÍA		32 mm
Grotchondeo	5	150	KLAN LUNAR, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
Jinetez de Araña	5	110	KOLMILLOARAÑA, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Jinetez de Colmibramantez	5	120 (-10)	MUCHACHEJOZ, CABALLERÍA		60 × 35 mm
Manada de Garrapatos	12	110	KLAN LUNAR, BESTIA		25 mm
✱ Troggothz Aguazturbiaz	3	180 (-10)	TROGGOTH, INFANTERÍA		50 mm
Troggoth Kubilmohozo	1	180	TROGGOTH, MONSTRUO		60 mm
Troggothz Triparroka	3	190	TROGGOTH, INFANTERÍA		50 mm
✱ Zajadorez de Klan Lunar	20	130 (-10)	KLAN LUNAR, INFANTERÍA		25 mm
Zékito de Kabalgaloboz	2	70	MUCHACHEJOZ, CABALLERÍA	Puedes incluir 1 unidad de este tipo por cada Jefe Gruñón en tu ejército. La unidad no puede reforzarse.	60 × 35mm
Karrobramantez Robazolez	2	130	MUCHACHEJOZ, MÁQUINA DE GUERRA		105 × 70mm
Katapulta Lanzagrotz	1	180	MUCHACHEJOZ, MÁQUINA DE GUERRA		170 × 105mm
Gruñemanada de Caballería	3	100	MUCHACHEJOZ, CABALLERÍA		75 × 42mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

PIÑOHIERROZ

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Chamán Eztrambótiko	1	130	Cualquier PIÑOHIERROZ		40 mm
Gordrakk, el Puño de Gorko	1	380	0-1 <i>Machakakokorotaz</i> , 0-1 <i>Domakolmilloz</i> , Cualquier PIÑOHIERROZ		160 mm
Jefazo Rezio	1	120	Cualquier INFANTERÍA	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Machakakokorotaz</i> .	40 mm
✱ Jefe Kolmillo en Muerdegrunta	1	260	0-1 <i>Machakakokorotaz</i> , Cualquier PIÑOHIERROZ	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Domakolmilloz</i> .	120 × 92 mm
Kragnos, el Fin de los Imperios	1	580	0-1 <i>Machakakokorotaz</i> , 0-1 <i>Domakolmilloz</i> , Cualquier PIÑOHIERROZ		130 mm
Megajefe	1	190	0-1 <i>Machakakokorotaz</i> , Cualquier PIÑOHIERROZ	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Machakakokorotaz</i> .	60 mm
Megajefe en Muerdeaplazta	1	360	0-1 <i>Machakakokorotaz</i> , 0-1 <i>Domakolmilloz</i> , Cualquier PIÑOHIERROZ		160 mm
Múziko de Guerra	1	120	Cualquier PIÑOHIERROZ		40 mm
Zoggrok Rompeyunkez	1	180	Cualquier PIÑOHIERROZ	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Machakakokorotaz</i> .	50 mm [1], 25 mm [1]

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
BrutambótikoZ Deztronzoz	3	100	INFANTERÍA		40 mm
Brutoz	5	200	INFANTERÍA		40 mm
Brutoz Irakundoz	3	120	INFANTERÍA		40 mm
Jinetez de Grunta	3	180	CABALLERÍA		90 × 52 mm
Muerdegrunta con Kazkapeña	1	250	MONSTRUO		120 × 92 mm
Rajadarez en Muerdegrunta	1	210	MONSTRUO		120 × 92 mm
Rezioz	10	180	INFANTERÍA		32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

MANDAMALOS

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
☼ Chamán Pantanozo con Grotikario	1	120	Cualquier MANDAMALOS		40 mm [1], 25 mm [1]
Chungonoble kon Eruktoztandarte	1	100	Cualquier MANDAMALOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Eztrangulador.	40 mm
Gobsprakk, la Boca de Morko	1	330	0-1 Eztrangulador, 0-1 Beztia pantanoza, Cualquier MANDAMALOS		130 mm
Jefe Domador en Troggoth Lodoso	1	220	0-1 Eztrangulador, Cualquier MANDAMALOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Beztia pantanoza.	80 mm
Jefe Hobgrot Navajero		80	0-1 INFANTERÍA, 0-1 MONSTRUO, 0-1 MÁQUINA DE GUERRA, Cualquier Hobgrot Navajero	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Eztrangulador.	
☼ Jefe Pantanozo Skumdrek	1	220	0-1 Eztrangulador, 0-1 Beztia pantanoza, Cualquier MANDAMALOS		120 × 92 mm
Jefe Trinkador en Bestia Arraztrafangoz	1	240	0-1 Eztrangulador, Cualquier MANDAMALOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Beztia pantanoza.	120 × 92 mm
Kazike en Buitre Dezgarraakadáverez	1	290	0-1 Eztrangulador, Cualquier MANDAMALOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Beztia pantanoza.	130 mm
☼ Kazike en Gran Rechinadientez	1	160 (-10)	0-1 Eztrangulador, Cualquier MANDAMALOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Beztia pantanoza.	105 × 70 mm
Kazike kon Grot Kuchillero	1	100	Cualquier MANDAMALOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como Eztrangulador.	40 mm [1], 25 mm [1]
Kragnos, el Fin de los Imperios	1	580	0-1 Eztrangulador, 0-1 Beztia pantanoza, Cualquier MANDAMALOS		130 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Hobgrotz Navajeroz	10	90	INFANTERÍA		25 mm
Lanzavirotez Enzartabeztiáz	1	160	MÁQUINA DE GUERRA		90 × 52 mm
Mandamalos Matamoztruz	7	140	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [6], 28,5 mm [1]
Sloggoth Kruzapantanoz	1	150	MÁQUINA DE GUERRA		105 × 70 mm
Tirapinchos Enzartapeña	3	110	INFANTERÍA		32 mm
Zakatripaz	10	150	INFANTERÍA		32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

MASCATRIBUS OGOR

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
* Carnicero	1	150	Cualquier LLENATRIPIAS, cualquier GNOBLARS, cualquier MUERDEMANADA		50 mm
Cazador Ceñohecho	1	120	Cualquier INCURSORES GARRABESTIAS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Voz del Invierno Eterno</i> .	50 mm
Cazador Pellejosangriento	1	130	Cualquier LLENATRIPIAS	Este HÉROE puede unirse al regimiento de un Déspota .	40 mm
* Despellejador en Cuernos Pétreos	1	300 (+20)	Cualquier INCURSORES GARRABESTIAS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Voz del Invierno Eterno</i> .	120 × 92 mm
Despellejador en Colmillo de Trueno	1	270	Cualquier INCURSORES GARRABESTIAS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Voz del Invierno Eterno</i> .	120 × 92 mm
Déspota	1	160	0-1 Cazador Pellejosangriento, Cualquier MASCATRIBUS OGORS		50 mm
Kragos, el Fin de los Imperios	1	580	Cualquier MASCATRIBUS OGORS		130 mm
* Maestro Carnicero	1	140	Cualquier LLENATRIPIAS, cualquier GNOBLARS, cualquier MUERDEMANADA		105 × 70 mm
* Panzafuegos	1	140	Cualquier LLENATRIPIAS, cualquier GNOBLARS, cualquier MUERDEMANADA		50 mm
Señor del Hielo en Colmillo de Trueno	1	300	0-1 <i>Voz del Invierno Eterno</i> , Cualquier MASCATRIBUS OGORS		120 × 92 mm
* Señor del Hielo en Cuernos Pétreos	1	330 (+10)	0-1 <i>Voz del Invierno Eterno</i> , Cualquier MASCATRIBUS OGORS		120 × 92 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Comehombres	3	160	INFANTERÍA		50 mm
Dientes de Sable Gélidos	2	70	INCURSORES GARRABESTIAS, BESTIA		60 × 35 mm
Eructaplochos	4	150	LLENATRIPIAS, INFANTERÍA		40 mm
Escupehierros	1	200	LLENATRIPIAS, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Gnoblar	20	110	INFANTERÍA		25 mm
Jinetes de Colmillo de Trueno	1	220	INCURSORES GARRABESTIAS, MONSTRUO		120 × 92 mm
* Jinetes de Cuernos Pétreos	1	280 (+10)	INCURSORES GARRABESTIAS, MONSTRUO		120 × 92 mm
Manada Dientesmartirio	2	180	INCURSORES GARRABESTIAS, CABALLERÍA		90 × 52 mm
Muerdemanada de Gargantúas	5	240	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	50 mm
* Ogros Glotones	6	230 (-10)	LLENATRIPIAS, INFANTERÍA		40 mm
Tirasobras Gnoblar	1	160	MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Tripasduras	4	240	LLENATRIPIAS, INFANTERÍA		40 mm
Yehtis de Avalancha	3	100	INCURSORES GARRABESTIAS, INFANTERÍA		50 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

HIJOS DE BEHEMAT

ACTUALIZADA

HÉROES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Kragnos, el Fin de los Imperios	1	580	0-1 <i>Patán Entusiasta</i> , Cualquier HIJOS DE BEHEMAT		130 mm
Megagargante Abrepuestas	1	500	0-1 <i>Patán Entusiasta</i> , Cualquier HIJOS DE BEHEMAT	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Patán Entusiasta</i> .	130 mm
Megagargante Aplastabestias	1	470	0-1 <i>Patán Entusiasta</i> , Cualquier HIJOS DE BEHEMAT	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Patán Entusiasta</i> .	130 mm
* Megagargante Comekrakens	1	450 (-20)	0-1 <i>Patán Entusiasta</i> , Cualquier HIJOS DE BEHEMAT	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Patán Entusiasta</i> .	130 mm
Megagargante Pisaguerras	1	460	0-1 <i>Patán Entusiasta</i> , Cualquier HIJOS DE BEHEMAT	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Patán Entusiasta</i> .	130 mm
* Rey Brodd	1	540 (+20)	0-1 <i>Patán Entusiasta</i> , Cualquier HIJOS DE BEHEMAT		130 mm

UNIDADES	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Banda de Aplastahumanos	3	390	MONSTRUO	Esta unidad no se puede reforzar.	90 × 52 mm
Gargante Aplastahumanos	1	130	MONSTRUO		90 × 52 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

REGIMIENTOS DE RENOMBRE

ACTUALIZADA

REGIMIENTOS MERCENARIOS	RESUMEN DE UNIDAD	PUNTOS	NOTAS
✱ Bundo Muerdeballenas	• 1 Megagargante Comekrakens	400 (-20)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Ciudades de Sigmar, Forjados en la Tormenta, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Mandamalo, Mascatribus Ogors, Matafuegos, Piñohierroz, Profundos Idoneth, Rompehuezoz, Serafones, Sylvaneth, Tipejz Nokturnoz.
Gran Drogg Pateamuros	• 1 Megagargante Abrepuestas	450	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Cortes Comecarne, Mandamalo, Mascatribus Ogors, Necroseñores Pudrealmas, Noctánimas, Osiarcas Cosechahuesos, Piñohierroz, Rompehuezoz, Tipejz Nokturnoz.
Grunnock el Tuerto	• 1 Megagargante Pisaguerras	410	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Bestias del Caos, Discípulos de Tzeentch, Esclavos de la Oscuridad, Filos de Khorne, Hedonitas de Slaanesh, Mandamalo, Mascatribus Ogors, Piñohierroz, Rompehuezoz, Skaven, Tipejz Nokturnoz.
✱ Exactores del Diezmo	• 1 Mortesano Formahuesos • 10 Guardias Mortek • 10 Guardias Mortek • 1 Cosechador Gothizzar	490 (-20)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Ciudades de Sigmar, Cortes Comecarne, Hijas de Khaine, Hijos de Behemat, Mandamalo, Mascatribus Ogor, Matafuegos, Necroseñores Pudrealmas, Skaven, Tipejz Nokturnoz.
✱ Saqueadores Exiliados	• 1 Endrintendente con armadura dirigible • 3 Guardianes Celestes • 1 Cañonera Grundstok	430 (-30)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Bestias del Caos, Ciudades de Sigmar, Esclavos de la Oscuridad, Hijas de Khaine, Hijos de Behemat, Lumineth Soberanos, Mandamalo, Mascatribus Ogor, Matafuegos, Necroseñores Pudrealmas, Osiarcas Cosechahuesos, Piñohierroz, Rompehuezoz, Serafones, Tipejz Nokturnoz.
Vástagos Goroanos	• 1 Mirmidón Ogroide • 1 Taumaturgo Ogroide • 3 Teridones Ogroides	470	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Hijos de Behemat, Mandamalo, Mascatribus Ogor, Piñohierroz, Rompehuezoz, Tipejz Nokturnoz.
Favor de Nurgle	• 3 Nurgletes • 3 Nurgletes	180	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Bestias del Caos, Ciudades de Sigmar, Cortes Comecarne, Esclavos de la Oscuridad, Hijas de Khaine, Hijos de Behemat, Lumineth Soberanos, Mandamalo, Mascatribus Ogor, Matafuegos, Piñohierroz, Rompehuezoz, Skaven, Sylvaneth, Tipejz Nokturnoz.
✱ El Trogg a Zueldo de Snerk	• 1 Jerarkaloko • 1 Troggoth Kubilmohozo	230 (-20)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Bestias del Caos, Ciudades de Sigmar, Discípulos de Tzeentch, Esclavos de la Oscuridad, Filos de Khorne, Forjados en la Tormenta, Hedonitas de Slaanesh, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Mandamalo, Mascatribus Ogor, Necroseñores Pudrealmas, Osiarcas Cosechahuesos, Piñohierroz, Profundos Idoneth, Rompehuezoz, Serafones, Skaven.
✱ Escuderos del Elegido	• 1 Cortesano Varghulf • 3 Caballeros Morbheg	280 (-30)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Discípulos de Tzeentch, Esclavos de la Oscuridad, Filos de Khorne, Hedonitas de Slaanesh.
✱ Gargante Ebrio	• 1 Gargante Aplastahumanos	140 (-40)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Altos Señores Kharadron, Bestias del Caos, Ciudades de Sigmar, Cortes Comecarne, Discípulos de Tzeentch, Esclavos de la Oscuridad, Filos de Khorne, Forjados en la Tormenta, Hedonitas de Slaanesh, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Mandamalo, Mascatribus Ogor, Matafuegos, Necroseñores Pudrealmas, Noctánimas, Osiarcas Cosechahuesos, Piñohierroz, Profundos Idoneth, Rompehuezoz, Serafones, Skaven, Sylvaneth, Tipejz Nokturnoz.
Espíritus de Cantoperdido	• 1 Señor Arbóreo • 5 Aparecidos Feéricos • 5 Aparecidos Feéricos	430	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Cortes Comecarne, Necroseñores Pudrealmas, Noctánimas, Osiarcas Cosechahuesos, Profundos Idoneth.



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

REGIMIENTOS DE RENOMBRE

ACTUALIZADA

REGIMIENTOS DEL ORDEN	RESUMEN DE UNIDAD	PUNTOS	NOTAS
✱ Alatormenta de Valnir	1 Caballero Draconis 1 Guardia Dracotormenta	370 (-30)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Ciudades de Sigmar, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Matafuegos, Profundos Idoneth, Serafones, Sylvaneth.
Buscadores de Horizontes	1 Lord Aquilor 5 Cazadores de Vanguardia 3 Espoleadores de Vanguardia	500	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Ciudades de Sigmar, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Matafuegos, Profundos Idoneth, Serafones, Sylvaneth.
✱ Cuadrilla Rúnica de Norgrimm	1 Señor de las Runas 10 Dracohierros 10 Barbaslargas	330 (-20)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Forjados en la Tormenta, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Matafuegos, Profundos Idoneth, Serafones, Sylvaneth.
✱ Espinas de Elthwin	1 Archiaparecida 5 Arqueros Cendales	240 (-20)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Ciudades de Sigmar, Forjados en la Tormenta, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Matafuegos, Profundos Idoneth, Serafones, Sylvaneth.
Gotrek Gurnisson	Gotrek Gurnisson	340	Gotrek Gurnisson está en una peana de 32 mm. Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Ciudades de Sigmar, Forjados en la Tormenta, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Matafuegos, Profundos Idoneth, Serafones, Sylvaneth.
Los Garrasnegras	- Neave Garranegra - Camaradas de Neave - Lorai, Hija del Abismo	320	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Ciudades de Sigmar, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Matafuegos, Profundos Idoneth, Serafones, Sylvaneth.
Los Salvadores de Carbonilla	- Callis y Toll - Compañeros de Toll	270	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Forjados en la Tormenta, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Matafuegos, Profundos Idoneth, Serafones, Sylvaneth.
✱ Portallamas de Fjori	1 Exiliado Rocafunesta 5 Guardafogones Áuricos 5 Bersérkeres Guardafogones con alabardas fognazo 10 Bersérkeres de Vulkita con armas fuegoacero	470 (-30)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Altos Señores Kharadron, Ciudades de Sigmar, Forjados en la Tormenta, Hijas de Khaine, Lumineth Soberanos, Profundos Idoneth, Serafones, Sylvaneth.

REGIMIENTOS DEL CAOS	RESUMEN DE UNIDAD	PUNTOS	NOTAS
Aquelarre de Thryx	1 Magíster 10 Horrores Rosas 1 Sello Ardiente de Tzeentch 1 Tomo de Ojos 1 Simulacro Daemónico	280	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Bestias del Caos, Esclavos de la Oscuridad, Hedonitas de Slaanesh, Skaven.
Bestias del Foso de Hargax	1 Mirmidón Ogroide 1 Aplastador Fomoroide 1 Esfiranx Robamantes	460	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Bestias del Caos, Discípulos de Tzeentch, Filos de Khorne, Hedonitas de Slaanesh, Skaven.
Conclavecreador de Garravoltios	1 Galvanizador Brujo 3 Escuperrayos Brujos 1 Amerratadora Rayobrujo	460	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Bestias del Caos, Discípulos de Tzeentch, Esclavos de la Oscuridad, Filos de Khorne, Hedonitas de Slaanesh.
✱ Espasmandad de Phulgoth	1 Heraldo de Putrefacción 5 Reyesplaga Pútridos 2 Dominaplagas Gargolapús	530 (-10)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Bestias del Caos, Discípulos de Tzeentch, Esclavos de la Oscuridad, Filos de Khorne, Hedonitas de Slaanesh, Skaven.
✱ Garrahorda de Krittok	- Krittok Cuchillavil 10 Alimañas 2 Desollamueres	390 (-60)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Bestias del Caos, Discípulos de Tzeentch, Esclavos de la Oscuridad, Filos de Khorne, Hedonitas de Slaanesh.
Juramentados de Brand	- Gunnar Brand - Singri Brand - Parientes Juramentados	250	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Discípulos de Tzeentch, Filos de Khorne, Hedonitas de Slaanesh, Skaven.
✱ Marcado por los dioses en auge	1 Príncipe Daemon	260 (-10)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Agusanados de Nurgle, Discípulos de Tzeentch, Filos de Khorne, Hedonitas de Slaanesh.



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

REGIMIENTOS DE RENOMBRE

ACTUALIZADA

REGIMIENTOS DE LA MUERTE	RESUMEN DE UNIDAD	PUNTOS	NOTAS
Comitiva Real de Neferata	• Neferata, Mortarca de la Sangre • 5 Caballeros Negros • 10 Esqueletos Repicahuesos • 10 Esqueletos Repicahuesos	760	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Cortes Comecarne, Noctánimas, Osiarcas Cosechahuesos
✱ Delegación de Jerrión	• 1 Herald Pergamédula • 3 Desolladores de la Cripta • 3 Horrores de la Cripta • 20 Necrófagos de la Cripta	480 (-40)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Necroseñores Pudrealmas, Noctánimas, Osiarcas Cosechahuesos
El Coro Lamentudo	• Lady Olynder, Mortarca del Pesar • 4 Doncellas del Lamento • 4 Doncellas del Lamento • 10 Brujas Segadoras	590	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Cortes Comecarne, Necroseñores Pudrealmas, Osiarcas Cosechahuesos
La Guarnición de Sternieste	• Mannfred von Carstein, Mortarca de la Noche • 3 Murciélagos Vampiro • 3 Murciélagos Vampiro • 10 Guardia Tumularia	700	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Cortes Comecarne, Noctánimas, Osiarcas Cosechahuesos
La Mano del Liche	• Arkhan el Negro • 2 Propiciadores Morghast • 2 Heraldos Morghast	830	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Cortes Comecarne, Necroseñores Pudrealmas, Noctánimas
✱ Séquito del Reydestío	• Ushoran, Mortarca del Delirio • 3 Caballeros Morbhég • 10 Guardia de la Cripta	640 (-20)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Necroseñores Pudrealmas, Noctánimas, Osiarcas Cosechahuesos
✱ Tambaleantes de Veremord	• 1 Carro de Cadáveres • 20 Zombis Putreandantes	220 (-20)	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Cortes Comecarne, Noctánimas, Osiarcas Cosechahuesos
Vástagos de la Necrópolis	• Katakros, Mortarca de la Necrópolis • 3 Guardia Immortis • 3 Guardia Immortis	810	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Cortes Comecarne, Necroseñores Pudrealmas, Noctánimas

REGIMIENTOS DE LA DESTRUCCIÓN	RESUMEN DE UNIDAD	PUNTOS	NOTAS
Loz Puerkoz Pizadorez	• 1 Jefe Kolmillo en Muerdegrunta • 1 unidad de Rajadorez en Muerdegruntaz	420	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Hijos de Behemat, Mascatribus Ogors, Piñohierroz, Rompehuezoz, Tipejoz Nokturnoz.
Odo Engulledioses	• 1 Megagargante Aplastabestias	420	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Mandamalo, Mascatribus Ogors, Piñohierroz, Rompehuezoz, Tipejoz Nokturnoz.
Panda Kontadorez	• Jefe Pantanozo Skumdrek • 10 Hobgrot Navajeroz • 10 Hobgrot Navajeroz	360	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Hijos de Behemat, Piñohierroz, Rompehuezoz, Tipejoz Nokturnoz.
Pillafrakkoz de Braggi	• 1 Armabronkaz • 1 Grotchondeo • 12 Manada de Garrapatos • 10 Garrapatoz Zaltarinez	490	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Hijos de Behemat, Mandamalo, Mascatribus Ogors, Piñohierroz, Rompehuezoz.
Tiramalo del Gran Krikk	• 1 Lanzavirotez Enzartabeztiaz • 3 Tirapinchoz Enzartapeña • 3 Tirapinchoz Enzartapeña	340	Este regimiento de renombre puede incluirse en las siguientes facciones: Hijos de Behemat, Mascatribus Ogors, Piñohierroz, Rompehuezoz, Tipejoz Nokturnoz.
Loz Urrakaz	• 1 Jefe Gruñón • 2 Kabalgaloboz • 3 Gruñemanada de Caballería • 3 Gruñemanada de Caballería • 2 Karrobramantez Robazolez	500	Piñohierroz, Mandamalo, Mascatribus Ogors, Hijos de Behemat.
Lokilloz de Skulkrik	• 1 Jerarkaloko • 20 Zajadorez de Klan Lunar • 5 Fanátikoz Deztronzoz	340	Piñohierroz, Mandamalo, Mascatribus Ogors, Hijos de Behemat.



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

WARHAMMER LEGENDS: ORDEN

ACTUALIZADA

CIUDADES DE SIGMAR					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Cazadores de Rompemaleficios	6	120	ÚNICA, HUMANO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 28,5 mm [3], 25 mm [2]
Hermanos del Rayo	5	100	ÚNICA, HUMANO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [1], 25 mm [3]

HIJAS DE KHAINE					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Maleneth Witchblade	1	170	Cualquier AELFO HIJAS DE KHAINE		32mm

HIJAS DE KHAINE					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Los Sombranatos	4	80	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 28,5 mm [3]
Luchadoras de Gryselle	5	70	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 28,5 mm [4]
Pacto Afilado de Morgwaeth	5	120	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [4], 40 mm [1]

MATAFUEGOS					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Los Hachas Escogidas	4	120	ÚNICA, DUARDIN, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm

PROFUNDOS IDONETH					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Almancursión de Elathain	5	80	ÚNICA, AELFO, AKHELIANO, NAMARTI, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [4], 25 mm [1]
✱ Cuchillas de Cyreni	4	120	ÚNICA, AELFO, AKHELIANO, NAMARTI, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 40 mm [1]

ALTOS SEÑORES KHARADRON					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Estraperlistas de Thundrik	5	150	ÚNICA, DUARDIN, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 25 mm [2]

LUMINETH SOBERANOS					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Purificadores de Myari	4	130	ÚNICA, AELFO, VANARI, ALARITH, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm

SERAFONES					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Acechadores Sanguiestelados	6	110	ÚNICA, ESLIZÓN, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 25 mm [5]
Fauces de Itzl	3	120	ÚNICA, SAURIO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [2], 25 mm [1]

FORJADOS EN LA TORMENTA					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Aquelarre Tormentoso de Domitan	3	210	ÚNICA, CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
Buscaverdades de Xandire	3	130	ÚNICA, CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [3], 25 mm [1]
Campeones de Corazonférreo	3	110	ÚNICA, CÁMARA GUERRERA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
Incursores Raudos	3	100	ÚNICA, CÁMARA DE VANGUARDIA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
La Guardiascua	3	140	ÚNICA, CÁMARA DE VANGUARDIA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
Rompemaldiciones del Padretormenta	3	130	ÚNICA, CÁMARA DE VANGUARDIA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm

SYLVANETH					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
✱ Cacería Salvaje de Skaeth	5	90	ÚNICA, INFANTERÍA, KURNOTHI	Esta unidad no se puede reforzar.	50 × 25 mm [1], 32 mm [3], 25 mm [1]
Guardianes de Ylthari	4	140	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

WARHAMMER LEGENDS: CAOS

BESTIAS DEL CAOS					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Rapaces de Grashrak	6	100	ÚNICA, MANADA BESTIAL, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [2], 25 mm [4]

FILOS DE KHORNE					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Scyla Anfingrimm	1	130	Cualquier SANGREJURADO		40 mm
Valkia la Sanguinaria	1	180	Cualquier SANGREJURADO		32 mm

UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Fanáticos de Magore	4	120	ÚNICA, SANGREJURADO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
Sanguielegidos de Dromm	3	190	ÚNICA, SANGREJURADO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
Saqueadores de Garrek	5	70	ÚNICA, SANGREJURADO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm

DISCÍPULOS DE TZEENTCH					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Amo del Flujo, Heraldo de Tzeentch en Disco	1	180	Cualquier DAEMON		60 mm
Los Escribas Azules	1	180	Cualquier DAEMON		60 mm
Señor del Destino	1	160	Cualquier ARCANITA		60 mm

UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Los Ojos de los Nueve	5	100	ÚNICA, ARCANITA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [4], 25 mm [2]
Pandaemonio de Ephelim	5	100	ÚNICA, DAEMON, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 25 mm [2]

HEDONITAS DE SLAANESH					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Portafilos, Heraldo en Carro Buscador	1	170	Cualquier MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Portafilos, Heraldo en Desollador Infernal	1	200	Cualquier MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
Viciolíder, Heraldo de Slaanesh	1	140	Cualquier DAEMON		25 mm

UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Carro Glorioso	1	170	DAEMON, MÁQUINA DE GUERRA		120 × 92 mm
La Función Pavorosa	4	110	ÚNICA, SIBARITA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 40 mm [1], 25 mm [2]
La Triple Discordia	3	130	ÚNICA, DAEMON, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 28,5 mm [2]

AGUSANADOS DE NURGLE					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Epidemius, Contable de Nurgle	1	130	Cualquier DAEMON		60 mm
Festus Señor de las Sanguijuelas	1	100	Cualquier PUTREFACTORES		32 mm

UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Despojos de Gusano	3	160	ÚNICA, PUTREFACTORES, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm
Jardineros del Gran Padre	5	110	ÚNICA, DAEMON, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [3], 25 mm [1]



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

WARHAMMER LEGENDS: CAOS

SKAVEN					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Sacerdote de Plaga	1	110	0-1 Guerreros de Clan, Cualquier PESTILENS		32 mm

UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Corredores de Alcantarilla	5	110	ESHIN, INFANTERÍA		25 mm
Enjambre de Garraodio	5	100	ÚNICA, VERMINUS, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 25 mm [4]
Los Tuneladores de Zikkit	4	110	ÚNICA, SKRYRE, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [2], 25 mm [3]
Manada de Rozarrastrado	5	100	ÚNICA, ESHIN, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [2], 25 mm [3]
Plagamanada de Skabikk	5	100	ÚNICA, PESTILENS, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 28,5 mm [1], 25 mm [4]
Portadores de Incensario	5	160	PESTILENS, INFANTERÍA		32 mm

ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Altar de Guerra del Caos	1	250	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , Cualquier GUERREROS DEL CAOS		120 × 92 mm
Señor del Caos en Manticora	1	260	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , 0-1 MONSTRUO, Cualquier GUERREROS DEL CAOS		120 × 92 mm
Señor Hechicero del Caos en Manticora	1	280	0-1 <i>Campeón de la Ruina</i> , 0-1 MONSTRUO, Cualquier GUERREROS DEL CAOS		120 × 92 mm

UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO DE LA PEANA
Bestias Indómitas	9	110	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [3], 28,5 mm [2], 25 mm [3]
Cábala Corvus	9	100	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 28,5 mm [3], 25 mm [5]
Cazadores Divinos Jurados	6	110	ÚNICA, PACTOSCURO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [5], 25 mm [1]
Colmillo Astillado	9	110	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 28,5 mm [2], 25 mm [5]
Cuernos de Hashut	10	120	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 28,5 mm [4], 25 mm [3]
Déspotas de la Torre	9	110	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 28,5 mm [4], 25 mm [2]
Expoliadores de Khagra	4	170	ÚNICA, GUERREROS DEL CAOS, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
Gólems de Hierro	8	100	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [3], 28,5 mm [4]
Los Deshechos	9	110	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [1], 28,5 mm [3], 25 mm [4]
Manada Frondaespiritu	4	110	ÚNICA, PACTOSCURO, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
Prole Tarántulos	13	150	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 28,5 mm [2], 25 mm [10]
Señores Vacuos	8	100	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 28,5 mm [4], 25 mm [3]
Vástagos de la Llama	8	120	INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 28,5 mm [3], 25 mm [2]



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

WARHAMMER LEGENDS: MUERTE

CORTES COMECARNE					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Cortesano Negrario de la Cripta	1	80	Cualquier SIERVOS	Este HÉROE puede unirse a un regimiento apto como <i>Noble Comecarne</i> .	32 mm

UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
La Guardia Torva	7	80	ÚNICA, SIERVOS, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [2], 25 mm [5]
Los Desolladores	5	80	ÚNICA, SIERVOS, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 25 mm [4]

NOCTÁNIMAS					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Espinas de la Reina Zarza	7	140	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 25 mm [6]
Maldición de Jerarcas	4	150	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [2], 25 mm [1]

OSIARCAS COSECHAHUESOS					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Segadores de Kainan	6	140	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 25 mm [5]

NECROSEÑORES PUDREALMAS					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
La Corte Carmesí	4	210	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
La Guardia Sepulcral	7	110	ÚNICA, REPICAHUESOS, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	25 mm
Los Hijos de Velmorn	5	130	ÚNICA, REPICAHUESOS, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [1], 25 mm [3]
Los Muertos Exiliados	7	140	ÚNICA, PUTREANDANTES, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	28,5 mm [1], 25 mm [6]
Rompetumbas de Zondara	5	120	ÚNICA, PUTREANDANTES, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [1], 40 mm [1], 25 mm [3]



PERFILES DE BATALLA

ABRIL DE 2025

WARHAMMER LEGENDS: DESTRUCCIÓN

ROMPEHUEZOZ					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Peñaloka de Kazkakraéoz	4	100	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 40 mm [1]

TIPEJOZ NOKTURNOZ					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Chamán Zombreroloko	1	80	Cualquier KLAN LUNAR		25 mm
Jerarkaloko con Garrapato Kaverníkola Gigante	1	120	Cualquier KLAN LUNAR		75 × 42 mm
Jerarkaraña en Araña Gigante	1	160	Cualquier KOLMILLOARAÑA		60 mm
Mollog	1	210	Cualquier TROGGOTH		50 mm [1], 25 mm [3]

UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Colmibramantez de Rippa	3	100	ÚNICA, MUCHACHEJOZ, CABALLERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	50 × 25 mm
Gargante Tragapriya	1	170	MONSTRUO		90 × 52 mm
Kortelunátika de Grinkrak	7	100	ÚNICA, KLAN LUNAR, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm [3], 25 mm [4]
Vazilonez de Zarbag	9	130	ÚNICA, KLAN LUNAR, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	25 mm

PIÑOHIERRROZ					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Chikoz de Kraneohierro	4	110	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
Machakantez de Morgok	3	110	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm

MANDAMALLOZ					
UNIDADES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	CLAVES DE INTERÉS	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Apuñaladerez de Daggok	4	120	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	32 mm
La Panda Aztuta	5	120	ÚNICA, INFANTERÍA	Esta unidad no se puede reforzar.	40 mm [1], 32 mm [1], 25 mm [3]

MASCATRIBUS OGOR					
HÉROES DE LEGENDS	TAMAÑO DE UNIDAD	PUNTOS	OPCIONES DE REGIMIENTO	NOTAS	TAMAÑO PEANA
Gorlok Polvoranegra	1	150	Ninguna		50 mm [1], 25 mm [4]
Tramperos de Hrothgorn	1	120	Ninguna		40 mm [1], 50 × 25 mm [1], 25 mm [3]



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS BÁSICAS

APÉNDICE

Las siguientes actualizaciones de reglas añaden texto con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

2.2 DADOS

Añade lo siguiente:

- Algunas reglas permiten **repetir una tirada**, lo que significa que puedes tirar uno o varios dados de nuevo. No puedes repetir una tirada más de una vez, y la repetición sucede antes de aplicar modificadores a la tirada (si es que los hay).

7.0 ZONA DE COMBATE

Añade lo siguiente:

“Se considera que una miniatura está trabada con una unidad enemiga si dicha unidad está dentro de la zona de combate de la miniatura y es visible para esta”.

18.3 MINIATURAS MUERTAS

Añade lo siguiente:

“Debes retirar el mínimo de miniaturas posible para hacer de la unidad un grupo único en coherencia”.

27.0 ORDEN DE MODIFICACIÓN

Añade lo siguiente:

“Los efectos de ciertas habilidades (p. ej., “Depravados en exceso”) te permiten reemplazar el resultado de una tirada por un valor fijo. Si lo haces, debes determinar el valor fijo sin haber tirado antes”.

30.0 ORDEN DE LOS EFECTOS

Añade lo siguiente:

“Algunas habilidades tienen un efecto retrasado (p. ej., “Siempre que una unidad amiga use una habilidad **COMBATIR**, tras resolver esa habilidad, **Cura (1D3)** a esa unidad”). Si más de uno de esos efectos debe resolverse al mismo tiempo, el jugador activo resuelve primero los efectos retrasados de sus habilidades, en el orden que elija, y a continuación el oponente hace lo mismo”.

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

NUEVA

5.2 USAR HABILIDADES

Cambia el punto 2 (Usar Reacciones) por:

“Empezando por el jugador que usa la habilidad, los jugadores se alternan usando cualquier habilidad en el momento de **Reacción** adecuado. Los jugadores pueden elegir pasar en lugar de usar una reacción, pero si ambos jugadores pasan consecutivamente, no se pueden usar más reacciones a esa habilidad”.

14.4 FASE DE COMBATE

En el paso de declarar de la habilidad “Combate”, cambia “**movimiento de agruparse** (ver 15.4)” por “**movimiento de agruparse** (ver 15.3)”.

19.0 ATACAR PRIMERO Y ATACAR ÚLTIMO

En la primera frase, reemplaza “al inicio de la fase” por “después de que se hayan usado todas las habilidades que no sean **COMBATIR**”.

20.0 HABILIDADES DE ARMAS

Cambia la habilidad de arma **Acompañante** por:

“A menos que se especifique lo contrario, los ataques hechos con esta arma no se ven afectados por habilidades amigas que modifiquen tiradas para impactar, tiradas para herir o atributos de arma, excepto por las que aplican modificadores negativos a dichos elementos (p. ej., “Fuego de cobertura”)”.

22.0 DEVOLVER Y AÑADIR MINIATURAS

Reemplaza:

“En cualquier caso, sitúa estas miniaturas de una en una y en coherencia (ver 15.1) con la(s) miniatura(s) de esa unidad que no han sido devueltas o añadidas este turno” por:

“En cualquier caso, sitúa estas miniaturas de una en una y en coherencia (ver 15.1) con la(s) miniatura(s) de esa unidad que no han sido devueltas o añadidas este turno. Si esa unidad tiene 7 miniaturas o más (incluida la miniatura que se está situando), debe situarse dentro del alcance de coherencia de al menos 2 otras miniaturas de esa unidad que no han sido devueltas o añadidas este turno”.

NUEVA

25.0 HÉROE PROTEGIDO

En el efecto de “Héroe protegido”, reemplaza:

“Si este **HÉROE** es **INFANTERÍA**, no puede ser tomado como blanco de ataques de disparo realizados por unidades a más de 12” de él” por:

“Si este **HÉROE** es **INFANTERÍA**, no puede ser tomado como blanco de ataques de disparo realizados por miniaturas a más de 12” de él”.

32.1 DISPUTAR OBJETIVOS

Cambia el segundo párrafo a:

“Cada unidad solo puede contar disputando un solo a efectos de determinar el control del objetivo (ver 32.2). Antes de determinar el control del objetivo, por cada unidad que esté disputando dos o más objetivos, el jugador activo debe escoger primero un objetivo que disputar, y después su oponente hace lo mismo.”

Nota de diseño: En cualquier otra situación que no sea la de determinar el control de un objetivo, una unidad sí puede disputar más de un objetivo.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS BÁSICAS

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

4.0 HOJAS DE UNIDAD

P: ¿Cómo debo resolver una habilidad que hace referencia al atributo Control de un enemigo (p. ej., “Fragmento de Morjaula” de Ushoran) si el blanco no tiene un atributo Control (p. ej., una manifestación)?

R: Se considera que el blanco tiene un atributo Control de 0.

5.0 HABILIDADES

P: Algunas habilidades (p. ej., “Ataque total”) tienen una barra de momento roja. ¿Significa que esas habilidades solo pueden usarse en la fase de combate?

R: No. Las palabras en la barra de momento o, en el caso de reacciones y habilidades pasivas, la redacción de la habilidad te indicará exactamente cuándo puedes usarlas; el color está ahí como ayuda de juego. Si una fase no está especificada, el color indica la fase más habitual en la que se usa. Si se usa en múltiples fases por igual, la barra de momento es negra.

P: Algunas habilidades tienen una barra de momento verde. ¿Qué significa?

R: La barra de momento verde indica habilidades defensivas, muchas de las cuales pueden usarse en múltiples fases.

P: ¿Las habilidades no pasivas como “Fuego Brujo Ardiente” son opcionales?

R: Sí. Debes aplicar los efectos de las habilidades pasivas y de las habilidades que dictan que deben usarse si es posible, pero el resto de habilidades son opcionales.

5.1 CLAVES

P: En “Toma como blanco a una unidad **CABALLERÍA** o **INFANTERÍA DAEMON LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE** que no sea **HÉROE** que haya sido eliminada”, y fórmulas similares con otras claves, ¿la “unidad **CABALLERÍA**” significa eso (es decir, sin más claves) o significa una unidad no **HÉROE CABALLERÍA DAEMON LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE** amiga?

R: Significa unidad no **HÉROE CABALLERÍA DAEMON LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE** amiga.

5.2 USAR HABILIDADES

P: Al resolver el efecto de una habilidad que cita un atributo Salvación de 3+ o mejor, (p. ej., el hechizo “Pantano asqueante”), ¿qué significa ahí “o mejor”?

R: Significa que cualquier atributo Salvación con un valor menor a 3+, como 2+, que lo protege mejor contra un daño infligido.

ELIMINADA

P: Si mi oponente usa una reacción (p. ej., “Ataque total”), yo paso a la hora de usar una reacción y a continuación mi oponente usa una segunda reacción (p. ej., una habilidad de facción específica), ¿podría usar yo a continuación una reacción, o he perdido la oportunidad al pasar la primera vez?

R: No puedes usar otra reacción al pasar.

Nota de diseño: Esto es un cambio en la respuesta original para evitar un bucle en el que un jugador pasa de usar “Ataque total” hasta que sabe si su oponente va a usar “Defensa total”.

5.3 LAS REGLAS DE UNA

P: ¿Las habilidades de reacción están sujetas a las reglas de una? Por ejemplo, si una unidad tiene una habilidad de reacción en su hoja de unidad, ¿solo puede usarla una vez por fase?

R: Sí.

9.1.1 SITUAR OBJETIVOS Y ELEMENTOS DE TERRENO

P: Si un plan de batalla indica que debo desplegar un objetivo en una esquina del campo de batalla, ¿debo colocar el marcador de objetivo de 40 mm por completo en el campo de batalla, o debe el centro del marcador del objetivo estar en la esquina?

R: El centro del marcador de objetivo debe estar en la esquina

10.1 HABILIDADES UNIVERSALES DE LA FASE DE DESPLIEGUE

P: ¿Puedes elegir desplegar unidades parte de un regimiento mediante la habilidad “Desplegar unidad” en lugar de “Desplegar regimiento”?

R: Sí. No obstante, una vez una unidad en un regimiento se haya desplegado así, ya no puedes usar “Desplegar regimiento” para desplegar el resto de unidades del mismo, ya que el paso de declarar de esa habilidad específica que “No se puede haber desplegado ninguna unidad de ese regimiento”.

P: ¿Es obligatorio que los jugadores sitúen un elemento de terreno de facción (si hay uno incluido en su lista de ejército) durante la fase de despliegue?

R: No. Un jugador puede decidir no usar la habilidad “Desplegar terreno de facción”. Sin embargo, si ambos jugadores deciden desplegar un elemento de terreno de facción, el jugador que empieza desplegando debe desplegar sus elementos de terreno de facción primero (como especifica el Paso 1 de 10.0).



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS BÁSICAS

12.0 INICIO DE LA RONDA DE BATALLA

P: Al determinar el jugador activo, ¿cómo determinas cuando un jugador ha “acabado de desplegar su ejército”?

R: Un jugador ha acabado de desplegar su ejército cuando todas las unidades de este se han desplegado. Esto significa que las habilidades no **DESPLIEGUE** de la fase de despliegue (p. ej., la habilidad “La Danza sin fin” de la Máscara) suceden después de que tu ejército haya “acabado de desplegarse”.

14.3 FASE DE CARGA

P: Al usar la habilidad “Carga”, ¿mi unidad necesita acabar el movimiento de carga a ½” o menos de una unidad enemiga visible para la unidad que carga al inicio del movimiento de carga?

R: No. Debe acabar el movimiento de carga a ½” de una unidad enemiga visible para la unidad que carga al final del movimiento de carga.

15.2 MOVERSE A TRAVÉS DE TERRENO

P: Las reglas para moverse a través de terreno indican que una miniatura no puede terminar un movimiento a mitad escalada. ¿Cómo se determina si una miniatura está a mitad escalada?

R: Se considera que una miniatura está a mitad escalada si no se aguanta de pie por sí sola en esa ubicación. Como hay un amplio abanico de terrenos y miniaturas, es aceptable que una miniatura termine un movimiento con la peana ligeramente inclinada debido al terreno rugoso sobre el que se posa, pero al menos la mitad de la peana debe estar a 1” o menos del elemento de terreno sobre el que está la miniatura, o de modo contrario se considerará que está a mitad escalada.

15.4 VOLAR

P: Si una habilidad que permite que una unidad se mueva dicta que dicha unidad no puede moverse en combate (p. ej., Movimiento normal), ¿“Volar” permite que esa unidad atraviese la zona de combate de una unidad enemiga

R: Sí.

16.0 TOMAR BLANCOS

P: Al realizar ataques de disparo, ¿pueden todas las miniaturas en la unidad atacante disparar incluso si la unidad blanco no es visible para algunas de las miniaturas?

R: No, las únicas miniaturas de la unidad atacante que pueden disparar son las que tienen visibilidad de la unidad blanco.

17.0 LA SECUENCIA DE ATAQUE

P: Si una habilidad permite a una unidad obtener impactos críticos con tiradas de 5+ sin modificar, pero esa unidad necesita un 6 para impactar (p. ej., como resultado de restar 1 a las tiradas para impactar), ¿impactarían al blanco las tiradas para impactar de 5 sin modificar? De ser así, ¿activarían efectos de impacto crítico?

R: Aunque los impactos contarían como impactos críticos, los ataques no lograrían un impacto crítico con éxito. Dado que la secuencia de ataque termina si un ataque falla, los efectos como **Crít. (2 impactos)** o **Crít. (herida automática)** no tendrían efecto. Sin embargo, los efectos que se resuelven inmediatamente, como **Crít. (mortal)**, seguirían activándose por esos impactos críticos.

18.3 MINIATURAS MUERTAS

P: ¿Cuentan como muertas las miniaturas retiradas como resultado de que una unidad carezca de coherencia?

R: Sí.

19.0 ATACAR PRIMERO Y ATACAR ÚLTIMO

P: ¿Puedo usar una habilidad que permite que una unidad amiga sin ATACAR PRIMERO combata inmediatamente tras una unidad amiga con ATACAR PRIMERO si hay una o más unidades enemigas con ATACAR PRIMERO que aún no han sido elegidas para combatir?

R: No. Tal como se menciona en la barra lateral al lado del apartado 19.0, las habilidades que permiten que una unidad use una habilidad **COMBATIR** inmediatamente después de otra unidad no invalidan las limitaciones de **ATACAR PRIMERO** así que no puedes elegir para combatir a una unidad sin **ATACAR PRIMERO** hasta que todas las demás unidades con **ATACAR PRIMERO** ya hayan luchado.

P: Si una unidad amiga es la única unidad con ATACAR PRIMERO en el campo de batalla y tiene una habilidad que permite a una unidad amiga combatir inmediatamente tras ella, ¿en qué orden se elegirían las unidades para combatir?

R: Si eres el jugador activo, la unidad con **ATACAR PRIMERO** combatiría primero, a continuación podrías usar la habilidad para elegir otra unidad amiga que combata inmediatamente tras ella, y a continuación elegirías la siguiente unidad para combatir (es decir, tres unidades amigas combatirían una tras otra). Si tu oponente es el jugador activo, la unidad con **ATACAR PRIMERO** combatiría primero, aún podrías usar la habilidad que permite a otra unidad amiga combatir inmediatamente, y a continuación tu oponente elegiría la siguiente unidad para combatir.

20.0 HABILIDADES DE ARMAS

P: ¿Puedo combinar varias instancias de la misma habilidad de arma? Por ejemplo, si una arma ya tiene Anti INFANTERÍA (+1 Perforar) y también puede obtener esa habilidad de otra fuente, ¿tendría ahora +2 Perforar contra las unidades de INFANTERÍA?

R: No.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS BÁSICAS

*P: Si un arma tiene la habilidad de arma **Acompañante**, ¿sería afectada por habilidades amigas que conceden habilidades de arma nuevas o modifiquen habilidades de arma que ya tenga el arma?*

R: No, a menos que la habilidad nombre específicamente el arma o establezca que afecta a armas **Acompañante**.

24.0 SITUAR UNIDADES

*P: ¿Puede una unidad usar una habilidad **MOVIMIENTO** y luego verse afectada por una habilidad que la retira del campo de batalla y la despliega de nuevo en la misma fase de movimiento? Por ejemplo, ¿podría una unidad **FORJADOS EN LA TORMENTA** que no sea **MONSTRUO** mover hasta estar a 6" o menos de un Portal Pasatormentas, y luego en la misma fase de movimiento usar la habilidad "Adentrarse en la tormenta"?*

R: Sí. Las unidades no pueden usar las habilidades **MOVIMIENTO** en la fase de movimiento después de situarse en el campo de batalla en ese turno, pero sí pueden usar las habilidades **MOVIMIENTO** antes de ello.

24.2 UNIDAD SUSTITUTA

P: Si una unidad eliminada tenía una mejora, y una habilidad me permite desplegar una unidad sustituta de esta, ¿la sustituta también tiene esa mejora?

R: No.

P: Si una habilidad permite que una unidad sustituta se despliegue con la mitad de las miniaturas de la unidad original, y la unidad original debe tener una cierta proporción de miniaturas equipadas con armas específicas, ¿la nueva unidad también debe adherirse a las mismas restricciones?

R: No. Tal como se explica en el apartado 24.2, puedes elegir cualquier miniatura de la unidad original para desplegarla dentro de la unidad sustituta.

25.0 HÉROES PROTEGIDOS

P: Si una habilidad me permite ignorar los efectos de la habilidad "Héroe protegido" al designar objetivos (p. ej., la habilidad "Maestro tirador" del Ingeniero Brujo, ¿la unidad atacante aún se vería afectada por la penalización del impacto -1 de "Héroe protegido"?

R: Sí.

28.0 REGLAS DE HABILIDAD AVANZADAS

*P: Si una regla dicta que designes un número de unidades con una clave u otra (p. ej., "Toma como blancos hasta 3 unidades **CABALLERÍA** o **INFANTERÍA ESLIZÓN** amigas"), ¿podrías elegir una combinación de unidades con una u otra clave, o las unidades deben tener todas la misma clave?*

R: Puedes mezclarlas. En el ejemplo proporcionado, podrías elegir 1 unidad **INFANTERÍA ESLIZÓN** y 2 unidades **CABALLERÍA ESLIZÓN**.

P: Si un efecto persistente es de aplicación para una unidad eliminada, y hay otra habilidad que permite que esa unidad vuelva al campo de batalla (p. ej., la plegaria "Resurrección" del pack de batalla Sendero a la gloria: Ascensión), ¿el efecto persistente aplica también a la unidad devuelta?

R: No.

P: Si parte del efecto de una habilidad no dicta que "puedes" o "debes" hacerlo, ¿es obligatorio resolver esa parte del efecto?

R: Sí. Cualquier parte de un efecto que no es opcional es obligatoria. Si no puedes resolver una parte de un efecto, el efecto en conjunto no se aplica. Por ejemplo, si un jugador toma como blanco del hechizo "La mano de Gorko" al mismo **MAGO** que lo lanza, el efecto no se puede resolver por completo, ya que sería imposible retirar al blanco del campo de batalla y redespargarlo completamente a 24" o menos del lanzador, y por tanto el hechizo no tiene efecto.

28.2 MOMENTOS "UNA VEZ POR"

P: Si una habilidad que no esté en la hoja de unidad de una unidad tiene el momento "Una vez por turno", "Una vez por batalla" o "Una vez por ronda" (sin "(Ejército)" detrás), ¿pueden múltiples unidades amigas usar esa habilidad durante ese momento en concreto?

R: Depende de quién use la habilidad (leer la barra lateral junto a 28.2). Si una unidad va a usar la habilidad (es decir, el paso de declarar indica específicamente que designes una unidad para usarla), entonces cada una de las unidades podría usar esa habilidad en ese periodo de tiempo. Si el jugador es quien está usando la habilidad (es decir, nada en la habilidad indica específicamente que la use una unidad), solo puede ser usada una vez durante ese periodo de tiempo. Ten en cuenta que elegir el blanco de una habilidad no es lo mismo que elegir una unidad para usar dicha habilidad.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS AVANZADAS

APÉNDICE

Las siguientes actualizaciones de reglas añaden texto con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

MAGIA, 7.0 MANIFESTACIONES

Reemplaza:

“No más de 1 **MAGO** o **SACERDOTE** amigo puede intentar invocar la misma manifestación por turno”.

por:

“No más de 1 **MAGO** o **SACERDOTE** amigo puede intentar invocar la misma manifestación por turno, y un **MAGO** o **SACERDOTE** amigo no puede intentar invocar una manifestación amiga que se ha retirado del juego en el mismo turno”.

MAGIA, 7.2 DESTERRAR MANIFESTACIONES

Añade lo siguiente al paso de declarar de “Desterrar manifestación”: “Suma 1 a la **tirada de destierro** por cada manifestación enemiga en el campo de batalla que se produzca después de la primera”.

TERRENO, 1.5 TERRENO DE FACCIÓN

Añade lo siguiente a la lista de puntos:

- Si un elemento de terreno tiene armas de combate o a distancia, puede usar las habilidades **BÁSICAS** “Combate” y “Dispara” como si fuera una unidad.
- Los elementos de terreno con un atributo Movimiento de 0” (“-”) no pueden moverse (nótese que los movimientos de agrupación son un tipo de movimiento)”.

Añade lo siguiente:

“Algunos elementos de terreno de facción te permiten ubicar una unidad sobre ellos (esto se especificará de manera clara en las reglas de dicho elemento de terreno). Al hacerlo, en lugar de medir el alcance o la visibilidad desde y hasta la unidad que esté sobre el elemento de terreno, mide desde y hasta el elemento en sí. A no ser que se especifique lo contrario, las unidades encima de un elemento de terreno de facción no pueden usar habilidades **COMBATE**.”

Si retiras de un elemento de terreno una unidad situada sobre este (p. ej., si una habilidad la retira del campo de batalla), esa unidad cuenta como que ha abandonado el elemento de terreno y pierde cualquier rol o beneficio especial asociado a la posición en el elemento”.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 3.5 REGIMIENTOS DE RENOMBRE

Añade lo siguiente:

- No puedes incluir más de 1 Regimiento de renombre en tu ejército a no ser que se especifique lo contrario en la columna de notas del perfil de batalla de dicho regimiento.
- Las unidades de un Regimiento de renombre no pueden usar ninguna regla de facción de la facción de la que son aliados, como tampoco mejoras ni saberes, a no ser que posean la misma clave que la facción. Sí pueden, eso sí, ser el blanco de una regla de facción aliada, si cumplen los requisitos.
- Si una habilidad te permite situar una unidad sustituta (Reglas básicas, 24.2) para una unidad de un Regimiento de renombre, esa unidad también cuenta como parte de dicho Regimiento de renombre”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS AVANZADAS

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

ACTUALIZADAS

ÓRDENES, 4.0 ÓRDENES EN LA FASE DE DISPARO

Cambia los pasos “Declara” y “Efecto” de “Fuego de cobertura” a:

“**Declara:** Designa una unidad amiga que no haya usado una habilidad **CORRER** en este turno y que **no esté trabada** para usar esta habilidad, y luego toma como blanco la unidad enemiga más cercana a esa unidad que pueda ser blanco de ataques de disparo. No puedes tomar **MANIFESTACIONES** ni elementos de terreno de facción como blanco de esta habilidad.

Efecto: Resuelve ataques de disparo de esa unidad contra el blanco. Debes restar 1 a las tiradas para impactar de esos ataques.

TERRENO, 1.2 HABILIDADES DE TERRENO UNIVERSALES

En la habilidad “Cobertura”, cambia “**cargado**” a “**cargado** este turno”.

NUEVA

Cambia “Obstruye visión” a:

“**Obstruye visión:** No se puede tomar a una unidad como blanco de ataques de disparo realizados por unidades enemigas fuera de su zona de combate si está detrás o completamente encima de este elemento de terreno, a menos que tenga la clave **VOLAR**”.

TERRENO, 1.5 TERRENO DE FACCIÓN

En el primer punto, cambia: “En la fase de carga y de combate” a “En la fase de combate”.

MAGIA, 2.0 HECHIZOS

Cambia el tercer párrafo por:

“Solo se pueden usar reacciones enemigas si la **tirada de lanzamiento** iguala o supera **dificultad de lanzamiento** del hechizo. En tanto el hechizo no sea **disipado** (ver 4.0), entonces se **lanza con éxito:** resuelve su **efecto**”.

MAGIA, 3.0 PLEGARIAS

En el segundo párrafo, cambia “Con una **tirada de cántico** de 2 o más” por “Con una **tirada de cántico** sin modificar de 2 o más”.

MAGIA, 7.0 MANIFESTACIONES

Cambia el sexto punto a:

“Las manifestaciones con un atributo Movimiento de 0” (“-”) no pueden moverse. A efectos de movimiento, zona de combate, estar trabado y situar otras unidades, solo se las considera unidades en la fase de combate. Las unidades pueden terminar un movimiento de carga a ½” o menos de una manifestación enemiga con un atributo Movimiento de 0” (“-”) en lugar de a ½” o menos de una unidad enemiga”.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 1.3 PERFILES DE BATALLA

Cambia la última frase a:

“Los perfiles de batalla de cada unidad están disponibles en warhammer-community.com”.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 3.2 EL GENERAL

Cambia la primera frase a:

“Debes elegir 1 **HÉROE** en tu ejército que lidere un regimiento para que sea tu **general**”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS AVANZADAS

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

ÓRDENES, 3.0 ÓRDENES EN LA FASE DE MOVIMIENTO

P: Si una habilidad modifica una tirada de correr, ¿modifica esa habilidad la tirada efectuada en la habilidad “Redesplegar”, dado que “Redesplegar” tiene la clave CORRER?

R: No, las tiradas con nombre como las tiradas de correr solo son modificadas por habilidades que mencionen específicamente ese tipo de tirada.

ÓRDENES, 4.0 ÓRDENES EN LA FASE DE DISPARO

P: Si una unidad amiga está trabada y armada con un arma que tiene A bocajarro, ¿puede usar la orden “Fuego de cobertura”?

R: No, para usar esa habilidad solo puedes elegir unidades que no estén trabadas.

P: Si una unidad no puede tomarse como blanco de ataques de disparo (p. ej., un HÉROE INFANTERÍA afectado por la habilidad “Héroe protegido”) pero es la unidad más cercana a una unidad amiga que usa la orden “Fuego de cobertura”, ¿sigo teniendo que tomar como blanco a esa unidad?

R: No, debes elegir la unidad válida más cercana que pueda ser tomada como blanco de ataques de disparo.

ÓRDENES, 8.0 ÓRDENES DE FINAL DEL TURNO

P: Al usar la orden “Arrollar”, ¿pueden mis miniaturas atravesar las miniaturas enemigas de la unidad blanco, o solo pueden atravesar la zona de combate de la unidad blanco?

R: Tus miniaturas solo pueden atravesar la zona de combate de la unidad blanco, a menos que tu unidad tenga VOLAR o pueda atravesar miniaturas por otro motivo.

TERRENO, 1.1 COMPLETAMENTE SOBRE O DETRÁS DEL TERRENO

P: Al comprobar si una unidad está detrás de un elemento de terreno, ¿tengo que trazar una línea desde la peana de la miniatura atacante a la peana del blanco o desde cualquier punto de la miniatura atacante a cualquier punto del blanco?

R: Desde cualquier punto a cualquier punto.

P: Si una parte de una unidad está detrás de un elemento de terreno con la habilidad “Cobertura”, otra parte de esa unidad está detrás de un segundo elemento de terreno con la habilidad “Cobertura” y no es posible trazar una línea hasta una miniatura en esa unidad sin que la línea atraviese uno de esos elementos de terreno, ¿se vería afectada esa unidad por la habilidad “Cobertura”?

R: Sí.

P: Si algunas pero no todas las miniaturas de una unidad que efectúa un ataque de disparo están a 3" o menos del borde exterior de un elemento de terreno con la habilidad “Cobertura”, y es imposible trazar una línea desde la unidad atacante a la unidad blanco sin que la línea atraviese ese elemento de terreno, ¿se considera que el blanco está detrás de ese elemento de terreno y por tanto afectado por la habilidad “Cobertura”?

R: No. Dado que ignoras partes de un elemento de terreno en la zona de combate de la unidad atacante al determinar si el blanco está detrás de ese elemento de terreno, podrías trazar una línea desde una miniatura en la unidad atacante a una miniatura en la unidad blanco que solo atravesara las partes de elemento de terreno que son ignoradas.

TERRENO, 1.5 TERRENO DE FACCIÓN

P: ¿Los elementos de terreno de facción siguen sujetos aún a las restricciones de las Reglas básicas, 5.3 Las reglas de una?

R: Sí.

P: Si una habilidad requiere que se despliegue una unidad a 9" o más de toda unidad enemiga, ¿podrías desplegarla a 9" o menos de un elemento de terreno de facción?

R: Sí. No obstante, algunos elementos de terreno de facción, como el Santuario Luminor, permiten que una unidad se coloque sobre ellos. Como en estos casos se mide el alcance y la visibilidad desde y hasta el elemento de terreno en lugar de la unidad, no podrías desplegar una unidad a 9" o menos de un elemento de terreno de facción que tenga una unidad sobre él.

P: ¿Los elementos de terreno de facción se ven afectados por habilidades amigas (p. ej., las que dan a las unidades la clave SALVAGUARDIA)?

R: No.

P: ¿Pueden los elementos de terreno de facción usar habilidades de mando?

R: No, a no ser que esa orden esté en la hoja de unidad de dicho elemento de terreno.

P: Si un elemento de terreno de facción está más cerca de una unidad amiga que está usando la orden “Disparos de cobertura” que de cualquier otra unidad, ¿tengo que tomar como blanco a ese elemento de terreno de facción? ¿Puedo elegir hacerlo?

R: No a ambas preguntas. No obstante, algunos elementos de terreno de facción, como el Santuario Luminor, permiten que una unidad se coloque sobre ellos. Como en esos casos mides el alcance y la visibilidad desde y hasta el elemento de terreno en lugar de la unidad, deberás tomar como blanco a ese elemento de terreno si fuera el más cercano.

P: Si una habilidad o táctica de batalla requiere que una unidad sea eliminada (p. ej., “Diezmo de sangre”), ¿cuenta destruir un elemento de terreno de facción?

R: No.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS AVANZADAS

P: ¿Puede una unidad colocada en un elemento de terreno de facción ser tomada como blanco de habilidades enemigas (que no sean ataques)? Por ejemplo, si tomase un Santuario Luminor como blanco de la habilidad “Poder desatado” del Ingenio Reinoformador, ¿podría tomar al héroe situado sobre el Santuario Luminor como blanco de esa habilidad?

R: Sí.

*P: ¿Necesito usar una habilidad **RETIRARSE** para distanciarme de un elemento de terreno de facción que tiene un atributo Movimiento de 0”?*

R: No, puedes usar cualquier habilidad **MOVIMIENTO**. No obstante, algunos elementos de terreno de facción, como el Santuario Luminor, permiten que una unidad se coloque sobre ellos. Como en estos casos puedes medir el alcance y la visibilidad desde y hasta el elemento de terreno en lugar de esa unidad, deberías usar una habilidad **RETIRARSE** para distanciarte de un elemento de terreno que tiene una unidad sobre él.

MAGIA

P: ¿Pueden las unidades de mi ejército usar el hechizo de ejemplo (“Escudo místico”) y la plegaria de ejemplo (“Resurrección”) de la barra lateral?

R: Esos son ejemplos procedentes del pack de batalla *Sendero a la gloria: Ascensión*, así que solo los pueden usar los jugadores que estén usando ese pack de batalla, si consiguen el rango de sendero adecuado. No pueden usarse en ningún otro pack de batalla a no ser que así se permita explícitamente.

MAGIA, 1.1 NIVEL DE PODER

*P: Si una unidad tiene múltiples niveles de poder (p. ej., un **HÉROE** que es tanto un **MAGO** como un **SACERDOTE**), y hay una habilidad que modifica el nivel de poder de esa unidad (p. ej., la plegaria “Maldición azote de brujas”), ¿qué nivel de poder modifica?*

R: Si esa habilidad solo toma como blanco a **MAGOS** o solo a **SACERDOTES**, modifica el nivel de poder correspondiente. Si podría tomar como blanco a cualquiera o no especifica el blanco, modifica ambos.

*P: Si una unidad tiene más de un nivel de poder (p. ej., un **MAGO** que es también un **SACERDOTE**) y una habilidad enemiga referencia el nivel de poder de dicha unidad, ¿qué nivel de poder he de usar?*

R: Debes usar el nivel de poder más alto.

MAGIA, 2.0 HECHIZOS

*P: ¿El daño mortal infligido por un hechizo fallido se considera “daño mortal infligido por una habilidad **HECHIZO**” a efectos de las habilidades como el efecto Tzeentch de la habilidad “Marcas del Caos”?*

R: No.

MAGIA, 7.0 MANIFESTACIONES

P: ¿Las manifestaciones siguen sujetas a las restricciones de las reglas básicas, 5.3 Las reglas de una?

R: Sí.

P: Si una habilidad requiere que sitúes una unidad a más de 9” de toda unidad enemiga, ¿cuenta una manifestación como una unidad enemiga?

R: Si la manifestación tiene un atributo Movimiento de 0” (‘-’), solo se la trata como unidad en la fase de combate, así que solo cuenta como una unidad enemiga si estás situando una unidad en esa fase. Si la manifestación tiene un atributo Movimiento mayor que 0”, cuenta como una unidad enemiga al situar otras unidades en cualquier fase.

*P: ¿Las manifestaciones se ven afectadas por las habilidades amigas que normalmente afectan a unidades (p. ej., aquellas que dan a las unidades la clave **SALVAGUARDA**)?*

R: No, excepto las permitidas en Magia 7.0, y las que afectan específicamente a manifestaciones (como “Desterrar manifestación”).

P: ¿Las manifestaciones pueden usar habilidades de mando?

R: No, a no ser que esa orden aparezca en su hoja de unidad.

P: Si una manifestación está más cerca de una unidad amiga que está usando la orden “Disparos de cobertura” que cualquier otra unidad, ¿tengo que tomar como blanco a ese manifestación? ¿Puedo elegir hacerlo?

R: No a ambas preguntas.

P: Si una habilidad o táctica de batalla requiere que una unidad sea eliminada (p. ej., “Diezmo de sangre”), ¿cuenta eliminar una manifestación?

R: No.

*P: ¿Necesito usar una habilidad **RETIRARSE** para distanciarme de una manifestación que tenga un atributo Movimiento de 0”?*

R: No, puedes usar cualquier habilidad **MOVIMIENTO**.

*P: Si una manifestación tiene un atributo Movimiento mayor que 0”, ¿puede usar habilidades **MOVIMIENTO** en la fase de movimiento del mismo turno en el que se desplegó?*

R: No.

P: ¿Puede una manifestación amiga con un atributo Movimiento mayor que 0” desplegarse a 9” o menos de una manifestación enemiga con un atributo Movimiento mayor que 0”?

R: Sí.

NUEVA

P: Si un mago de nivel de poder de 2 o más falla al lanzar su primer hechizo, ¿puede usar la habilidad “Desterrar manifestación” en esa fase?

R: Sí. Un hechizo fallido solo impide al mago usar más hechizos en esa fase.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

REGLAS AVANZADAS

NUEVA

P: Si una manifestación tiene varias partes (p. ej., Gemínidas de Uhl-Ghysh) y está trabada, ¿puede una parte estar trabada mientras la otra no lo está? Si una parte está trabada, ¿puede la otra parte hacer un movimiento de agruparse?

R: Si una parte de una manifestación está trabada, se considera que toda la manifestación está trabada. Si una parte puede agruparse, todas las partes pueden agruparse (pero todas deben hacerlo hacia la misma unidad enemiga, según las reglas de agruparse).

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 2.2 EJÉRCITOS DE RENOMBRE

P: Al usar un Ejército de renombre, ¿puedo elegir un elemento de terreno de facción para incluirlo en mi lista?

R: Sí, a menos que las reglas de ese ejército de renombre especifiquen que no puedes incluir un elemento de terreno de facción.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 3.1 REGIMIENTOS

P: Si un **HÉROE** puede unirse al regimiento de otro **HÉROE** (p. ej., que la Reina de las Sombras se una a Morathi-Khaine o un Asesino se una a un Príncipe Oscuro en Dragón negro), ¿toman el lugar de una unidad no **HÉROE** en ese regimiento?

R: Sí.

P: ¿Puedo añadir unidades de otras facciones a los regimientos de mis **HÉROES**?

R: No. La única manera de añadir unidades de otras facciones a tu ejército es elegir un Regimiento de renombre válido.

P: Si las opciones de regimiento de un **HÉROE** contiene múltiples claves excluidas (p. ej., no **BESTIA**, no **MONSTRUO**), ¿puede incluir unidades en su regimiento que solo tengan una de esas claves?

R: No, no puede incluir unidades con ninguna de esas claves.

NUEVA

P: ¿Puede mi ejército incluir un **SEÑOR DE LA GUERRA** (p. ej., Sigvald, Príncipe de Slaanesh) en el regimiento de otro héroe?

R: Sí, pero solo si tu ejército incluye otra unidad **SEÑOR DE LA GUERRA**, ya que tu general debe liderar un regimiento, y debes designar un **SEÑOR DE LA GUERRA** como general si hay alguna unidad **SEÑOR DE LA GUERRA** en tu ejército.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 3.5 REGIMIENTOS DE RENOMBRE

P: Si un Regimiento de renombre incluye a un mago, ¿podría ese mago invocar hechizos de un saber de manifestación que fue elegido para ese ejército?

R: Sí.

P: Si un Regimiento de renombre (p. ej., El Aquelarre de Thryx) incluye una o más manifestaciones, ¿esas manifestaciones sustituyen elegir un saber de manifestación para mi ejército?

R: No, son además de ello.

P: ¿Un Regimiento de renombre requiere un **HÉROE** que lo lidere?

R: No. Tal como se especifica en el apartado 3.5, los Regimientos de renombre son regimientos que vienen ya creados, con lo que solo incluyen las unidades que se detallan en su resumen y sección de organización.

TÁCTICAS DE BATALLA, 2.1 COMPLETAR TÁCTICAS DE BATALLA

P: Si una táctica de batalla requiere que una unidad no esté trabada al final de tu turno (p. ej., "Controlad el centro"), ¿puedo de todas formas completar dicha táctica si mi unidad está a 3" o menos de una manifestación o de un elemento de terreno de facción?

R: Las manifestaciones con un atributo Movimiento de 0" ("–") y los elementos de terreno de facción solo cuentan como trabados en la fase de combate, así que si estás a 3" o menos de cualquier de los dos al final de tu turno (y a más de 3" de todas las demás unidades), no estás trabado y puedes completar la táctica de batalla. No obstante, si estás a 3" o menos de una manifestación con un atributo Movimiento mayor que 0" o de un elemento de terreno de facción con una unidad sobre él, al final de tu turno estarás trabado y no podrás completar la táctica de batalla.

SENDERO A LA GLORIA: ASCENSIÓN

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

HOJA DE SENDERO A LA GLORIA, PASO 1

Reemplaza "Debe tener un valor en puntos de 300 o menos" por "Debe tener un valor en puntos de 350 o menos".



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

GLOSARIO

APÉNDICE

Las siguientes actualizaciones de reglas añaden texto con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

Añade la siguiente definición:

“bloques de despliegue: El número mínimo de habilidades **DESPLIEGUE** que un jugador puede usar para desplegar su ejército. Este suele ser equivalente al número de regimientos en su ejército sumado al número de unidades auxiliares en su ejército (Reglas básicas 10.1)”.

Añade la siguiente definición:

“ha combatido: Una unidad ha combatido si ha usado alguna habilidad **COMBATE** en el mismo turno”.

Añade la siguiente definición:

“retirado del juego/del campo de batalla: Cuando una miniatura o unidad se retira del campo de batalla, ya no tiene ningún efecto en la batalla, aunque aún puede seguir siendo relevante en el caso de habilidades que permiten devolver miniaturas o reemplazar unidades”.

Añade la siguiente definición:

“usado/a: Una habilidad se ha **usado** una vez se ha declarado, tanto si su efecto se ha resuelto con éxito como si no. (Reglas básicas, 5.2)”.

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

Cambia la definición de **Campeón** a:

“Campeón: Las armas de la miniatura suman +1 al atributo Ataques (Miniaturas de mando, 1.0)”.

Cambia la definición de **disputar** a:

“disputar: Las miniaturas disputan objetivos en su zona de combate (3”). Al determinar el control de objetivos, una misma unidad no puede disputar más de 1 objetivo al mismo tiempo; si tiene más de 1 objetivo en su zona de combate, el jugador debe escoger 1. (Reglas básicas, 32.1)”.

Cambia la definición de **Contracarga** a:

“Contracarga: Orden. 2PM. Carga durante la fase de carga enemiga. (Órdenes, 5.0)”

Borra el texto siguiente de **ATACAR ÚLTIMO:**

“Si ambos jugadores tienen unidades con ATACAR ÚLTIMO, se alternan combatiendo con esas unidades después de que hayan combatido todas las demás unidades elegibles, empezando por el jugador activo”.

Cambia la definición de **jugador en desventaja** a:

“jugador en desventaja: El jugador con menos puntos de victoria. Si hay empate, en esa ronda de batalla no hay jugador en desventaja”.

JUEGO EQUILIBRADO: PRIMERA SANGRE

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

PLAN DE BATALLA 1, GUERRA FRONTERIZA

Cambia la primera frase de la regla Giro a:

“Obtienes 2 puntos de victoria adicionales si controlas el objetivo completamente en territorio enemigo”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PUNTA DE LANZA: FUEGO Y JADE

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

FORJADOS EN LA TORMENTA, HERMANDAD VIGILANTE

Añade la clave **INFANTERÍA** a la barra de claves en la hoja de unidad del Lord Inquisidor.

FORJADOS EN LA TORMENTA, CABEZA DE LANZA DE YNDRASTA

Añade la clave **INFANTERÍA** a la barra de claves en la hoja de unidad de Yndrasta.

SYLVANETH, ARBOLEDA CORTEZAMARGA

Añade la siguiente frase al efecto de la habilidad “Semilla del renacer”:

“Esta unidad no puede volver a usar esta habilidad durante el resto de la batalla”.

CORTES COMECARNE, VASALLOS CARROÑEROS

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de la Guardia de la Cripta.

TIPEJOZ NOKTURNOS, PEÑALOKA DE LA LUNA MALVADA

Cambia el momento de “La mano de Gorko” a “Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento”.

Añade lo siguiente a Rasgos de batalla:

“Una de tus unidades de **Garrapatoz Zaltarinez** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, puede usar la siguiente habilidad:

➤ Tu fase de movimiento

GARRAPATOVALANCHA: *¡Unas curiosas sacudidas arrítmicas y carcajadas endiabladas en la lejanía advierten de la llegada de una Peña de Garrapatoz Zaltarinez!*

Efecto: Sitúa esta unidad completamente dentro de tu territorio, completamente a 3" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

ALTOS SEÑORES KHARADRON, FUERZA ESPECIAL MARTILLO CELESTE

Añade la clave (e icono) **REFUERZOS** a las hojas de unidad Compañía Arkanauta y Guardianes Celestes.

PROFUNDOS IDONETH, CACERÍA ALMANCURSIÓN

En la hoja de unidad del Escudriñaalmas Isharanno, cambia el efecto del “Ritual de la Niebla insidiosa” a:

“Con 3+, hasta el inicio de tu siguiente turno, resta 1 a las tiradas para herir de ataques que tomen como blanco esa unidad”.

Cambia el momento de “Depredadores del Mar Aetérico” a “Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”.

CIUDADES DE SIGMAR, COMPAÑÍA CASTELITA

Cambia el momento de “La orden del Oficario” a “Una vez por ronda de batalla, Inicio de la ronda de batalla”.

HEDONITAS DE SLAANESH, FILOS DEL SUEÑO VÍVIDO

Añade la clave (e icono) **REFUERZOS** a la hoja de unidad Slaangors Sangriablos.

LUMINETH SOBERANOS, FALANGE RESPLANDECIENTE

Quita la clave **FACETAS DE LA GUERRA** de “Reacciones relámpago”.

FORJADOS EN LA TORMENTA, HERMANDAD VIGILANTE

Cambia el momento de “Escudo de Azyr” a “Una vez por turno, Tu fase de héroe”.

ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD, LEGIÓN VIENTOSANGRE

Añade lo siguiente a Rasgos de batalla:

“Tu unidad **Caballeros del Caos** no se sitúa durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la segunda ronda de batalla en adelante, puede usar la siguiente habilidad:

➤ Tu fase de movimiento

LLEGADA PAVOROSA: *Al ritmo atronador de cascos llameantes y repiqueteante Armadura del Caos, los caballeros llegan para quebrar al enemigo.*

Efecto: Sitúa esta unidad completamente dentro de tu territorio, a 1" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

Además, en “Estandarte del Terror”, cambia el paso de declarar a “Designa una unidad **Guerreros del Caos** amiga”.

MASCATRIBUS OGORS, BRAMIDO DEL TIRANO

Cambia el texto de “En el Mascamino” a:

“Tu **Escupehierros**, **Manada Dientesmartirio** y 1 unidad de **Ogors Glotones** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, puede usar la siguiente habilidad:”

NECROSEÑORES PUDREALMAS, CACERÍA DE SED DE SANGRE

Cambia el momento de la habilidad “Legión esquelética” de los Esqueletos Repicahuesos a “Tu fase de combate”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PUNTA DE LANZA: FUEGO Y JADE

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Si una regla requiere más miniaturas amigas que enemigas disputándose un elemento de terreno (p. ej., el giro de Ghyran "Tomar la tierra" o la táctica de batalla "Mantener la posición"), ¿debería usar la puntuación de control de mis unidades que están disputando ese elemento de terreno?

R: Sí. En estos casos, la regla debería tratarse igual que al determinar el control de un elemento de terreno (Reglas básicas, 32.3).



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

MANUAL DE CAMPO PARA GENERALES 2024-25

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

REGLAS DE LA TEMPORADA 2024-25

Consultar la página a continuación donde aparecen las actualizaciones a las reglas de temporada 2024-25.

CONJURACIÓN MÓRBIDA

Aumenta la dificultad de lanzamiento de “Invocar tumbamarea sofocante” a 8.

LAUCHON EL BUSCAALMAS

Cambia la segunda frase del efecto de la habilidad “Surcar las mareas de la muerte” por:
“Puede atravesar miniaturas durante ese movimiento pero no puede terminar dicho movimiento trabada”.

REMOLINO MALÉVOLO

Cambia el paso “Declara” de “Detonación mórbida” a:
“**Declara:** Solo puedes usar esta habilidad si esta unidad tiene 6 puntos de torbellino, en cuyo caso debes usarla. Toma como blanco todas las unidades (amigas y enemigas) a 9" o menos de ella”.

TUMBAMAREA SOFOCANTE

Cambia la segunda frase de la habilidad “Arrastrar a la tumba” por:
“Puede atravesar miniaturas durante ese movimiento pero no puede terminar dicho movimiento trabada”.

SOL PÚRPURA DE SHYISH

Cambia la segunda frase de la habilidad “El fin dado forma” por:
“Puede atravesar miniaturas durante ese movimiento pero no puede terminar dicho movimiento trabada”.

Elimina la habilidad “Forma salvaje”.

PÉNDULO DE VACÍO AETÉRICO

Cambia el efecto de la habilidad “Cuchilla segadora” por:
“Esta **MANIFESTACIÓN** puede moverse una distancia igual o inferior a su atributo Movimiento en una dirección (ver “El péndulo oscila”). Puede atravesar miniaturas durante ese movimiento y puede terminar el movimiento trabada. A continuación, toma como blanco hasta 3 unidades enemigas que esta **MANIFESTACIÓN** haya atravesado durante ese movimiento o que estén a ½" o menos de ella. Tira 1D6 por cada blanco. Con 2+, inflige al blanco tantos daños mortales como el resultado”.

FAUCES RECHINANTES DE RAVENAK

Elimina la habilidad “Forma salvaje”.

PLAN DE BATALLA: GUERRA FRONTERIZA

Elimina “La mordaza” de la lista de planes de batalla que pueden usar el mapa Guerra fronteriza.

PLAN DE BATALLA: GOLPE ESTELAR

En el giro, reemplaza:

“Si un objetivo se sitúa completa o parcialmente en un elemento de terreno, causa 1D6 daños mortales a cada unidad completa o parcialmente en ese elemento de terreno (tira por separado por cada unidad)”.

por:

“Si un objetivo se situaría completa o parcialmente en un elemento de terreno de facción, ese elemento de terreno y toda unidad encima de él son eliminados. A continuación, el objetivo se sitúa de forma normal. Si el objetivo debería situarse completa o parcialmente en otros elementos de terreno, no lo hagas; en su lugar, inflige 1D6 daños mortales a cada unidad completa o parcialmente sobre ese elemento de terreno”.

PERFILES DE BATALLA

ABRIL 2025

ACTUALIZACIÓN DE REGLAS DE TEMPORADA 2024-25

HACER TURNO DOBLE

Si el jugador que fue segundo en la anterior ronda de batalla gana la tirada de prioridad y elige ir primero, esto se llama “turno doble”.

TOMAR LA INICIATIVA

Cuando un jugador disfruta de un turno doble y **no** va al menos 6 puntos de victoria por detrás, esto se llama “tomar la iniciativa”. La primera vez en una batalla que un jugador toma la iniciativa, cambian las reglas para determinar el jugador en desventaja; durante el resto de la batalla, el jugador en desventaja será siempre el oponente del último jugador que haya tomado la iniciativa.

TÁCTICAS DE BATALLA

Los jugadores que disfruten de un turno doble mientras vayan al menos 6 puntos de victoria por detrás pueden usar la habilidad “Gambito táctico” para elegir una táctica de batalla.

GUARDIA DE HONOR

Cada jugador puede usar una de las siguientes habilidades **GUARDIA DE HONOR** en cada batalla. Al usar esa habilidad, debe designar una unidad en el regimiento de su general para que sea la guardia de honor.

FUERZAS REGIMENTALES

Si un jugador tiene más regimientos que su oponente, puede usar una segunda habilidad **GUARDIA DE HONOR** distinta, pero debe designar una unidad de un regimiento distinto que no esté liderado por el general para que sea la **guardia de honor** para dicha habilidad. Las unidades de un Regimiento de renombre no pueden designarse como **guardia de honor**.

✦ Una vez por batalla, Fase de despliegue

TAREA ESPECIAL: *La guardia de honor concentra sus esfuerzos en un elemento específico de las fuerzas enemigas.*

Declara: Designa una unidad amiga en un regimiento pero que no lo lidere. Esa unidad es la **guardia de honor** de dicho regimiento. Puedes designar una unidad en la reserva.

Efecto: Designa 1 de las siguientes habilidades de arma:

- Anti INFANTERÍA (+1 Perforar)
- Anti CABALLERÍA (+1 Perforar)
- Anti MONSTRUO (+1 Perforar)
- Anti MÁQUINA DE GUERRA (+1 Perforar)
- Anti BESTIA (+1 Perforar)

En cualquier turno en que esa **guardia de honor** cargue, las armas de combate de esa unidad tienen la habilidad de arma que hayas designado.

CLAVES GUARDIA DE HONOR

U Una vez por batalla, Fase de despliegue

GUARDAESPALDAS: *La guardia de honor permanece al lado de su general para protegerlo de todo daño.*

Declara: Designa una unidad amiga en un regimiento pero que no lo lidere. Esa unidad es la **guardia de honor** de dicho regimiento. Puedes designar una unidad en la reserva.

Efecto: Resta 1 al atributo Ataques de las armas de combate de unidades enemigas que estén trabadas con la unidad que lidera ese regimiento si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- La **guardia de honor** de ese regimiento está completamente a 6" o menos del líder de dicho regimiento.
- Ni la **guardia de honor** de ese regimiento ni el líder del regimiento han cargado en este turno.

CLAVES GUARDIA DE HONOR

ACTUALIZADAS

✦ Una vez por batalla, Fase de despliegue

SARGENTO DE CAMPO:

Este individuo notable sabe cómo complementar a la perfección el estilo de liderazgo de su general, y maniobra sus fuerzas terrestres con gran eficiencia.

Declara: Designa un **HÉROE INFANTERÍA** amigo que no tenga **VOLAR** en un regimiento pero que no lo lidere. Ese es la **guardia de honor** de dicho regimiento. Puedes designar una unidad en la reserva.

Efecto: Suma 2" al atributo Movimiento de las unidades **INFANTERÍA** amigas que no tengan Volar mientras estén completamente a 12" o menos de la **guardia de honor**.

CLAVES GUARDIA DE HONOR

✦ Una vez por batalla, Fase de despliegue

BLANCO PRIORITARIO: *El general envía a su guardia de honor a eliminar al comandante enemigo.*

Declara: Designa una unidad amiga en un regimiento pero que no lo lidere. Esa unidad es la **guardia de honor** de dicho regimiento. Puedes designar una unidad en la reserva.

Efecto: Suma 1 a las tiradas para impactar y para herir de los ataques realizados por esa unidad **guardia de honor** que tomen como blanco al general enemigo o a la **guardia de honor** enemiga si forma parte del regimiento del general enemigo, si el blanco está a 12" o menos de ella.

CLAVES GUARDIA DE HONOR





PERFILES DE BATALLA

ABRIL 2025

ACTUALIZACIÓN DE REGLAS DE TEMPORADA 2024-25

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

NUEVA

P: Al usar la habilidad "Blanco prioritario", ¿debe cada miniatura de la unidad atacante estar a 12" o menos del blanco para beneficiarse del +1 a las tiradas para impactar y para herir? ¿O debe la unidad atacante estar a 12" o menos de la unidad blanco?

R: La unidad atacante debe estar a 12" o menos del blanco.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

FILOS DE KHORNE

RASGOS DE BATALLA

En el paso de declarar de todas las habilidades **DIEZMO DE SANGRE**, reemplaza:

“Solo puedes usar esta habilidad si no has usado habilidades **DIEZMO DE SANGRE** en este turno”.

por:

“Solo puedes usar esta habilidad si no has usado habilidades **DIEZMO DE SANGRE** en esta fase”.

PORTAMUERTES ASPIRANTE

En el efecto de “Furioso líder guerrero”, reemplaza la última frase por:

“Suma 1 a las tiradas para herir de los ataques de esta unidad y del blanco durante el resto del turno”.

Nota de diseño: *Esto esclarece una posible confusión de tiempos en el redactado original.*

HACHA DE LA IRA

Cambia el momento de la habilidad “El límite del odio” a “Tu fase de carga” y el color de la barra de momento a naranja.

ALTAR DE CRÁNEOS

Cambia el paso de declarar de “Ascender al altar” a:

“**Declara:** Si este elemento de terreno no tiene un Solicitante, toma como blanco un **SACERDOTE INFANTERÍA FILOS DE KHORNE** amigo a 3” o menos de él que no esté trabado”.

Cambia el efecto de “Descender del Altar” a:

“**Efecto:** Si este elemento de terreno tiene un Solicitante que no se haya situado sobre él en este turno, sitúa el Solicitante en el campo de batalla completamente a 6” o menos de este elemento de terreno y no trabado. Esa unidad ya no es un Solicitante”.

CIUDADES DE SIGMAR

RASGOS DE BATALLA

Añade lo siguiente al paso de declarar de la habilidad “Avanzar en formación”:

No puedes elegir la misma unidad como blanco de la habilidad más de una vez por turno.

FUSILERO MAYOR EN OGOR BALUARTE

En el efecto de “Fijar blancos”, reemplaza “Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques a distancia” por “Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques”.

TAHLIA VEDRA

Cambia el efecto de “Liderar desde primera línea” a:

“Para cada blanco:

- Suma 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate de esa unidad durante el resto del turno.
- Esa unidad tiene **SALVAGUARDA (5+)** durante el resto del turno”.

FUSILEROS DEL GREMIO LIBRE

Cambia el efecto de la habilidad “¡Fusileros, fuego!” a:

“**Efecto:** Cada vez que esta unidad use una habilidad **DISPARO**, si está en una posición fortificada, puede elegir uno de los perfiles de Armas a distancia para todos los ataques que haga con sus **fusiles cañón**. Si no está en una posición fortificada, usa los atributos de arma **móviles**”.

MARTILLADORES

Añade las claves **CAMPEÓN**, **MÚSICO (1/10)** y

PORTAESTANDARTE (1/10) a la barra de claves.

HIJAS DE KHAINE

FORMACIONES DE BATALLA

Cambia el momento de la habilidad “Sendas umbrías” de la Patrulla Sombria a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de movimiento”, y borra la clave **BÁSICA** de la habilidad.

DISCÍPULOS DE TZEENTCH

RASGOS DE BATALLA

En el segundo párrafo del efecto de “Señores del destino”, reemplaza:

“no se pueden repetir, cambiar ni modificar con otras habilidades amigas”

por:

“no se pueden repetir, cambiar ni modificar con otras habilidades amigas salvo por aquellas que aplican modificadores negativos”.

Cambia el efecto de “Fuego Brujo Ardiente” a:

“**Efecto:** Inflige 1D3 daños mortales a cada unidad,

MANIFESTACIÓN y elemento de terreno de facción enemigos **EN LLAMAS**”.

Cambia el efecto de “Sofocar las Llamas” a:

“**Efecto:** Si una habilidad va a curar o devolver miniaturas muertas a una unidad enemiga, **MANIFESTACIÓN** o elemento de terreno **EN LLAMAS**, dicha habilidad no cura ni devuelve ninguna miniatura muerta. En su lugar, ya no tiene la clave **EN LLAMAS**”.

SABER DE HECHIZOS

Cambia el paso “Declara” del hechizo “Escudo del destino” a:

“**Declara:** Designa un **MAGO DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigo para lanzar este hechizo. Toma como blanco una unidad **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amiga visible para el lanzador y completamente a 18” o menos de él. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6”.

ENGENDRO DEL CAOS DE TZEENTCH

Elimina el paso “Declara” de la habilidad “Destino Perverso”.

Cambia la nota de diseño a:

Nota de diseño: *Si esta unidad se despliega con esta habilidad, solo se puede desplegar en el campo de batalla mediante el hechizo “Transformado en Engendro”.*



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

HORRORES AZULES Y HORRORES DE AZUFRE

Cambia el párrafo de descripción a:

“Esta unidad empieza la batalla con 10 miniaturas Horrores Azules o, si es una unidad reforzada, 20 miniaturas Horrores Azules. Cada una está armada con garras perversas y llamas arcanas.

Las miniaturas Horrores de Azufre pueden añadirse a esta unidad mediante la habilidad “Dividirse de nuevo”. Cada una está armada con garras traviesas y llamas arcanas”.

CHAMÁN TZAANGOR

Añade la clave **DISCO DE TZEENTCH** a la barra de claves.

ACÓLITOS KAÍRICAS

Cambia la primera línea de las opciones de arma de esta unidad a:

“Cada miniatura de esta unidad está armada con un espada maldita y un proyectil brujo”.

SELLO ARDIENTE DE TZEENTCH

Cambia el momento de “Transmutación Radiante” a “Cualquier fase de héroe” y el color de la barra a dorado.

Cambia el paso “Declara” y el efecto de “Transmutación Radiante” a:

“**Declara:** Esta **MANIFESTACIÓN** debe usar esta habilidad en cada fase de héroe. Toma como blanco a cada unidad (amiga y enemiga) a 9" o menos de esta **MANIFESTACIÓN**.

Efecto: Tira 2 dados, elige uno de los dos resultados y luego aplica el efecto correspondiente durante el resto del turno:

- 1 Sin efecto.
- 2-3 Suma 2" al atributo Movimiento de los blancos **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigos y resta 2" al atributo Movimiento de los blancos enemigos.
- 4 Suma 1 a las tiradas para impactar de los blancos **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigos y resta 1 a las tiradas para impactar de los blancos enemigos.
- 5 Suma 1 a las tiradas para herir de los blancos **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigos y resta 1 a las tiradas para herir de los blancos enemigos.
- 6 Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de los blancos **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigos e inflige 1D3 daños mortales a cada blanco enemigo”.

CORTES COMECARNE

RASGOS DE BATALLA

Añade la siguiente habilidad:

⚙ Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe

ARENGAR A SÚBDITOS LEALES: *Los necrófagos interpretan los balbuceos, gruñidos y aspavientos alocados como un discurso inspirador en mitad de la batalla.*

Declara: Designa un **HÉROE CORTES COMECARNE** amigo para usar esta habilidad.

Efecto: Tira un dado por cada unidad amiga **CORTES COMECARNE** amiga completamente a 12" o menos de ese **HÉROE**. Por cada 5+, asigna 1 **punto de hazañas nobles** a dicho **HÉROE**.

Cambia la habilidad “Reunir a la guardia” a:

“**Declara:** Designa un **HÉROE CORTESANO** amigo que tenga 1 o más **puntos de hazañas nobles** para usar esta habilidad, y a continuación toma como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de él.

Efecto: Gasta tantos **puntos de hazañas nobles** de ese **HÉROE** como quieras. Si el blanco es una unidad **SIERVOS**, por cada **punto de hazañas nobles** gastado, devuelve 1 miniatura muerta a esa unidad. Si el blanco es una unidad **CABALLEROS**, por cada 2 **puntos de hazañas nobles** gastados, devuelve 1 miniatura muerta a esa unidad”.

NUEVA

FORMACIONES DE BATALLA

Cambia el efecto de “Alzar los estandartes” a:

“Siempre que una habilidad devuelva al menos 1 miniatura muerta a una unidad amiga que no esté trabada, una vez resuelta esa habilidad, si es una unidad **SIERVOS**, puedes devolverle 1 miniatura adicional muerta, y si es una unidad **CABALLEROS**, tira 1D6. Con 4+, puedes devolverle una miniatura adicional muerta”.

RASGOS HEROICOS

Cambia la habilidad “Capataz cruel” a:

Efecto: Siempre que una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad use la orden “Arengar”, puedes hacer 3 tiradas adicionales de Arengar de 1D6”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

GRANJUEZ GORMAYNE

En el efecto de “Delirio de justicia”, reemplaza:

“Con 3+, designa 1 de los siguientes efectos y aplícaselo al blanco hasta el inicio de tu siguiente turno.”

por:

“Con 3+, esta unidad recibe 1 **punto de hazañas nobles**. A continuación, designa 1 de los siguientes efectos y aplícaselo al blanco hasta el inicio de tu siguiente turno.”

HERALDO PERGAMÉDULA

En la habilidad “La petición del rey”, cambia la segunda frase del efecto “¡Bienvenido, discípulo!” a:

“Cada vez que tu oponente declare una orden, habilidad **HECHIZO** o habilidad **PLEGARIA** para una unidad **INFECTADO**, tira 1D6 como reacción”.

TRONO SEPULCRAL

Cambia el paso “Declara” de “Campeón regente” a:

“**Declara:** Si este elemento de terreno no tiene un regente, toma como blanco un **HÉROE INFANTERÍA CORTES COMECARNE** amigo a 3” o menos del mismo y que no esté trabado”.

Cambia el efecto de “El deber llama” a:

“**Efecto:** Si este elemento de terreno tiene un regente que no se colocó sobre él en este turno, sitúa el regente en el campo de batalla completamente a 6” o menos de este elemento de terreno y sin estar trabado. Esa unidad deja de ser el regente”.

MATAFUEGOS

RASGOS DE BATALLA

Cambia el momento de la habilidad “Runa de fanatismo implacable” a “Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento” y el color de la barra a gris.

FORMACIONES DE BATALLA

Cambia el efecto de la habilidad “Baluarte de piedra fundida” a:

“**Efecto:** Suma 1 a las tiradas de salvación de las unidades **INFANTERÍA MATAFUEGOS** amigas que estén completamente dentro de territorio amigo”.

HIJO RÚNICO ÁURICO EN MAGMADROTH

Cambia el efecto de “Competir por la Gloria” a:

“**Efecto:** Cada vez que esta unidad elimine un **MONSTRUO**, suma 1 al atributo Ataques de las **Armas ancestrales** de esta unidad durante el resto de la batalla. Esta unidad se puede ver afectada por esta habilidad varias veces, y sus efectos son acumulativos”.

HEDONITAS DE SLAANESH

RASGOS DE BATALLA

ACTUALIZADAS

Cambia “Depravados en exceso” a:

☛ Una vez por ronda de batalla (Ejército), Inicio de la ronda de batalla

DEPRAVADOS EN EXCESO: *Allí donde van los Hedonitas de Slaanesh, la realidad se deshace. Quienes se enfrentan a ellos acaban asaltados por fantasmas e ilusiones, hasta que se convierten en esclavos de sus impulsos más viles.*

Declara: Toma como blanco hasta 3 unidades **HEDONITAS DE SLAANESH** amigas.

Efecto: Los blancos tienen la clave **EUFÓRICO** durante el resto de la ronda de batalla.

Además, por cada unidad amiga que designes, dale a tu oponente 1 **dado de tentación**. Durante esta ronda de batalla, en vez de hacer una tirada para herir, de salvación, de salvaguarda o de correr, tu oponente puede usar 1 dado de tentación para reemplazar por un 6 la tirada que habría hecho, o bien en vez de hacer una tirada de carga puede usar 2 dados de tentación para reemplazar 2 de los dados de dicha tirada por 2 resultados de 6 (a continuación, pueden tirarse otros dados con normalidad). Las tiradas reemplazadas cuentan como tiradas sin modificar y no pueden repetirse. No puedes usar dados de tentación para reemplazar una repetición de tirada.

“Siempre que tu oponente use un **dado de tentación**, debe tirarlo. Con 1-2, la tirada de tu oponente es reemplazada por ese resultado, en lugar de por un 6, e inmediatamente tras resolver la habilidad usada por esa unidad debes asignar 1D3 daños mortales a la unidad cuya tirada se reemplazó (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda para esos daños)”.

Al final de la ronda de batalla, se pierden todos los **dados de tentación** que no se hayan usado.

En el efecto de “Asesinos eufóricos”, reemplaza:

“Las armas de esa unidad tienen **Crít. (2 impactos)**”.

por:

“Las armas de esa unidad, incluidas las **Acompañante**, tienen **Crít. (2 impactos)**”.

Nota de diseño: Ten en cuenta que “**Rencor sádico**” no afecta a armas **Acompañante**.

SABER DE HECHIZOS

Cambia el efecto de “Fantasmagoría” a:

“Hasta el inicio de tu siguiente turno, siempre que se designe el blanco para usar una habilidad **COMBATE**, puedes designar una unidad amiga trabada con el blanco. Esa unidad amiga puede mover 2D3” tras resolver la habilidad **COMBATE**. Puede pasar por las zonas de combate de unidades enemigas y terminar ese movimiento trabada”.

SYNESSA, LA VOZ DE SLAANESH

Cambia el paso de declarar de “Susurros de duda” a:

“Toma como blanco una unidad **HÉROE** enemiga visible para esta unidad y a 18” o menos de ella. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

PROFUNDOS IDONETH

GUARDIA MORRSARRAKHELIANA

Cambia la segunda frase del efecto de la habilidad “Descarga biovoltaica” a:

“Por cada 6+, inflige 1D3 daños mortales al blanco”.

ALTOS SEÑORES KHARADRON

RASGOS DE BATALLA

En el efecto de “Cobertura de Aerobajel”, reemplaza:

“Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de disparo...” por:

“Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques...”

ALMIRANTE ARKANAUTA

Cambia el paso de declarar de la habilidad “La nave insignia del Almirante” a:

“**Declara:** Esta unidad puede usar esta habilidad incluso si está en reserva. Toma como blanco un **Acorazado Arkanauta** o una **Fragata Arkanauta** del regimiento de esta unidad. Puedes elegir una unidad en reserva”.

DREKKI FLYNT

Cambia el paso de declarar de la habilidad “Capitán de la Aelsling” a:

“**Declara:** Esta unidad puede usar esta habilidad incluso si está en reserva. Toma como blanco una **Fragata Arkanauta** del regimiento de esta unidad. Puedes elegir una unidad en reserva”.

ACORAZADO ARKANAUTA

Añade la siguiente frase al efecto de la habilidad “Grandes endrinmejoras”:

“Esta unidad puede usar esta habilidad incluso si está en reserva”.

FRAGATA ARKANAUTA

Cambia la segunda frase de la habilidad “Navío de asalto” a:

“Toma como blanco tantas unidades o menos como su Capacidad de transporte que estén completamente a 6" o menos de ella, que no estén trabadas y que no hayan cargado durante este turno”.

LUMINETH SOBERANOS

RASGOS DE BATALLA

Cambia la primera frase de la habilidad “Reacciones Relámpago” a:

“Cuando los jugadores se turnen al elegir unidades para usar una habilidad **COMBATIR** y sea tu turno para elegir una unidad, puedes elegir 2 unidades **LUMINETH SOBERANOS** en lugar de 1”.

RASGOS DE BATALLA

Cambia el segundo párrafo del efecto de “Compañía brillante” a:

“Durante el resto de la ronda de batalla, resta 1 de las tiradas para impactar de los ataques que tomen como blanco a unidades **VANARI** amigas que no hayan cargado en este turno y que no hayan sido blanco de la habilidad “Poder de Hysh” en esta ronda de batalla”.

En el efecto de “Como el viento”, reemplaza:

“Cada blanco puede moverse una distancia igual o menor que su atributo Movimiento”.

por:

“Cada blanco puede moverse 2D6”.

LYRIOR UTHRALLE, PROTECTOR DE YMETRICA

Cambia el momento de la habilidad “Voz de Tyrion” a “Pasiva”, cambia el color de la barra a negro y cambia el efecto a:

“**Efecto:** Siempre que una unidad **LUMINETH SOBERANOS** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad use la orden “Ataque total”, no se gastan puntos de mando”.

FILOS FLUVIALES Y DRILANOS

Cambia la primera frase del efecto de “Inexorable como la corriente” a:

“Si esta unidad está trabada, puede mover 2D6”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

SANTUARIO LUMINOR

Cambia el primer punto del efecto de “Guardián del Santuario” a:
• Este elemento de terreno tiene un atributo Movimiento de 6" y puede usar habilidades **MOVIMIENTO** que no sean de **CARGA** como si fuera una unidad.

Cambia el paso de declarar de “Entrar en el Santuario” a:

“**Declara:** Si este elemento de terreno no tiene un Guardián del Santuario, toma como blanco un **HÉROE INFANTERÍA LUMINETH SOBERANOS** amigo a 3" o menos que no esté trabado”.

Cambia el efecto de “Abandonar el Santuario” a:

“**Efecto:** Si este elemento de terreno tiene un Guardián del Santuario que no se colocó sobre él en este turno, sitúa el Guardián del Santuario en el campo de batalla completamente a 6" o menos de este elemento de terreno y de forma que no esté trabado. Esa unidad deja de ser un Guardián del Santuario”.

AGUSANADOS DE NURGLE

RASGOS DE BATALLA

Cambia la primera frase del efecto de la habilidad “Bendecidos por el Padre de las Plagas” a:

“No puedes tomar como blanco de esta habilidad a **MANIFESTACIONES** ni elementos de terreno. Elige 1 de los siguientes efectos:”.

Añade la siguiente habilidad:

❖ Pasiva

PÚSTULAS REVENTADAS: *Estas pústulas gelatinosas estallan cuando la piel es perforada, esparciendo sus contenidos (y el don de Nurgle) a su alrededor.*

Efecto: Cada vez que una unidad **ENFERMA** enemiga vaya a ser eliminada, antes de retirar del juego la última miniatura de la unidad, tira 1D6. Con 3+, designa otra unidad enemiga a 9" o menos de esa miniatura para que quede **ENFERMA**.

Cambia el efecto de “Remedios desesperados” a:

Efecto: Si una habilidad curaría 1 o más puntos de daño o devolvería 1 o más miniaturas muertas a una unidad enemiga **ENFERMA**, esa habilidad no cura ningún punto de daño ni devuelve ninguna miniatura muerta. En su lugar, pierde la clave **ENFERMA**.

Añade lo siguiente a Remedios desesperados:

“Las **MANIFESTACIONES** y elementos de terreno de facción no pueden recibir la clave **ENFERMA** mediante habilidades amigas”.

SABERES DE HECHIZOS, SABER DE LA MALIGNIDAD

Cambia el efecto de “Abundancia carnosa” por:

“**Efecto:** Designa 1 de los siguientes efectos:

- **Cura (1D3)** al blanco.
- Resta 1 a las tiradas para herir de ataques que tomen como blanco esa unidad hasta el inicio de tu siguiente turno”.

PUTRIGUS

Cambia el efecto de “Diluvio de Nurgle” a:

Efecto: Tira 1D3 por cada blanco. Con 2+:

- Si el blanco es una unidad enemiga, inflígele una cantidad de daños mortales equivalente al resultado de la tirada.
- Si el blanco es una unidad amiga, **Cura (X)** al blanco, siendo X el resultado de la tirada.

ZÁNGANOS DE PLAGA,

DOMINAPLAGAS GARGOLAPÚS

Añade la siguiente habilidad:

❖ Pasiva

FORMACIÓN DISPERSA

Efecto: Esta unidad tiene un alcance de coherencia de 2”.

BESTIAS DE NURGLE

Añade la siguiente frase antes de la frase final del efecto de la habilidad “En busca de atención”:

“Si lo hace, esta unidad ha cargado”.

AMORFO PUTRENACIDO

Cambia el efecto de “Miasma de pestilencia” a:

“**Efecto:** Hasta el inicio de tu próximo turno, cada vez que se use una habilidad amiga y esta inflija daños al blanco, tira 1D6. Con 4+, inflige 1 daño adicional al blanco (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda para ese daño)”.

GUTROT ESPUMA

Cambia el paso de declarar de “Señor de la Flota Babosa” a:

“Toma como blanco un regimiento que lidere esta unidad si no se ha desplegado ninguna unidad del regimiento”.

FAUCES FECULENTAS

Añade lo siguiente:

“Las siguientes reglas universales de terreno se aplican a este elemento de terreno (Terreno 1.2): Cobertura, Inestable”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

NOCTÁNIMAS

RASGOS DE BATALLA

Cambia “Descorporeizar” a:

❖ Cualquier fase de héroe

1

DESCORPOREIZAR: *A una orden, las Noctánimas saltan entre el mundo de los vivos y el de los muertos.*

Declara: Designa una unidad **NOCTÁNIMAS** amiga para usar esta habilidad.

Efecto: Esa unidad tiene **SALVAGUARDA (5+)** durante el resto del turno.

FORMACIONES DE BATALLA

Cambia el momento de “No hay escapatoria” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de movimiento” y cambia el paso de declarar y el efecto a:

“**Declara:** Toma como blanco una unidad **NOCTÁNIMAS** amiga.

Efecto: Durante el resto del turno, la unidad blanco puede usar habilidades **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** en el mismo turno. Además, durante el resto del turno, las habilidades **RETIRARSE** no infligen daño mortal a esa unidad”.

RASGOS HEROICOS

Cambia el efecto de “Entidad aterradora” a:

“**Efecto:** Esta unidad puede usar cualquiera de las habilidades **AURA DE PAVOR** incluso aunque no tenga las claves necesarias para ello”.

FILOTERRORS DEL TORMENTO

Cambia el momento de “Desvanecimiento fantasmal” a “Tu fase de movimiento”.

ESPECTROS CONDENADORES

Cambia el atributo Control a 1.

MASCATRIBUS OGORS

RASGOS DE BATALLA

Añade lo siguiente tras la primera frase del efecto de “Carga pisoteadora”.

“Suma 2 a la tirada si esta unidad es un **MONSTRUO**”.

SABER DE PLEGARIAS, PLEGARIAS DEL INVIERNO ETERNO

En el efecto de “Llamada de la Ventisca”, reemplaza: “si la tirada de cántico ha sido de 10+”

por:

“si la tirada de cántico ha sido de 8+”.

Cambia a 4 la dificultad de cántico de “Granizada pulverizadora”, y en el efecto, reemplaza:

“si la tirada de cántico ha sido de 10+”

por:

“si la tirada de cántico ha sido de 8+”.

SEÑOR DEL HIELO EN CUERNOS PÉTREOS

Cambia el momento de la habilidad “Lanza helada” a “Pasiva”.

POZO DEVORADOR

Cambia el párrafo de habilidades de terreno a:

“Las siguientes reglas universales de terreno se aplican a este elemento de terreno (Terreno 1.2): Cobertura, Infranqueable”.

En la habilidad “Apartarse del Pozo”, cambia “**Declara:**” a “**Efecto:**”.

Cambia el paso de declarar de “Alimentar el Pozo” a:

“**Declara:** Si este elemento de terreno no tiene un Matarife Jefe, toma como blanco a un **Carnicero** o **Maestro Carnicero** a 3” o menos de él y que no esté trabado”.

Cambia el efecto de “Apartarse del Pozo” a:

“**Efecto:** Si este elemento de terreno tiene un Matarife Jefe que no se colocó sobre él en este turno, sitúa el Matarife Jefe en el campo de batalla completamente a 3” o menos de este elemento de terreno y sin que esté trabado. Esa unidad deja de ser un Matarife Jefe”.

KRAGNOS

Cambia el momento de la habilidad “El Fin de los Imperios” a “Tu fase de carga” y el efecto a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires al hacer las tiradas de carga de las unidades **DESTRUCCIÓN** amigas mientras estén completamente a 12” o menos de esta unidad, hasta un máximo de 3”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

OSIARCAS COSECHAHUESOS

VOKMORTIAN, SEÑOR DEL DIEZMO ÓSEO

Añade la siguiente frase al efecto de la habilidad “Voz de Nagash”:
“Esas habilidades no cuentan como órdenes”.

COSECHADOR GOTHIZZAR

En el efecto de “Cosecha de huesos”, reemplaza:

“Siempre que una miniatura enemiga trabada con esta unidad muera”

por:

“Siempre que una miniatura enemiga de una unidad trabada con esta unidad muera”.

PROPICIADORES MORGHAST

Cambia la primera frase del efecto de la habilidad “Armadura de ébano” a:

“Esta unidad tiene **SALVAGUARDA (3+)** contra los daños infligidos por habilidades **HECHIZO** y **PLEGARIA** y por habilidades usadas por **MANIFESTACIONES**”.

PROPICIADORES MORGHAST, HERALDOS MORGHAST

Añade la clave **VOLAR** a la barra de claves.

GUARDIA IMMORTIS

En el efecto de la habilidad “Protectores juramentados”, cambia la “tirada de salvaguarda de 1” a “tirada de salvaguarda de 1 sin modificar”.

SERAFONES

FORMACIONES DE BATALLA

Elimina la clave **BÁSICA** de la habilidad “Traslocación celestial” de la Hueste Estelar Eterna.

BASTILADÓN CON MÁQUINA SOLAR

Añade la clave **ESLIZÓN** a la barra de claves.

LORD KROAK

En el efecto de la habilidad “Vasallo arcano”:

Reemplaza “la siguiente habilidad **HECHIZO** usada por esta unidad” con “la siguiente habilidad **HECHIZO** utiliza por esta unidad en esta fase”.

Añade lo siguiente:

“El blanco se considera el lanzador a efectos de las demás habilidades o efectos de hechizos, como “Disipar” o “La tierra tiembla”.

En el efecto de “Maestro Supremo del Orden”, reemplaza:

“Suma 2 a las tiradas de lanzamiento de esta unidad”.

por:

“Suma 2 a las tiradas de lanzamiento y 1 a las tiradas de disipar y tiradas de destierro de esta unidad”.

En el paso de declarar de “Retribución celestial”, reemplaza “12” por “18”. Además, cambia el efecto a “Inflige 1D3 daños mortales a cada blanco”.

SEÑOR ESTELAR SLANN

En el efecto de la habilidad “Vasallo arcano”:

Reemplaza “la siguiente habilidad **HECHIZO** usada por esta unidad” con “la siguiente habilidad **HECHIZO** utiliza por esta unidad en esta fase”.

Añade lo siguiente:

“El blanco se considera el lanzador a efectos de las demás habilidades o efectos de hechizos, como “Disipar” o “La tierra tiembla”.

SAURIO ESCAMADURA EN AGRADÓN

Cambia la habilidad “Rugido del alfa” a:

“**Declara:** Toma como blanco a esta unidad y a cada unidad **Lanceros en Agradón** amiga completamente a 12” o menos de esta unidad.

Efecto: Suma 1 al atributo Ataques de las armas **Acompañante** de los blancos durante el resto del turno. Además, coloca un **marcador de rabia** al lado de cada blanco, hasta un máximo de 3 por unidad”.

SAURIO PORTADOR DEL ASTROLITO

Cambia el efecto de “Conducto celestial” a:

“**Efecto:** Si ese hechizo se lanza con éxito, suma 3 a la puntuación de control de las unidades **SERAFONES** amigas mientras estén completamente a 12” o menos de esta unidad durante el resto del turno”.

JINETES DE RAJADÁCTILO, JINETES DE TERRADÓN

Añade la siguiente habilidad:

⚙ Pasiva

FORMACIÓN DISPERSA

Efecto: Esta unidad tiene un alcance de coherencia de 2”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

HIJOS DE BEHEMAT

RASGOS DE BATALLA

Cambia el paso de declarar de la habilidad “Golpe colosal” a:
“**Declara:** Designa un **MEGAGARGANTE** amigo que no haya usado una habilidad **ACOMETIDA** en este turno para usar esta habilidad. A continuación, toma como blanco un **MONSTRUO** o **MÁQUINA DE GUERRA** enemigo que tenga un tamaño de unidad de 1 y esté a 1" o menos de él”.

Cambia la habilidad “Carga de Gargante” a:

✂ **Cualquier fase de carga**

CARGA DE GARGANTE: Si un gargante carga, arrasa con todo en su camino.

Declara: Designa para usar esta habilidad a una unidad **MEGAGARGANTE** o **GARGANTE** amiga que haya cargado en este turno, y a continuación toma como blanco una unidad enemiga que no haya sido el blanco de esta habilidad en este turno y que esté trabada con la unidad amiga mencionada.

Efecto: Inflige 1D3 daños mortales al blanco.

Nota de diseño: Esta habilidad la pueden usar las unidades amigas **MEGAGARGANTE** y **GARGANTE** que hayan cargado en cada turno.

ARTEFACTOS DE PODER

Cambia el momento de “Linterna resplandeciente” a “Pasiva”, cambia el color de la barra a dorado y el efecto a:
“**Efecto:** Esta unidad puede usar las habilidades **INVOCAR** del saber de manifestación que elegiste durante la composición de ejército como si tuviera **MAGO (1)**”.

TODAS LAS HOJAS DE UNIDAD DE MEGAGARGANTE

Suma 2 al atributo Ataques del Pisotón todopoderoso y el Pisotón Aún Más Todopoderoso.

MEGAGARGANTE COMEKRAKENS

Cambia el efecto de “¡Fuera de mis Tierras!” a:
“**Efecto:** Tira 1D6. Con 2+, mueve el blanco 2D6" a una nueva posición en el campo de batalla a más de 1" de todas las miniaturas, elementos de terreno y demás objetivos. A efectos del plan de batalla, se considera que ese objetivo sigue en el mismo territorio en el que estaba cuando se situó por primera vez en el campo de batalla”.

MEGAGARGANTE APLASTABESTIAS

Cambia a 5 el atributo Ataques del garrote menhir.

KRAGNOS

Cambia el momento de la habilidad “El Fin de los Imperios” a “Tu fase de carga” y el efecto a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires al hacer las tiradas de carga de las unidades **DESTRUCCIÓN** amigas mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad, hasta un máximo de 3”.

NECROSEÑORES PUDREALMAS

ARTEFACTOS DE PODER

Cambia el paso de declarar de “Orbe de encantamientos” a:

“**Declara:** Toma como blanco a un **HÉROE** enemigo trabado con esta unidad”.

LAUKA VAI, MADRE DE LAS PESADILLAS

En el paso de declarar de “Garras empaladoras”, reemplaza “cargó en esta fase” por “cargó en este turno”.

SEÑOR VAMPIRO

Elimina la clave **BÁSICA** de la habilidad “Borrón sanguíneo”.

BELLADAMMA VOLGA, PRIMERA DE LOS VYRKOS

En el efecto “Bajo una luna de muerte”, reemplaza:
“Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de los blancos”.

por:

“Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de los blancos, incluyendo armas **Acompañante**”.

Elimina **Vargskyr** de la lista de unidades en “Primera de los Vyrkos”.

TORGILLIUS EL CHAMBELÁN

Cambia el atributo Ataques de los **Rayos necrotizantes** a 1D6.

Cambia el efecto de “Lugarteniente de confianza” a:

“**Efecto:** Esta unidad puede usar la habilidad “Invocar a los muertos” incluso aunque una unidad amiga distinta ya la haya usado durante el turno, pero las unidades que ya hayan sido blanco de esta habilidad durante el presente turno no pueden volver a ser elegidas como tal”.

SANGRENACIDOS VYRKOS

Cambia el momento de la habilidad “Aferrarse a las sombras” a “Pasiva” y el color de la barra de momento a verde.

KRITZA, EL PRÍNCIPE RATA

En la habilidad “Retirada escurridiza”, cambia **Declara:** a **Efecto:**.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

SYLVANETH

RASGOS DE BATALLA

En el paso de declarar de “Crecimiento eterno”, reemplaza: “completamente a 6” o menos de una **Arboleda silvestre despertada**”

por:

“completamente a 6” o menos de alguna **Arboleda silvestre despertada amiga**”.

SABER DE HECHIZOS

Cambia el efecto de “Canción arbórea”:

“**Efecto:** Si hay menos de 3 **Arboledas silvestres despertadas** amigas en el campo de batalla, puedes desplegar una **Arboleda silvestre despertada** completamente a 24” o menos del lanzador, a más de 3” de todos los objetivos y a más de 1” de toda unidad enemiga y demás elementos de terreno. Si ya hay 3 **Arboledas silvestres despertadas** amigas en el campo de batalla, **Cura (3)** cada **Arboleda silvestre despertada amiga**”.

ALARIELLE LA REINA ETERNA

Cambia el momento del “Rito de la vida” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de movimiento”, y cambia el efecto a:

“**Efecto:** Tira 1D6. Con 4+, sitúa una unidad sustituta con la mitad de miniaturas de la unidad blanco (redondeando al alza) completamente a 9” o menos de una **Arboleda silvestre despertada** amiga y a más de 9” de toda unidad enemiga. Si el blanco era un **MONSTRUO**, asigna 6 daños a la unidad sustituta (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda para esos daños)”.

BELTHANOS, PRIMERA ESPINA DE KURNOTH

Cambia el efecto de la habilidad “Cuerno de guerra de Kurnoth” a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, el blanco puede usar habilidades **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** en el mismo turno”.

LOS SYLVÁTICOS

Cambia el momento de la habilidad “Erupción de enredaderas espinosas” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de movimiento” y el color de la barra de momento a gris.

CAZADORES DE KURNOTH CON ARCOS LARGOS KURNOTHI

Cambia el efecto de la habilidad “Puntería constante” a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno esta unidad puede ignorar los efectos de la habilidad “Héroe protegido” (Reglas básicas, 25.0) al tomar blancos para sus ataques de disparo”.

NUEVA

ARQUEROS CENDALES

Cambia la última frase del efecto de “Fatas del céfiro” por: “No puede terminar ese movimiento trabada”.

CRANEORRAÍZ VENGATIVA

Añade la siguiente habilidad:

✦ Pasiva

SAUCE TREPADOR

Efecto: Esta **MANIFESTACIÓN** se considera una **Arboleda silvestre** despertada a efectos de las habilidades “Crecimiento eterno”, “Caminar las sendas ocultas” y “Atacar y desvanecerse”.

Cambia el efecto de “Espantos vengativos” a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, resta de la puntuación de control del blanco un valor equivalente a la cantidad de unidades enemigas que han sido eliminadas en esta batalla (sin incluir **MANIFESTACIONES** ni **TERRENO DE FACCIÓN**)”.

ARBOLEDA SILVESTRE DESPERTADA

Añade **SALVAGUARDA (+5)** a la barra de claves.

Cambia el efecto de “Bosque creciente” a:

“Cuando sitúes una **Arboleda Silvestre despertada**, puedes situar 1-3 elementos de escenografía (Terreno, 1.7). Si sitúas más de 1, los extremos de cada peana deben tocarse, formando un círculo. El área de dentro del círculo se considera parte del elemento de terreno. Por cada elemento de escenografía adicional en este elemento de terreno que sitúes después del primero:

- Suma 2 al atributo Salud de este elemento de terreno.
- Aumenta en 3” el alcance de las habilidades amigas que requieran miniaturas amigas completamente a 6” o menos de este elemento de terreno”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

PACKS DE FACCIÓN

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

HIJAS DE KHAINE

P: ¿Puedo usar la habilidad “Masacre general” una vez por batalla con cada unidad elegible?

R: Sí. Esta habilidad la usa la unidad, no el jugador, y no tiene el momento “Una vez por batalla (Ejército)”, así que cada unidad elegible puede usarla una vez por batalla.

P: ¿Puede una unidad Hermana de la Matanza con dagas de sacrificio usar la habilidad “Danza de la muerte” para destrabarse?

R: Sí.

CORTES COMECARNE

P: ¿Puedo usar la habilidad “Reunir a la guardia”, gastar 0 puntos de hazañas nobles para devolver 0 miniaturas a una unidad, y a continuación usar la habilidad “Levantad los estandartes” para devolver una miniatura adicional a dicha unidad?

R: No. La habilidad menciona específicamente a miniaturas muertas. Por tanto, tendrías que gastar al menos 1 punto de hazañas nobles para resolver el efecto de “Reunir a la guardia” y una habilidad tendría que haber devuelto al menos 1 miniatura muerta a una unidad para que el efecto de “Levantad los estandartes” sea de aplicación. En el caso del ejemplo, no se han dado ninguna de las condiciones.

TIPEJOZ NOKTURNOZ

P: ¿La habilidad “Furia zaltarina” tiene algún efecto sobre las armas Acompañante?

R: Sí, porque esta habilidad especifica las armas afectadas.

HEDONITAS DE SLAANESH

NEUEVA

P: Al usar la habilidad “Furia de batalla gozosa”, ¿debe Dexcessa haber eliminado alguna miniatura en un turno para sumar 1 al atributo Ataques de sus garras empaladoras por cada marcador de furia de batalla que tenga?

R: No. Los marcadores de furia de batalla se ganan (y Dexcessa puede curarse) en cualquier turno en el que Dexcessa haya eliminado alguna miniatura enemiga, pero puede ganar los ataques adicionales en cualquier turno en el que tenga marcadores de furia de batalla.

ALTOS SEÑORES KHARADRON

P: ¿Puede una Fragata Arkanauta usar la habilidad “Navío de asalto” si en el mismo turno ha usado una habilidad CORRER y además ha sido blanco de la habilidad “Comandar la flota” de Brokk Grungsson en un momento anterior del mismo turno?

R: Sí.

P: ¿Puedo usar la habilidad “Navío de asalto” en combinación con “Contracarga”?

R: Sí.

LUMINETH SOBERANOS

P: Si mi formación de batalla me permite usar una habilidad FACETAS DE LA GUERRA además de la que elijo en cada ronda de batalla, ¿puedo elegir la misma habilidad FACETAS DE LA GUERRA para poder usarla dos veces en esa ronda de batalla?

R: No.

P: Si un Grafólogo Scinari falla un hechizo al intentar invocar una manifestación, ¿puede usar la habilidad “Escriba del reino” para evitar que el hechizo sea fallido?

R: No.

P: Cuando Ellania y Ellathor usan la habilidad “Eclipse total”, ¿tu oponente debe gastar un punto de mando adicional por la primera orden que use alguna unidad, o por la primera orden que use cada unidad?

R: Por la primera orden que use alguna unidad.

P: ¿Pueden las miniaturas terminar un movimiento en los espacios abiertos bajo un Santuario Luminor?

R: Sí. No obstante, si el Santuario Luminor tiene un Guardián del Santuario, para ello una unidad enemiga necesitaría usar una habilidad que le permita trabarse con el Santuario Luminor, como por ejemplo la habilidad “Carga”.

NOCTÁNIMAS

P: Al usar la habilidad “Oleada de terror”, ¿pueden todas las unidades NOCTÁNIMAS amigas que estén trabadas usar las habilidades CARGA o solo una?

R: Todas (la habilidad afecta a las unidades NOCTÁNIMAS amigas).

MASCATRIBUS OGORS

P: ¿El rasgo heroico “Gran Jefe Tripasduras” ignora modificadores negativos las tiradas para impactar y para herir de los ataques realizados con armas Acompañante?

R: No.

P: “Carga pisoteadora” permite que los MONSTRUOS sumen 2 a una tirada 1D3. ¿Cómo funciona?

R: Si una regla requiere que tires 1D3, tira un dado y divide el resultado en dos, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, si el jugador Mascatribus Ogors ha sacado un 5 con un dado normal de 6 caras, con 1D3 sacaría un resultado de 3. A continuación, si la unidad que carga es un MONSTRUO, sumarías 2 a la tirada, y el MONSTRUO a la carga infligiría 5 daños mortales. Ten en cuenta que esto significa que los MONSTRUOS siempre infligirán daño cuando se los designe blanco de la habilidad “Carga pisoteadora”, puesto que su tirada nunca será de menos de 2.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

OTRAS DESCARGAS DIGITALES

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

TOMO DE BATALLA: BESTIAS DEL CAOS

SABER DE HECHIZOS

Cambia el tercer punto del efecto del hechizo “Involucionar” a:

- Cada vez que el blanco se mueva, si el lanzador está en el campo de batalla, el blanco debe terminar su movimiento a una distancia máxima del lanzador igual a la que estaba al inicio del mismo”.

BESTIGORS

Reemplaza el efecto de la habilidad “Despojadores” por:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, los ataques de esta unidad causan impactos críticos con toda tirada para impactar de 5+ sin modificar”.

INCURSORES UNGOR

Cambia la tercera frase del efecto de la habilidad “Andanada oculta” a:

“A continuación, en tu próxima fase de movimiento, sitúa esta unidad en el campo de batalla usando la habilidad Rebaño en emboscada”.

CENTIGORS

Añade el siguiente perfil de armas:

✂ ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Lanza sajatripas Anti CABALLERÍA (+1 Perforar), Carga (+1 Daño)	3	4+	3+	1	1

TOMO DE BATALLA: ROMPEHUEZOS

RASGOS HEROICOS

Cambia el momento de la habilidad “Uno con la bestia” a “Una vez por batalla (ejército), Cualquier fase de héroe” y el efecto a:

“La próxima vez en esta fase que esta unidad use una habilidad **HECHIZO**, en lugar de hacer una tirada de lanzamiento para esta unidad, puedes usar para la tirada un valor de 6 que no puede modificarse”.

TODAS LAS HOJAS DE UNIDAD

Elimina “**ORRUK**” de la barra de claves.

MANÍAKO EZTRAMBÓTIKO

Cambia el efecto de la habilidad “Espíritu del hueso” a:

“**Efecto:** Tira 1D6. Con 3+, suma 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate del blanco durante el resto del turno. Esta habilidad también afecta a las armas **Acompañante**”.

MANÍAKO EZTRAMBÓTIKO, JINETEZ ZALVAJEZ DE JABALÍ, MANÍAKOZ ZALVAJEZ EN JABALÍ

Añade “Acompañante” al perfil de armas de los **Colmillos y pezuñas del Jabalí de guerra**.

KRAGNOS

Cambia el momento de la habilidad “El Fin de los Imperios” a “Tu fase de carga” y el efecto a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires al hacer las tiradas de carga de las unidades **DESTRUCCIÓN** amigas mientras estén completamente a 12” o menos de esta unidad, hasta un máximo de 3”.

SUPLEMENTO DE TOMO DE BATALLA: FORJADOS EN LA TORMENTA

LORD ARCANO EN TAURALÓN

Cambia el momento de la habilidad “Manto de luz estelar” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate”.

AVENTIS GOLPEÍGNEO

Cambia el momento de la habilidad “Estela de cometa” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate”.

BALISTA CELESTIAL

Cambia el momento de la habilidad “Tempestad de virotes” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

OTRAS DESCARGAS DIGITALES

HOJAS DE UNIDAD DE LEGENDS

NUEVA

LA GUARDIASCUA, LOS INCURSORES RAUDOS

Cambia la habilidad “Cámara de Vanguardia” a:

⚙ Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe

CÁMARA DE VANGUARDIA: *Con rapidez, astucia y salvajismo, los guerreros de las Cámaras de Vanguardia se imponen a fuerzas que les superan en número.*

Efecto: Durante el resto del turno, esta unidad puede usar habilidades **DISPARO** y/o **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** en el mismo turno.

PROLE DE TARÁNTULOS

Añade “Acompañante” al perfil de armas del **Mordisco venenoso**.

AMO DEL FLUJO, SEÑOR DEL DESTINO, LOS ESCRIBAS AZULES

Añade “**DISCO DE TZEENTCH**” a la barra de claves.

CACERÍA SALVAJE DE SKAETH

Cambia el párrafo de descripción a:

“Cada miniatura de esta unidad está armada con armas de rastreador. Las miniaturas de esta unidad son:

- Skaeth el Cazador (campeón, también armado con armas a distancia de la Cacería salvaje)
- Karthaen, Invocador de la Cacería (músico)
- Althaen (también armada con armas a distancia de la Cacería salvaje)
- Sheoch
- Lighaen”

DESPOJOS DE GUSANO

Cambia “**SALVAGUARDA (6+)**” a “**SALVAGUARDA (5+)**” en la barra de claves.

LA GUARDIA TORVA

Cambia el atributo Salvación a 6+ y el atributo Salud a 1.

LA PANDA AZTUTA

Cambia “Carne fácil” a:

✂ Una vez por turno (Ejército), Fase de héroe del enemigo

CARNE FÁCIL: *Mostrar debilidad a un Mandamalo, aunque sea un instante, es una sentencia de muerte.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga trabada con esta unidad.

Efecto: Tira 1D6. Si el resultado dobla o supera el atributo Salud del blanco, 1 miniatura de la unidad blanco muere.

REGIMIENTOS DE RENOMBRE

LOS SALVADORES DE CARBONILLA

Cambia el momento de la habilidad “Justicia de Sigmar” a “Una vez por batalla (Ejército), Fase de despliegue”.

EJÉRCITOS DE RENOMBRE

TRIBUS DE LOS PICOS NEVADOS, RASGOS DE BATALLA

Cambia el efecto de la habilidad “Promesa a los Dioses Oscuros” a:

Efecto: Siempre que una unidad **PICOS NEVADOS** amiga usa 1 de las siguientes habilidades y el efecto de la habilidad se resuelve, obtienes 1 **punto de juramento**.

- “Juramento de derramamiento de sangre”
- “Juramento de asesinato” / “Promesa de asesinato”
- “Juramento de supremacía”
- “Juramento del saqueador”
- “Juramento del invasor”
- “Juramento de conquista”
- “Juramento de sacrificio oscuro”

LAS FAUCES ERRANTES, RASGOS DE BATALLA

Renombra la habilidad “Carga de Llenatripas” a “Carga pisoteadora”.

LAS FAUCES ERRANTES, SABER DE HECHIZOS

Cambia el efecto de “Carne señuelo” a:

“Durante el resto de la batalla, las unidades sobre el blanco o a 1” o menos del mismo son **vulnerables a Pozos Devoradores**. Esta habilidad no afecta a unidades **FAUCES ERRANTES** ni a unidades con la clave **VOLAR**”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

TOMO DE BATALLA: GLOOMSPITE GITZ

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

KRAGNOS

Cambia el momento de la habilidad “El Fin de los Imperios” a “Tu fase de carga” y el efecto a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires al hacer las tiradas de carga de las unidades **DESTRUCCIÓN** amigas mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad, hasta un máximo de 3”.

NUEVA

SKRAGROTT, EL LUNARKA

Cambia “Cetro parlanchín” a:

➤ Pasiva

CETRO PARLANCHÍN: Esta cetro, del que se dice que está coronado por la calavera del profeta Kaloth, canaliza las voces de los videntes encarcelados por Skragrott a través del chasquido de sus dientes.

Efecto: Siempre que una unidad **KLAN LUNAR** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad use la orden “Redesplegar”, no se gastan puntos de mando.

DROGGZ MUERDEZOLEZ

Cambia “Mejor noz vamo” a:

➤ Una vez por turno (Ejército), Reacción: Declaraste una habilidad **COMBATE** para una unidad completamente a 9" o menos de esta unidad

MEJOR NOZ VAMOZ: Droggz sabe cuándo sacar a sus chikoz de una situación complicada para que puedan volver “a por otra” cuando las probabilidades vuelvan a estar a su favor.

Efecto: Tira 1D6. Con 4+, la unidad que usa esa habilidad **COMBATE** puede mover 2D6" después de que se haya resuelto esa habilidad **COMBATE**. Puede atravesar las zonas de combate de las unidades enemigas, pero no puede acabar el movimiento trabada.

NUEVA

JEFE GRUÑÓN EN KARROBRAMANTE

Elimina “que no sea **HÉROE**” de la primera frase del efecto de “¡Zigamoz al jefe!”.

NUEVA

JINETEZ DE COLMIBRAMANTEZ

Cambia el atributo Impactar de **Fauces babeantes de Colmibramante** a 4+.

CHAMÁN HILANDERO

Cambia el atributo Control de 5 a 2.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, MUCHACHEJOZ DE DROGGZ

En el efecto de “Pínchalo y korre”, reemplaza “Deztrukción a tope” por “Estela de llamas de Karabrillante”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, LOZ TIPEJOZ DEL REY

En “La luna y el lunático”, cambia la primera frase a:

“Mientras una unidad amiga esté completamente a 9" o menos de un **Skragrott** amigo, una **Luna Malévola** amiga o un **Temploloko de la Luna Malvada** amigo”.

NUEVA

Cambia el paso de declarar de “Ayudante del Rey” a:

“**Declara:** No puedes usar esta habilidad y la habilidad “Guaridaz del Klan Lunar” de un **Temploloko de la Luna Malvada** en el mismo turno. Si esta unidad está a 12" o menos de un **Temploloko de la Luna Malvada** amigo, toma como blanco una unidad **TIPEJOZ DEL REY** amiga que no esté reforzada, que no sea **HÉROE** ni **MONSTRUO** y que haya sido eliminada”.

NUEVA

Añade lo siguiente al efecto de “Puñal lunar”:

“Esta unidad puede verse afectada por esta habilidad varias veces y sus efectos son acumulativos”.

NUEVA

En el paso de declarar de “Orden del Lunarka” y “El tipejo adecuado en el zitio juzto”, reemplaza “a 18" o menos” por “completamente a 18" o menos”.

NUEVA

PUNTA DE LANZA, GRUÑEMANADA DE KAZADOREZ

Cambia el momento de “Ezkirla robazole” a “Una vez por batalla, Fase de movimiento enemiga”.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

NUEVA

P: Al usar el efecto **Garrapatoz lunarez** de “Bajo la luz de la Luna Malvada” o la habilidad “La luna y el lunático” para tener un valor de 4 en el atributo **Movimiento** de una unidad **GARRAPATO** amiga, ¿el 4 reemplaza todo el atributo **Movimiento** de la unidad, o solo el resultado de la tirada?

R: Reemplaza el resultado de la tirada. P. ej., si una unidad de **Garrapatoz Zaltarinez** (con un atributo **Movimiento** de 1D6+8") se ve afectada por una de estas habilidades, podría usar un valor de 4 en vez de tirar el D6, lo que resulta en un atributo **Movimiento** de 12" (4+8").



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

TOMO DE BATALLA: ORRUK WARCLANS

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

RASGOS DE BATALLA PIÑOHIERRROZ

Cambia el momento de “¡Waaagh! Piñohierroz” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de carga” y cambia el paso de declarar a: “**Declara:** Toma como blanco un **HÉROE PIÑOHIERRROZ** amigo. No puedes tomar al mismo **HÉROE** como blanco de esta habilidad más de una vez por batalla”.

RASGOS DE BATALLA MANDAMALLOZ

Cambia el momento de “Zigilo zigilozo” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de movimiento”.

JEFE TRINKADOREN BEZTIA ARRAZTRAFANGOZ

Cambia el paso de declarar de “Heridas infectadas” a: Toma como blanco hasta 3 unidades enemigas a las que se les haya asignado algún daño por los ataques de combate realizados por esta unidad o por una unidad amiga con la clave **VENENO DE ARRAZTRAFANGOZ**.

NUEVA

TÓTEMBOKAZUZO

Cambia “Mirada siniestra” a:

⚙ Pasiva

MIRADA SINIESTRA: *Los Mandamaloiz se parten de risa cuando los enemigos caen bajo la p rfida influencia de las nieblas alucin genas del T tem Bokazuzto.*

Efecto: Suma 1 a las tiradas de triki uela de las unidades **MANDAMALLOZ** amigas completamente a 12” o menos de este elemento de terreno. Si este contiene un Jefe Grit n, suma 1 a las tiradas de triki uela de las unidades **MANDAMALLOZ** amigas completamente a 18” o menos de este elemento de terreno, en vez de completamente a 12” o menos.

NUEVA

JEFE DOMADOREN TROGGOTH LODOZO

Cambia el atributo Control a 5.

JEFE KOLMILLO EN MUERDEGRUNTA, MUERDEGRUNTA KON KAZKAPENA, RAJADOREZ EN MUERDEGRUNTAZ

En el efecto de “Impulso imparable”, reemplaza: “Siempre que esta unidad use una habilidad **CARGA**” por: “Siempre que esta unidad haya cargado debido a haber usado una habilidad **CARGA**”.

JINETEZ DE GRUNTA

Cambia el atributo Impactar de **Kolmillos de Grunta** a 4+.

EJ RCITO DE RENOMBRE: !GRAN WAAAGH!

A adir las siguientes unidades permitidas:

Los **H ROES MANDAMALLOZ** incluidos en este ej rcito de renombre solo pueden incluir unidades **MANDAMALLOZ** en su regimiento, y los **H ROES PI OHIERRROZ** incluidos en este ej rcito de renombre solo pueden incluir unidades **PI OHIERRROZ** en su regimiento. Si tu ej rcito incluye a **Kragnos, el Fin de los Imperios**, puede incluir unidades o bien **MANDAMALLOZ** o bien **PI OHIERRROZ** (pero no ambas), y este se considera el **H ROE** de dicha facci n a efectos de la condici n de que un regimiento est  liderado por un **H ROE PI OHIERRROZ** por cada regimiento liderado por un **H ROE MANDAMALLOZ**, y viceversa.

EJ RCITO DE RENOMBRE, GRAN !WAAAGH!, SABER DE HECHIZOS

A adir la clave **SIN L MITE** al hechizo “Doz kabezaz en una”.

GORKO GRIT N

A adir lo siguiente al efecto de “Rugidos del !Waaagh!”: Las unidades amigas pueden verse afectadas por esta habilidad m ltiples veces y los efectos son acumulativos.

REGIMIENTO DE RENOMBRE: LA PANDA KONTADOREZ

Cambia “!A trinkarloiz!” a:

⚙ Una vez por turno (Ej rcito), Fase de h roe del enemigo

!A TRINKARLOIZ!: *Skumdrek y sus hobgrotz lamebotas nunca dejan de buscar nuevas v ctimas y bestias que trincar.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga trabada con el **Jefe Pantanozo Skumdrek** de este Regimiento de renombre.

Efecto: Tira 1D6. Si el resultado dobla o supera el atributo Salud del blanco, 1 miniatura de la unidad blanco muere.

SENDERO A LA GLORIA, SENDERO DEL M Z AZTUTO

Cambia “Mirada desconcertante” a:

⚙ Pasiva

MIRADA DESCONCERTANTE: *Algo en los crueles ojos de este jefe hace titubear incluso a los veteranos m s encallecidos.*

Efecto: Si esta unidad es designada como el blanco de una habilidad **COMBATE** y su atributo Control es igual o mayor al de la unidad enemiga que est  usando dicha habilidad **COMBATE**, la unidad enemiga no puede dar  rdenes durante el resto del turno.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

TOMO DE BATALLA: ORRUK WARCLANS

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Al usar la habilidad "Jefes de renombre", ¿puedo darle al blanco un rasgo heroico que ya tiene otra unidad?

R: No.

P: ¿Puede cada parte del Pie de Gorko usar la habilidad "Destrucción andante" en cada turno?

R: No. Esta es una única manifestación con varias partes, así que solo puede usar esa habilidad una vez por turno.

P: En el ejército Punta de lanza "Gran peña Piñohierroz", ¿los Brutoz Irakundoz se despliegan durante la fase de despliegue?

R: Sí. Los únicos que no se despliegan en el campo de batalla durante la fase de despliegue son los Brutoz. Los Brutoz Irakundoz son un tipo de unidad distinto, y por tanto se despliegan como de normal.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

TOMO DE BATALLA: SKAVEN

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

NUEVA

RASGOS DE BATALLA

Reemplaza el efecto de “La estela de la alimañada” por:
“**Efecto:** Despliega una **Madriguera** en el campo de batalla a más de 9" de toda unidad enemiga, a más de 3" de todo objetivo y a más de 1" de todo elemento de terreno”.

PLAGAMANADA

En el efecto de la habilidad “Rata de plaga”, reemplaza “una tirada de cántico de 1” por “una tirada de cántico de 1 sin modificar”.

REY ALIMANA SKREECH

Reemplaza **MAGO** (1) por **MAGO** (2) en la barra de claves.

SACERDOTE DE PLAGA EN PEBETERO DE PLAGA

En “Altar del Gran Corruptor” e “Influencia corruptora”, reemplaza “a 6” o menos” por “a 13” o menos”.

VIDENTE GRIS EN CAMPANA GRITONA

En el efecto de “Altar de la Rata Cornuda”, reemplaza “a 6” o menos” con “a 13” o menos”.

NUEVA

MONSTRUORMENTAS

Cambia el momento de “Puños tuneladores” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de movimiento”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, SÉQUITO MUTANTE DE THANQUOL

Añade lo siguiente al inicio del efecto “Rodeado de monstruos”:
“La habilidad de arma **Acompañante** no tiene efecto sobre las unidades **SÉQUITO MUTANTE**”.

En “Muerte arrasadora” y “Manadas repugnantes”, reemplaza “cuando esta unidad es eliminada” por “cuando esta unidad vaya a ser eliminada”.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

*P: Si designo a una unidad Monstruormenta amiga como blanco de la plegaria “Capa de roña” con una tirada de cántico de 8+, ¿cómo interactuaría la habilidad de arma **Crít. (mortal)** con la habilidad “Guanteletes de choque”?*

R: La habilidad de arma **Crít. (mortal)** infligiría daño mortal contra la unidad blanco equivalente al atributo Daño, y entonces terminaría la secuencia de ataque, así que “Guanteletes de choque” no tendría más efecto.

P: Si una unidad enemiga se ve afectada por la habilidad “Mirada del Roer” y debe atacar a Vizzik Skour, ¿pueden atacar las miniaturas de dicha unidad que no estén dentro de la zona de combate de Vizzik Skour tras agruparse?

R: No.

P: Si una Tuneladora Bruja elige a otra Tuneladora Bruja para que se esta se despliegue en los túneles mediante la habilidad “Emboscados en túneles”, ¿pueden ambas unidades usar la habilidad “Emboscada disforme” para intentar desplegar las unidades en el campo de batalla?

R: Sí.

P: Al usar la habilidad “Esquirlas de piedra bruja” del Vidente Gris, si la tirada de lanzamiento de 3D6 incluye 2 o más resultados de 1 (antes de retirar uno de los dados), ¿el hechizo se considera fallido?

R: Sí.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

TOMO DE BATALLA: ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

RASGOS DE BATALLA

Cambia la tercera frase del efecto “Daemonicidad” de la habilidad “Apoteosis oscura” a:

Si el blanco es tu general, el **Príncipe Daemon** se convierte en tu general y se añade al regimiento de tu general.

NUEVA

Cambia el efecto de “Leal a Slaanesh” a:

“Durante el resto del turno, al hacer tiradas de carga para unidades **LEAL A SLAANESH** amigas, puedes tirar 1D6 adicional (hasta un máximo de 3), pero si lo haces debes descartar 1D6 de tu elección”.

FORMACIONES DE BATALLA

Cambia la segunda frase de la habilidad “Asalto blindado” de la Banda Iradivina a:

A continuación, tira 1D3 por cada unidad enemiga que esté disputando un objetivo con un **marcador de profanado** amigo.

RASGOS HEROICOS

Cambia el momento de la habilidad “Favorito del panteón” a “Pasiva”.

ESTANDARTES MÁGICOS

Cambia la segunda frase de la habilidad “El Estandarte de Carne Aullante” a:

Además, mientras esta unidad incluya Portaestandartes y si ha cargado en este turno, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de esta unidad durante el resto del turno.

NUEVA

BRUTOASESINO

Cambia el efecto de “Glifos de dominación” a:

“Durante el resto de la batalla, mientras esta unidad esté en la zona de combate de su amo:

- Suma 1 a la cantidad de D6 que tires en las tiradas de carga de esta unidad, hasta un máximo de 3.
- Esta unidad puede ignorar los efectos de la habilidad de arma **Acompañante** en las armas de esta unidad”.

RAPTORYX

Añade la siguiente frase a la habilidad “Bandada enloquecida”:
“Esta habilidad también afecta a las armas **Acompañante**”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE

Cambia la frase final del párrafo introductorio a:

“Todas las unidades de tu ejército obtienen la clave **LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE** excepto por las que están en un Regimiento de renombre”.

Cambia el segundo punto del efecto de la habilidad “Príncipe maldito” a:

“Además, siempre que una tirada de salvaguarda tenga éxito para ese **Be'lakor** amigo, asigna 1 daño a una unidad **DAEMON LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE AMIGA QUE NO SEA HÉROE** dentro de la zona de combate de **Be'lakor** tras resolver la secuencia de daño de **Be'lakor** (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda por ese daño)”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

TOMO DE BATALLA: ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Al usar la habilidad "Apoteosis oscura" para desplegar un Príncipe Daemon, ¿este debe estar incluido en mi lista de ejército y debo gastar puntos en él?

R: No a ambas preguntas.

P: Si Archagon el Elegido usa la habilidad "El ojo de Sheerian" y, como resultado, el jugador Esclavos de la Oscuridad debe jugar el primer turno en una ronda de batalla después de haber tomado el segundo en la anterior (es decir, juega un "doble turno"), ¿el jugador Esclavos de la Oscuridad sufrirá penalizaciones por jugar un doble turno, como por ejemplo no pudiendo elegir una táctica de batalla o que su oponente se considere el jugador en desventaja durante el resto de la batalla?

R: No. Las penalizaciones por jugar un doble turno solo aplican si "elegiste" ir primero en la ronda de batalla actual.

P: ¿Puede una unidad usar la habilidad "Lealtad al Caos" mientras no esté en el campo de batalla, p. ej., si está desplegada en reserva en una Torre Plateada?

R: No.

P: ¿Puede un Invocador Lívido usar la habilidad "Esbirros de la Torre Plateada" más de una vez para desplegar múltiples unidades en una Torre Plateada?

R: No, tal como se indica en las Reglas básicas, apartado 5.3.

P: ¿Puedo incluir más de 1 Estandarte mágico en mi ejército Esclavos de la Oscuridad?

R: No. Los Estandartes mágicos son mejoras y tal como se indica en la sección Composición de ejército 4.1, solo puedes tomar 1 mejora de cada tabla de mejoras de las reglas de tu facción.

P: ¿Pueden los regimientos de renombre incluirse en un ejército Legión del Primer Príncipe?

R: Sí.

P: ¿Puede un Príncipe Daemon del Regimiento de renombre Marcado por los dioses en auge recibir mejoras?

R: Sí. Tal como se especifica en la sección Composición de ejército 3.5, una unidad no puede usar reglas de facción (incluidas mejoras) a no ser que tenga una clave que coincida con el nombre de la facción. Como el regimiento de renombre Marcado por los dioses en auge sí incorpora tal clave, la unidad puede recibir mejoras.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

TOMO DE BATALLA: FORJADOS EN LA TORMENTA

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

IONUS CRIPTONACIDO

Añade la clave **CÁMARA DE PERDICIÓN** a la barra de claves.

NUEVA

Añade la habilidad “Cámara de Perdición” a la hoja de unidad:

⚙ **Una vez por turno (Ejército), Reacción:** Esta unidad ha sido tomada como blanco de una habilidad no BÁSICA

CÁMARA DE PERDICIÓN: *Estos veteranos van allí donde otros no llegan, y pelean en campos de batalla semejantes a un apocalipsis. No hay magia que pueda con sus almas.*

Efecto: Haz una tirada de resistencia de 1D6. Con 4+, esa habilidad no afecta a esta unidad.

LORD IMPERANTE

Cambia el momento de “Guiados por relámpagos” a “Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento”.

PRETORES

Cambia el efecto de “Vínculo de alma” a:

“**Efecto:** Elige un **HÉROE FORJADOS EN LA TORMENTA** amigo para que sea el Protegido vinculado de esta unidad durante el resto de la batalla. Esta unidad puede usar la presente habilidad aún estando en reserva”.

ESPOLEADORES AZOTATORMENTAS

Cambia el atributo Impactar del arma **Espolones de Grifocorcel** a 4+.

HALCONEROS DE VANGUARDIA CON BALLESTAS HURACÁN

Cambia el momento de “Golpe coordinado” a “Tu fase de disparo”.

LORD VIGILANTE EN MORRGRIFO

En el efecto de “Garras prensiles”, reemplaza “El blanco no se puede tomar como blanco de órdenes” por “El blanco no puede usar órdenes”.

NUEVA

HOJAS DE UNIDAD DE CÁMARA DE VANGUARDIA

Esta actualización afecta a las hojas de unidad siguientes:

- Halconeros de Vanguardia con ballestas tirolargo
- Halconeros de Vanguardia con ballestas huracán
- Espoleadores de Vanguardia con jabalinas golpeestelar
- Espoleadores de Vanguardia con hachas de choque
- Cazadores de Vanguardia
- Neave Garranegra
- Lord Aquilor

Cambia la habilidad “Cámara de Vanguardia” a:

⚙ **Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe**

CÁMARA DE VANGUARDIA: *Con rapidez, astucia y salvajismo, los guerreros de las Cámaras de Vanguardia se imponen a fuerzas que les superan en número.*

Efecto: Durante el resto del turno, esta unidad puede usar habilidades **DISPARO** y/o **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** en el mismo turno.

ESTRADO ARCANO

En la habilidad “Mejora arcana”, cambia el primer punto a:

- Esa unidad tiene **SALVAGUARDA (5+)** y **VOLAR**”.

y luego añade el siguiente punto:

- Si esa unidad es elegida para hacer un movimiento de agruparse, mueve en su lugar esta **MANIFESTACIÓN**.

y cambia la última frase a:

Si se elimina del campo de batalla la unidad sobre la plataforma, retira de inmediato del juego esta **MANIFESTACIÓN**.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

TOMO DE BATALLA: FORJADOS EN LA TORMENTA

YUNQUE DE LA APOTEOSIS

En el Paso 6: Mejoras de la montura de guerra, cambia el efecto de "Garras perforantes" a:

"Solo **MONSTRUO**. Las Garras de bestia noble poderosa y voladora o Garras de bestia noble voladora de tu héroe tienen un atributo Daño de 3".

SENDERO A LA GLORIA, SENDERO DEL REDENTOR

Cambia el momento de "Heraldos de la Tempestad" a "Una vez por batalla, Tu fase de movimiento".

Cambia el momento de "Bendecidos por Azyr" a "Cualquier fase de héroe" y el color de la barra a dorado.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, HERMANDAD DE PERDICIÓN

Cambia la primera frase del efecto de "Vuelo del cuervo" a: "Suma 2" al atributo Movimiento del blanco durante el resto del turno".

NUEVA

En la caja Unidades permitidas, en el primer punto reemplaza "(debe incluirse y debe ser tu general)" por "(esta unidad gana la clave **SEÑOR DE LA GUERRA**, debe incluirse y debe ser tu general)".

EJÉRCITO DE RENOMBRE, HÉROES DE LA PRIMERA FORJA

En la caja Unidades permitidas, en el primer punto reemplaza "(debe incluirse y debe ser tu general)" por "(esta unidad gana la clave **SEÑOR DE LA GUERRA**, debe incluirse y debe ser tu general)".

REGIMIENTO DE RENOMBRE, BUSCADORES DE HORIZONTES

En la sección de organización, cambia "1 unidad Espoleadores de Vanguardia con 3 miniaturas" por "1 unidad Espoleadores de Vanguardia con jabalina golpeastelar con 3 miniaturas".

REFERENCIA DE REGLAS

Cambia la primera frase del resumen de los efectos de "Invocar Estrado Arcano" a "Toma como blanco un **HÉROE INFANTERÍA FORJADOS EN LA TORMENTA** amigo que no pueda Volar completamente a 12" o menos.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo usar la habilidad "Cámara de Perdición" para reaccionar a habilidades enemigas que tomen como blanco una unidad amiga con esa habilidad si dicha habilidad tiene lugar fuera de la secuencia de turno habitual (p. ej. una habilidad de la fase de despliegue)?

R: Sí.

P: Si uso la habilidad "Cámara de Perdición" para reaccionar a una habilidad que toma como blanco a múltiples unidades y/o tiene múltiples efectos (p. ej., "Arrollar"), y la tirada tiene éxito, ¿debería mi oponente aun así resolver las partes de la habilidad que afectan a otras unidades?

R: Sí. La habilidad "Cámara de Perdición" solo te permite ignorar el efecto de la habilidad sobre esa unidad, pero no impide que su efecto sea resuelto por otras unidades.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

ABRIL 2025

SENDERO A LA GLORIA: COSTA DEVASTADA

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

HABILIDADES DE COSTA DEVASTADA

Cambia el momento de “Dominio envenenado” a “Una vez por turno, final de tu turno”.

LA SECUENCIA DE RESULTADOS

TABLA DE MEJORAS DE PIEDRASCUA

Reemplaza las filas de “Rasgo heroico” y “Artefacto de poder” por “Mejora”, con un coste de 3 esquirlas de piedrascua.

OBTENER UNA MEJORA, HECHIZO O PLEGARIA

Cambia la primera frase a:

Las esquirlas de piedrascua se pueden gastar para obtener 1 mejora (es decir, 1 rasgo heroico, artefacto de poder o mejora única), 1 hechizo o 1 plegaria para tu ejército.

SENDERO DEL GOBERNANTE

Cambia el momento de “Maestro Instructor” a “Cualquier fase de combate”.

SENDERO DEL HECHICERO

Cambia el efecto de “Hechicería experta” a:

Efecto: La primera vez que esta unidad use una habilidad

HECHIZO que no sea Invocación en esta fase, suma 2 a la tirada de lanzamiento de ese hechizo.

SENDERO DE LA MANADA

Añade “Esta habilidad también afecta a las armas **Acompañante** con los efectos de Instintos de cazador y Garras destellantes”.

SENDERO DEL ARTILLERO

Cambia el momento de “Rey de la colina” a “Pasiva”.

SENDERO DEL BÉGIMO

Añade “Esta habilidad también afecta a las armas **Acompañante** con los efectos de “Agresión sin freno” y “Ardiente ansia de sangre”.

PLAN DE BATALLA: ASALTO A GARRAINFERNAL

Cambia el momento de “Carbón siempreardiente” a “Una vez por turno, Tu fase de movimiento”.

MEJORAS UNIVERSALES Y SABERES

Cambia el efecto de “Gruñón e iracundo” a:

Efecto: Si esta unidad no está trabada, puede usar inmediatamente una habilidad **CARGA** como si fuera tu fase de carga, pero debe terminar el movimiento a $\frac{1}{2}$ o menos de esa unidad enemiga. Si lo hace, esta unidad ha cargado y la habilidad **CARGA** de esa unidad enemiga no tiene efecto. Esta unidad tiene **ATACAR ÚLTIMO** durante el resto del turno.