

26 BANDAS LISTAS PARA JUGAR

LISTAS DE
WARHAMMER
PARA
SONG OF BLADES
AND HEROES



NEMO20K

LISTAS DE WARHAMMER PARA SONG OF BLADES AND HEROES

Por Nemo20K

Presento una adaptación de los distintos ejércitos del juego de batallas estratégicas Warhammer Fantasy, de Games Workshop, al juego de escaramuzas Song of Blades and Heroes (SOBAH), de Ganesha Games. He compuesto una banda para cada ejército según el estándar de SOBAH (300 puntos), con la complejidad que supone resumir 9 atributos y decenas de reglas especiales, a solamente 2 y un puñado de ellas. Con todo, creo que he conseguido realizar una síntesis que mantiene el "sabor" original de las distintas facciones en cada lista.

He utilizado únicamente las reglas presentes en el manual básico de SOBAH, prescindiendo de las expansiones, de tal forma que sea accesible a cualquier jugador que cuente únicamente con el manual básico. Confío en que esto sirva para ayudaros a utilizar vuestras miniaturas de Warhammer en un juego de escaramuzas sencillo y esquemático, pero no por ello menos entretenido que otros.

Nota de copyright: la mayor parte del siguiente contenido en cuanto a trasfondo pertenece a Games Workshop, en lo referente a reglas, a Ganesha Games. Las imágenes han sido extraídas de flickr.com donde se encuentran bajo licencia creative commons, los textos han sido extraídos de La Biblioteca del Viejo Mundo.

EL IMPERIO. Lista de 294 puntos, 7 miniaturas.

El Imperio está situado en el corazón del Viejo Mundo, y es el más poderoso de todos los reinos de los Hombres. Sin embargo, es también un reino en constante convulsión, amenazado por todas partes por enemigos feroces e impíos. Se trata de una tierra de peligros omnipresentes, donde la guerra y la muerte nunca andan lejos; y, aun así, pese a tanto derramamiento de sangre, esta gran nación sigue resistiendo en pie, sus cosmopolitas ciudades y poderosas fortalezas militares alzándose como recios muros de contención contra un mar de salvajismo.

Capitán a caballo		
Puntos 102	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Líder, montado, movimiento largo	

2X Alabarderos		
Puntos 30 (60)	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales		

2X Fusileros		
Puntos 34 (68)	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Tirador (largo)	



Gran espadero		
Puntos 40	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales		

Halfing		
Puntos 24	Calidad 3+	Combate 1
Reglas especiales	Tirador (medio), forestal	

GOBLINS. Lista de 298 puntos, 10 miniaturas.

Los **goblins**, o goblins comunes, son el tipo de pielverde más numeroso. Varían en tamaño, aunque normalmente son más pequeños que los Orcos y los humanos, pero con unos sentidos muy desarrollados.

Son más listos que los orcos y más hábiles con las manos, pero normalmente tienen una vida corta ya que son menos resistentes y fuertes que los Orcos.

Jefe goblin en lobo		
Puntos 69	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	Líder , montado, movimiento largo	

3X Goblins		
Puntos 23 (69)	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales		

3X Goblins con arco		
Puntos 18 (54)	Calidad 4+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (corto)	

Troll		
Puntos 40	Calidad 5+	Combate 6
Reglas especiales	Resistente , grande, animal, lento	

2X Garrapato cavernícola		
Puntos 33 (66)	Calidad 4+	Combate 5
Reglas especiales	Animal	

ORCOS. Lista de 299 puntos, 7 miniaturas.

Fuertes y verdes, los **Orcos** son una raza belicosa; viven para y por la guerra. Son brutales y astutos y su único objetivo es arrasar y masacrar todo a su paso. Para un Orco, no hay mayor placer que el de estar en plena batalla.

Jefe orco negro		
Puntos 80	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales	Líder	



2X Orcos		
Puntos 30 (60)	Calidad 4+	Combate 4
Reglas especiales		

Arquero orco		
Puntos 39	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	Tirador (medio)	

2X Orcos grandotez		
Puntos 40 (80)	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales		

Orco negro		
Puntos 50	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales		

ORCOS Y GOBLINS. Lista de 296 puntos, 9 miniaturas.

Los **Orcos y Goblins** son una plaga para todas las tierras y una maldición para todas las civilizaciones. Saquean y arrasan sin descanso, llevando la guerra y la barbarie a todos los rincones del mundo. Una y otra vez, sus ejércitos se alzan sin previo aviso, guiados por unas intenciones y una dirección de avance absolutamente impredecibles.

Chamán orco		
Puntos 53	Calidad 4+	Combate 4
Reglas especiales	Practicante de magia	

Orco		
Puntos 30	Calidad 4+	Combate 4
Reglas especiales		

3X Goblins		
Puntos 23 (69)	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales		

3X Goblins con arco		
Puntos 18 (54)	Calidad 4+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (corto)	

Troll		
Puntos 40	Calidad 5+	Combate 6
Reglas especiales	Resistente , grande, animal, lento	

Orco negro		
Puntos 50	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales		

BESTIAS DEL CAOS. Lista de 294 puntos, 6 miniaturas.

Mientras la sociedad humana continúa creciendo y sus avances culturales y tecnológicos y se vuelven increíbles, ojos celosos les observan desde los límites de los bosques. Esas criaturas ven el reflejo de su impureza y están inconcebiblemente resentidos con los humanos. Los hombres se engañan a sí mismos, creyendo que están seguros en sus ciudades amuralladas; que las criaturas de los bosques están desorganizadas y son incapaces de reclutar ejércitos que puedan amenazarles. Están equivocados y subestimar a los **Hombres Bestia** es un error fatal.



Beligor		
Puntos 86	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales	Héroe , forestal	

Gor		
Puntos 30	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Forestal	

2X Ungors		
Puntos 27 (54)	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	Forestal	

Mastín del Caos		
Puntos 30	Calidad 4+	Combate 4
Reglas especiales	Forestal, animal	

Minotauro		
Puntos 78	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Grande, forestal, salvaje	

GUERREROS DEL CAOS. Lista de 300 puntos, 5 miniaturas.

Entre los hombres del Norte hay quien siente la fuerza del Caos con mayor intensidad que los demás. Es la llamada de los Dioses Oscuros. Según se dice, estos hombres y mujeres siguen la senda de los Dioses en busca de gloria, poder e inmortalidad.

Paladín del Caos		
Puntos 120	Calidad 2+	Combate 6
Reglas especiales	Héroe , sin miedo	

Guerrero del Caos		
Puntos 70	Calidad 2+	Combate 5
Reglas especiales	Sin miedo	

Bárbaro del Caos		
Puntos 30	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales		

Mastín del Caos		
Puntos 30	Calidad 4+	Combate 4
Reglas especiales	Forestal, animal	

Engendro del Caos		
Puntos 50	Calidad 4+	Combate 6
Reglas especiales	Grande, sin miedo, animal	

DEMONIOS DE KHORNE. Lista de 303 puntos, 4 miniaturas.

Khorne, el Dios de la Sangre, es el más poderoso, violento y destructivo de los cuatro poderes malignos, la encarnación de la ira cuyos aullidos de rabia insaciable retumban a través del tiempo y del espacio.

Heraldo de Khorne		
Puntos 103	Calidad 2+	Combate 4
Reglas especiales	Héroe , artificial, salvaje	

2X Desangradores

Puntos 65 (130)	Calidad 2+	Combate 4
Reglas especiales	Artificial, salvaje	

Mastín de Khorne

Puntos 70	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales	Artificial, animal, movimiento largo	

DEMONIOS DE SLAANESH. Lista de 297 puntos, 4 miniaturas.

Slaanesh, el Príncipe Negro del Caos, es el más joven de los cuatro Dioses del Caos. Conocido bajo una infinidad de nombres, como Shornaal o Lanshor, el Señor del Placer es el señor de los excesos, gobernando sobre todas las cosas bellas y atractivas. Como maestro de la lujuria y del poder creativo, su esfera de influencia incluye la música, el arte y la pasión, pero también el sadismo, la perversión y la crueldad.

Heraldo de Slaanesh

Puntos 103	Calidad 2+	Combate 4
Reglas especiales	Líder , artificial, escurridizo	

2X Diablillas

Puntos 65 (130)	Calidad 2+	Combate 4
Reglas especiales	Artificial, escurridizo	

Diablo

Puntos 64	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Artificial, grande, cola-látigo, veneno	



DEMONIOS DE NURGLE. Lista de 299 puntos, 6 miniaturas.

Nurgle es el Señor de la Descomposición. Está fascinado por las enfermedades, las plagas y la podredumbre y da rienda suelta a la hambruna y la peste sobre el mundo. Algunos dicen que se dedica a inventar y extender nuevas enfermedades para satisfacer sus deseos y curiosidades. Ciertamente sus seguidores hacen todo lo posible para llevar las plagas dondequiera que vayan.

Heraldo de Nurgle

Puntos 82	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Resistente , artificial, veneno	

2X Portadores de plaga

Puntos 52 (104)	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Artificial, veneno	

2X Nurgletes

Puntos 22 (44)	Calidad 3+	Combate 1
Reglas especiales	Artificial, veneno	

Bestia de Nurgle

Puntos 62	Calidad 4+	Combate 6
Reglas especiales	Resistente , grande, artificial, veneno, lento	

DEMONIOS DE TZEENTCH. Lista de 303 puntos, 6 miniaturas.

Tzeentch es el Gran Hechicero, el Dios de la Magia y el Señor del mutable flujo del tiempo. Conocido como El Que Cambia las Cosas, dirige el destino del universo y está cubierto de energía. Es el maestro de la magia, pero también de la suerte, del destino, la intriga, la historia y el subterfugio.

Heraldo de Tzeentch

Puntos 3	Calidad 2+	Combate 3
Reglas especiales	Practicante de magia , artificial	

Horror rosa

Puntos 44	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Artificial, tirador (medio)	

3X Horrores azules		
Puntos 30 (60)	Calidad 3+	Combate 2
Reglas especiales	Artificial, tirador (corto)	

Aullador		
Puntos 86	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Artificial, volador, movimiento largo	

GREY INFERNAL. Lista de 296 puntos, 3 miniaturas.

Alrededor del Reino del Caos, las fronteras del mundo real forman un anillo de sombras que rodea la esencia de la oscuridad que hay en su interior. Por esta razón, las **Tierras del Norte** también son conocidas como las **Tierras Sombrías**, la **Umbría Caótica**, o más comúnmente, los **Desiertos del Caos**.

Dirach (hechicero fimir)		
Puntos 108	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Practicante de magia , grande, anfibio, cola-látigo	

Ogro dragón		
Puntos 90	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Grande, montado, sin miedo, salvaje	

Engendro monstruoso del Caos		
Puntos 98	Calidad 4+	Combate 6
Reglas especiales	Resistente , terrorífico , enorme, sin miedo, animal	

ALTOS ELFOS. Lista de 299 puntos, 6 miniaturas.

Los orígenes de los **Altos Elfos** se remontan a los del propio mundo, cuando surgieron en la isla paradisíaca de Ulthuan. Considerados una de las más antiguas y grandes de todas las razas civilizadas, los Altos Elfos son gráciles y nobles donde la mayoría de los mortales son torpes y primitivos.

Mago alto elfo		
Puntos 63	Calidad 2+	Combate 2
Reglas especiales	Practicante de magia	

Arquero alto elfo		
Puntos 43	Calidad 2+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (largo)	

2X Lanceros altos elfos		
Puntos 38 (76)	Calidad 2+	Combate 3
Reglas especiales		

León blanco		
Puntos 58	Calidad 2+	Combate 4
Reglas especiales	Sin miedo	

Sombrío		
Puntos 58	Calidad 2+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (largo), sigiloso, letal (elfos oscuros)	



ENANOS. Lista de 304 puntos, 5 miniaturas.

Los **Enanos** son una de las razas más antiguas del Mundo de Warhammer. Las Montañas del Fin del Mundo, la vasta y adusta cadena montañosa que da forma a la frontera Este del Viejo Mundo, ha sido su hogar desde el principio de los tiempos. En el pasado, fue aquí donde los Enanos construyeron sus gigantescas fortalezas subterráneas; entre altas montañas e interminables abismos.

Señor de clan		
Puntos 82	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Héroe , movimiento corto, firme, letal (pielesverdes yskaven)	

Guerrero de clan		
Puntos 58	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Movimiento corto, firme, letal (pielesverdes y skaven)	

Atronador		
Puntos 52	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Tirador (medio), movimiento corto, firme, letal (pielesverdes y skaven)	

Matador		
Puntos 58	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Movimiento corto, sin miedo, letal (pielesverdes, skaven, grande)	

Montaraz		
Puntos 62	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Tirador (medio), firme, sigiloso, letal (pielesverdes y skaven)	



SKAVENS. Moulder 295 puntos / Skyre 296 puntos / Pestilens 297 puntos, 12 miniaturas.

Una fuerza maligna como ninguna otra que se haya visto jamás está observando, y esperando. Son impacientes, pero están aguardando el momento oportuno, maquinando sus arteras intrigas y sus viles complots a lo largo y ancho de toda la tierra, y aun así fuera de la vista de todo el mundo.

Caudillo skaven		
Puntos 50	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	Líder , gregario	

3X Guerrero del clan		
Puntos 27 (81)	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	Gregario	

5X Esclavos		
Puntos 17 (85)	Calidad 5+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (medio), gregario	

2X Ratas gigantes		
Puntos 23 (46)	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Animal, gregario	

Opción Moulder: Rata ogro		
Puntos 33	Calidad 5+	Combate 6
Reglas especiales	Grande, animal, gregario	

Opción Skyre: Mosquete Jezzail		
Puntos 34	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Tirador (largo), lento	

Opción Pestilens: Portador del incensario		
Puntos 35	Calidad 4+	Combate 4
Reglas especiales	Veneno	

SKAVEN CLAN ESHIN. Lista de 303 puntos, 10 miniaturas.

Envuelto en la sombra y el misterio, el **Clan Eshin** es con diferencia el más artero de todos los Grandes Clanes. Los Eshin son asesinos muy temidos, que han logrado dominar como auténticos maestros el arte de matar de forma sigilosa. Son silenciosos en extremo, y por ello perfectamente capaces de infiltrarse por entre cualquier cantidad de guardias enemigos o de trampas.

Asesino skaven		
Puntos 72	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Asesino , sigiloso, veneno	

4X Guerrero del clan		
Puntos 27 (108)	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	Gregario	

3X Esclavos		
Puntos 17 (51)	Calidad 5+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (medio), gregario	

2X Acechantes nocturnos

Puntos 36 (72)	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Sigiloso	

**NEHEKHARA.** Lista de 300 puntos, 8 miniaturas.

Nehekhara, que es el verdadero nombre de la primera civilización verdaderamente humana, surgió unos dos mil años antes del nacimiento de Sigmar. Esta vieja civilización se extendió a lo largo de los valles de los ríos del norte de Nehekhara.

Sacerdote funerario

Puntos 50	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	Practicante de magia, no muerto	

2X Esqueletos

Puntos 27 (54)	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	No muerto	

3X Arqueros esqueleto

Puntos 26 (78)	Calidad 4+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (medio), no muerto	

Guardia del sepulcro

Puntos 46	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	No muerto	

Ushabit

Puntos 72	Calidad 5+	Combate 6
Reglas especiales	Grande, artificial, no muerto	

NO MUERTOS. Lista de 302 puntos, 9 miniaturas.

No Muerto es un nombre colectivo para una serie de criaturas que están físicamente muertas y sin embargo se comportan como si estuvieran vivas.

Nigromante

Puntos 60	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Practicante de magia	

3X Esqueletos

Puntos 27 (81)	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	No muerto	

3X Arqueros esqueleto

Puntos 26 (78)	Calidad 4+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (medio), no muerto	

Tumulario

Puntos 52	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	No muerto, salvaje	

Golem de carne

Puntos 31	Calidad 5+	Combate 6
Reglas especiales	Grande, no muerto, lento	

CONDES VAMPIRO. Lista de 301 puntos, 8 miniaturas.

Desde el inicio de los tiempos, han existido numerosas leyendas sobre inmortales depredadores de la noche con un aspecto idéntico al de los hombres. Desde hace más tiempo del que nadie puede recordar, la gente ha hablado en susurros de bestias que cazan a los desprevenidos, y por su causa los hombres han evitado la oscuridad.

Conde Vampiro

Puntos 158	Calidad 2+	Combate 6
Reglas especiales	Practicante de magia, terrorífico, no muerto	

5X Zombis

Puntos 8 (40)	Calidad 6+	Combate 4
Reglas especiales	No muerto, lento, animal	

Necrófago		
Puntos 35	Calidad 4+	Combate 4
Reglas especiales	Veneno	

Murciélago vampiro		
Puntos 68	Calidad 4+	Combate 5
Reglas especiales	No muerto, animal, volar, movimiento largo	

ELFOS SILVANOS. Lista de 302 puntos, 5 miniaturas.

A diferencia del resto de razas élficas, los Asrai nunca han buscado gobernar y solo desean ver cómo su hogar sobrevive en las épocas venideras. Esta es la causa por la que luchan, porque una tierra no puede resistir mucho tiempo si no levanta las armas frente a los que quieren dañarla, y el bosque de Athel Loren tiene un gran papel en ello.

Noble en Gran Venado		
Puntos 85	Calidad 2+	Combate 3
Reglas especiales	Héroe , forestal, montado, movimiento largo	

Guardia del bosque		
Puntos 50	Calidad 2+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (largo) forestal	

Guardia eterna		
Puntos 45	Calidad 2+	Combate 3
Reglas especiales	Forestal	

Dríade		
Puntos 62	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales	Artificial, forestal	

Bailarín guerrero		
Puntos 60	Calidad 2+	Combate 3
Reglas especiales	Forestal, sin miedo, escurridizo	



ELFOS OSCUROS Lista de 298 puntos, 5 miniaturas.

La historia de los **Elfos Oscuros** está llena de traiciones, de derechos de nacimiento negados y de una retribución muy esperada. Son incursores voraces que van dejando su huella sangrienta a lo largo y ancho del Mundo. Toman lo que quieren y arriesgan sus vidas con la promesa de gloria, poder y riquezas

Noble elfo oscuro		
Puntos 98	Calidad 2+	Combate 4
Reglas especiales	Héroe , letal contra altos elfos	

Lancero druchii		
Puntos 45	Calidad 2+	Combate 3
Reglas especiales	Letal contra altos elfos	

Ballestero druchii		
Puntos 43	Calidad 2+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (medio), letal contra altos elfos	

Elfa bruja		
Puntos 65	Calidad 2+	Combate 4
Reglas especiales	Letal contra altos elfos, sin miedo	

Sombra		
Puntos 50	Calidad 2+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (medio), letal contra altos elfos, sigiloso	

BRETONIA. Lista de 295 puntos, 5 miniaturas.

Quienes visitan brevemente **Bretonia** ven una tierra de fértiles granjas, colinas onduladas, montañas de belleza inhóspita y bosques espaciosos. La población está formada por caballeros nobles y corteses, bellas damas y campesinos satisfechos y respetuosos. Los cocineros bretonianos son famosos por sus habilidades culinarias, y el vino que se elabora en los viñedos del campo es célebre en todo el Viejo Mundo. Esta es la imagen que los bretonianos quieren dar, y no es del todo falsa.

Paladín		
Puntos 135	Calidad 2+	Combate 4
Reglas especiales	Héroe , firme, montado, movimiento largo	

Caballero del reino		
Puntos 78	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Firme, montado, movimiento largo	

2X Arqueros		
Puntos 26 (52)	Calidad 4+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (largo)	

Hombre de armas		
Puntos 30	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales		



REINOS OGROS. Lista de 300 puntos, 6 miniaturas.

Se dice que hay miles de formas de morir en los **Reinos Ogros**, pero la verdad es que en más de la mitad de ellas la víctima acaba en las fauces de alguna bestia. En este mundo inhóspito hay pocas especies que no pueden cazar a un hombre. Las Montañas de los

Lamentos están plagadas de depredadores e incluso las pocas bestias herbívoras que merodean por sus laderas tienen mortíferas armas naturales. De todas ellas, los Ogros suponen la amenaza más terrible para un viajero incauto que se adentre en este territorio.

Matón		
Puntos 96	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Resistente , grande	

Ogro toro		
Puntos 56	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales	Grande	

Sueltafuegos		
Puntos 60	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Tirador (largo), Grande	

Comehombres		
Puntos 66	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Grande	

2X Gnoblar		
Puntos 11 (22)	Calidad 4+	Combate 1
Reglas especiales	Tirador (corto)	

HOMBRES LAGARTO. Lista de 300 puntos, 6 miniaturas.

Desde las junglas de Lustria y las Tierras del Sur, los **Hombres Lagarto** miran hacia el exterior y ven un mundo que se ha desarrollado de manera incorrecta. Como enemigos acérrimos de los Dioses Oscuros y verdaderos herederos del planeta, los Hombres Lagarto saben que su único recurso para arreglar las cosas es hacer la guerra.

Chamán eslizón		
Puntos 68	Calidad 3+	Combate 2
Reglas especiales	Practicante de magia , anfibio, veneno, firme	

Guerrero saurio		
Puntos 44	Calidad 4+	Combate 5
Reglas especiales	Anfibio, firme, cola-látigo, lento	

2X Eslizones

Puntos 42 (84)	Calidad 3+	Combate 2
Reglas especiales	Anfibio, tirador (corto), veneno, firme	

Kroxigor

Puntos 56	Calidad 4+	Combate 6
Reglas especiales	Grande, anfibio, firme, cola-látigo, lento	

Eslizón camaleón

Puntos 48	Calidad 3+	Combate 2
Reglas especiales	Anfibio, tirador (corto), veneno, firme, sigiloso	

ENANOS DEL CAOS. Lista de 298 puntos, 7 miniaturas.

Los Enanos del Caos, Dawi Zharr o Uzkul-Dhrath-Zharr, como se llaman a sí mismos en su antigua y terriblemente corrupta lengua, son una subraza de los Enanos, corrompidos hace mucho con la llegada del Caos al mundo y adoradores del Dios del Caos Hashut, el Padre de la Oscuridad.

Herrero demoniaco

Puntos 70	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Practicante de magia , sin miedo, movimiento corto	

2X Guerreros enanos del Caos

Puntos 40 (80)	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Firme, movimiento corto	

Trabuquero enano del Caos

Puntos 38	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Tirador (medio), firme, movimiento corto	

2X Hobgoblins

Puntos 27 (54)	Calidad 4+	Combate 3
Reglas especiales	Eскурridizo	

K`daai

Puntos 56	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales	Grande, artificial, animal	

KISLEV. Lista de 301 puntos, 5 miniaturas.

La inhóspita y fría tierra de Kislev se encuentra al noreste del Imperio, en el extremo septentrional rodeada de hielo. Este reino actúa como un baluarte entre la tierra de Sigmar y el Reino del Caos. Kislev es una abierta estepa, de pastos ondulantes y atronadores ríos helados.

Boyardo a caballo

Puntos 108	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Líder , montado, movimiento largo, letal contra el Caos	

Kossar

Puntos 34	Calidad 3+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (medio), letal contra el Caos	

Lancero alado

Puntos 62	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Movimiento largo, montado, letal contra el caos	

Guardia gospodar

Puntos 52	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Sin miedo, letal contra el caos	

Oso blanco

Puntos 45	Calidad 4+	Combate 6
Reglas especiales	Animal, grande	



MERCENARIOS. Lista de 300 puntos, 7 miniaturas.

La guerra no acaba nunca en el Viejo Mundo, por lo que siempre se necesitan guerreros. Los Nobles acaudalados, los mercaderes ricos contratan a **Mercenarios** para proteger sus intereses o poner fin rápidamente a los desacuerdos, y muchos de ellos tienen el equivalente a un ejército privado.

Pagador		
Puntos 60	Calidad 3+	Combate 3
Reglas especiales	Líder	

2X Ballesteros		
Puntos 28 (56)	Calidad 3+	Combate 2
Reglas especiales	Tirador (medio)	

2X Duelistas		
Puntos 46 (82)	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Escurridizo	

Escolta del pagador		
Puntos 46	Calidad 3+	Combate 4
Reglas especiales	Firme	

Ogro mercenario		
Puntos 56	Calidad 3+	Combate 5
Reglas especiales	Grande	

MONSTRUOS.

Presento a continuación una selección de diversos monstruos para incluir en las partidas.

Grifo		
Puntos 136	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico , volador, movimiento largo, animal, grande	

Gigante		
Puntos 104	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Resistente, terrorífico , enorme	

Serpiente alada		
Puntos 140	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico , enorme, volador, movimiento largo, veneno, cola-látigo, animal	

Ídolo de Gorko (o Morko)		
Puntos 72	Calidad 4+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico, resistente , enorme, artificial, lento	

Cigor		
Puntos 112	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico , enorme, forestal, salvaje	

Mantícora		
Puntos 142	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico , grande, volar, cola-látigo, veneno, salvaje, animal, movimiento largo	

Gigante del Caos		
Puntos 136	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Resistente, terrorífico , enorme, sin miedo	

Cocatriz		
Puntos 150	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico , grande, volador, movimiento largo, veneno, tirador (medio)	

Dragón		
Puntos 193	Calidad 2+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico , enorme, volador, movimiento largo, tirador (largo)	

Dragón zombi		
Puntos 150	Calidad 3+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico , enorme, volador, movimiento largo, tirador (largo), no muerto, lento	

Carnosaurio		
Puntos 116	Calidad 4+	Combate 6
Reglas especiales	Terrorífico, resistente , enorme, anfibio, firme, salvaje, cola-látigo	