

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

# DWARVES



---

**WARSCROLLS  
COMPENDIUM**

---

# INTRODUCCIÓN

El aire resuena con los cañonazos y los resonantes himnos Khazalid mientras los Desposeídos van a la guerra. No hay fuerza más firme o perseverante en todos los Reinos Mortales, y cuando los duardin parten desde las puertas

de Azyrheim, la tierra tiembla bajo su marcha. Los Desposeídos han perdido todo lo que tenían frente a los servidores del Caos. Lo único que les queda a los duardin son sus agravios y luchan más que nunca para verlos vengados.

Los warscrolls de este compendio te permiten usar tu colección de Miniaturas Citadel en batallas fantásticas, ya sea para contar historias ambientadas durante la Era de Sigmar, o recreando las guerras del mundo pretérito.

## PARTES DE UN WARSCROLL

- 1. Título:** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.
- 2. Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.
- 3. Descripción:** La descripción te dice con qué armas se puede equipar a la miniatura, y qué mejoras se le pueden aplicar (si es el caso). La descripción también te dirá si se despliega por sí misma como miniatura individual, o si lo hace como parte de una unidad. Si la miniatura se despliega como parte de una unidad, la descripción te indicará cuántas miniaturas debe tener (si no dispones de miniaturas suficientes para desplegar la unidad, seguirás pudiendo desplegar una unidad con tantas miniaturas como tengas disponibles).
- 4. Habilidades:** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.
- 5. Keywords:** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.



# HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Axe of Grimnir	1"	4	3+	3+	-2	3
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

El High King Thorgrim Grudgebearer es una sola miniatura que se compone del Trono del Poder, cuatro portadores y el propio High King. Thorgrim que va a la batalla con el Hacha de Grimnir (The Axe of Grimnir), la Armadura de Skaldour y el Gran Libro de los Agravios. Sus Portadores del escudo llevan cada uno un martillo rúnico (Runic Hammer).

## HABILIDADES

**La Armadura de Skaldour.** Puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por Thorgrim.

**Gran Libro de los Agravios.** Cuando Thorgrim es desplegado, selecciona una unidad enemiga en el campo de batalla. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas cuando una miniatura de **DISPOSSESSED** de tu ejército elija como objetivo a esa unidad. Además, si pierdes la batalla, anota en un papel el nombre del general de tu oponente. La próxima vez que Thorgrim se enfrente a este general, puedes seleccionar 3 unidades enemigas adicionales en las que aplicar esta habilidad (una debe ser o incluir al general).

## HABILIDAD DE MANDO

**El Gran Rey.** Si Thorgrim usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe, todas las unidades de **DISPOSSESSED** de tu ejército efectúan un ataque adicional con cada una de sus melee weapons si están a 8" o menos de él al atacar en la fase de combate.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER

# THOREK IRONBROW



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Klad Brakak	2"	2	3+	3+	-1	2
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Esta miniatura está formada por un Yunque rúnico, dos leales Guardianes del Yunque y el propio Thorek. Thorek Ironbrow va armado con Klad Brakak, su martillo de forja, y los dos Guardianes del Yunque llevan martillos rúnicos (Runic Hammers) para golpear a quienes se acercan.

## HABILIDADES

**Runa magistral Rompehechizos.** Thorek Ironbrow puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago. Puedes sumar 2 a cualquier tirada de disipar de Thorek.

**Yunque rúnico.** Esta miniatura no puede efectuar movimientos de carga.

**Golpear las runas.** En tu fase de héroe, Thorek puede recitar una plegaria a los Dioses Ancestros y golpear una runa de poder. Si lo hace, elige una de las runas siguientes y tira un dado. Con un 1, Thorek no golpea la runa correctamente (pero culpa de su error a su pobre ayudante) y no ocurre nada. Con un resultado de 2 o más la runa es golpeada correctamente y su efecto tiene lugar. Si esta miniatura está a 4" o menos de **KRAGGI**, Thorek puede intentar golpear dos runas diferentes en tu fase de héroe en vez de solo una.

*Runa del Hogar y el Clan.* Elige una unidad **DISPOSSESSED** visible a 24" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, esa unidad no necesita efectuar chequeos de acobardamiento.

*Runa del Juramento y el Acero.* Elige una unidad **DISPOSSESSED** visible a 24" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a las tiradas de Salvación para esta unidad.

*Runa de la Furia y la Destrucción.* Elige una unidad enemiga visible a 24" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, RUNELORD, THOREK IRONBROW

# KRAGGI



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Forging Tongs	1"	1	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Kraggi es una sola miniatura que trabaja en la forja abrasadora. Es el ayudante con exceso de trabajo pero entusiasta de Thorek Ironbrow, y en tiempos de necesidad usa sus pinzas de forja (Forging Tongs) para golpear en la cabeza de los enemigos cercanos.

## HABILIDADES

**Ayudante joven y entusiasta.** Kraggi es un aprendiz de herrero rúnico que apenas lleva un siglo forjando, pero su juventud lo hace muy entusiasta. Kraggi puede intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga como si fuera un mago. Puedes repetir el intento de disipar si eres más joven que tu oponente.

**Muy ocupado.** Kraggi efectúa 3 ataques en vez de 1 mientras esté a 5" o menos de **THOREK IRONBROW**.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, KRAGGI

# BELEGAR IRONHAMMER



## MELEE WEAPONS

Hammer of Angrund

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1D3

## DESCRIPCIÓN

Belegar Ironhammer es una sola miniatura. Lleva el Martillo de Angrund (Hammer of Angrund) y el Escudo del Desafío.

## HABILIDADES

**Encarnación de la venganza.** Una vez por batalla, después de que Belegar Ironhammer haya atacado en la fase de combate, puede atacar otra vez de inmediato.

**Escudo del Desafío.** Reduce a la mitad el número de heridas o heridas mortales infligidas a Belegar Ironhammer (redondeando hacia arriba).

**Piedra del Juramento de Belegar.** En la fase de héroe, Belegar Ironhammer puede subirse en lo alto de su piedra del juramento para aumentar la resolución de sus seguidores. Si lo hace, no puede mover hasta su siguiente fase de héroe, pero en la fase de acobardamiento todas las unidades **DISPOSSESSED** de tu ejército a 18" o menos pueden usar la Bravery de Belegar en vez de la suya.

## HABILIDAD DE MANDO

**Juramento de venganza.** Si Belegar Ironhammer usa esta habilidad, elige una unidad enemiga que esté a 16" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, cualquier miniatura **DISPOSSESSED** de tu ejército que tome como objetivo a esa unidad en la fase de combate puede efectuar un ataque adicional con cada una de sus melee weapons.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, BELEGAR IRONHAMMER

# UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING



## MELEE WEAPONS

Axe of Dargo

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

2

## DESCRIPCIÓN

Ungrim Ironfist the Slayer King es una sola miniatura. Lleva la poderosa Hacha de Dargo (Axe of Dargo) y la Capa Dragón de Fyrskar (Dragon Cloak of Fyrskar).

## HABILIDADES

**Capa Dragón de Fyrskar.** Tira un dado cada vez que Ungrim Ironfist sufra una herida o herida mortal. Con un 6 esa herida o herida mortal es desviada por la Capa Dragón de Fyrskar y es ignorada.

**Juramento de Matador.** Suma 1 a cualquier tirada para herir de Ungrim Ironfist si el atributo Wounds del objetivo es mayor que 1.

**Una muerte poderosa.** Si Ungrim Ironfist muere en la fase de combate, tira un dado antes de retirarlo. Con un resultado de 4 o más, puedes infligir 1D6 heridas mortales a la unidad enemiga que le asestó el golpe fatal.

## HABILIDAD DE MANDO

**El Rey Matador.** Si Ungrim Ironfist usa esta habilidad, elige una unidad **DISPOSSESSED** a 16" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a todas las tiradas para golpear y herir de esa unidad en la fase de combate.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING

# JOSEF BUGMAN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bugman's Crossbow	20"	1	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ol' Trustworthy	1"	4	3+	3+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Josef Bugman es una sola miniatura. Va armado con su hacha, Vieja amiga (Ol' Trustworthy), una ballesta (Crossbow) y también lleva su herencia familiar, la Jarra de Bugman.

## HABILIDADES

**Jarra de Bugman.** Bugman, o un **DISPOSSESSED HERO** de tu ejército a 4" o menos, puede beber de su jarra en tu fase de héroe para refrescarse y recuperar las fuerzas. Cualquier miniatura que lo haga recupera 1D3 heridas.

**Montaraces de Bugman.** En vez de desplegar esta miniatura, puedes informar a tu oponente de que tenderás una emboscada. Sitúa esta miniatura y un máximo de 1 unidad de **QUARRELLERS** a un lado.

En cualquiera de tus fases de movimiento después de la primera puedes desplegar a Bugman y sus Rangers en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" del enemigo. Este es su movimiento para esta fase de movimiento.

**Vigor líquido.** Suma 1 a la Bravery de Josef Bugman y cualquier unidad **DISPOSSESSED** de tu ejército a 4" o menos de él mientras sostienes una bebida en la mano.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, JOSEF BUGMAN

# GRIMM BURLOKSSON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Grudge-Raker	16"	1D6	3+	3+	-1	1
Brace of Dwarf Pistols	9"	2	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Steam-powered Gauntlet	1"	1	4+	3+	-1	1D3
Cog Axe	1"	3	3+	3+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Grimm Burloksson es una sola miniatura. Va equipado con un amplio arsenal de armas, incluido una ristra de pistolas enanas (Brace of Dwarf Pistols) y un arcabuz experimental, Purgaagravios (Grudge-Raker) con el que despacha enemigos a distancia. También va armado con su hacha dentada (Cog Axe) y un guantelete a vapor (Steam-powered Gauntlet) para el combate cuerpo a cuerpo.

## HABILIDADES

**Armas experimentales.** Una vez completado el despliegue, puedes seleccionar una unidad de **QUARRELLERS** o **THUNDERERS**. Durante la batalla, suma 6" al alcance de todas las missile weapons utilizadas por esa unidad.

**Maestro ingeniero.** En tu fase de héroe, Grimm Burloksson puede reparar 1 máquina de guerra a 4" o menos. Esa miniatura recupera 1D3 heridas.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, ENGINEER, GRIMM BURLOKSSON

# DWARF LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Pistol	8"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rune Weapon	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Great Rune Weapon	1"	3	3+	3+	-2	3
Shieldbearers' Hammers	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Dwarf Lord es una sola miniatura. Algunos Dwarf Lords empuñan un arma rúnica en una mano y un escudo de los Ancestros en la otra. Otros Dwarf Lords prefieren luchar con el peso y la potencia al ataque de un arma rúnica a dos manos (Great Rune Weapon). En cambio, algunos Dwarf Lords prefieren marchar a la guerra armados con un arma rúnica (Rune Weapon) y una pistola enana (Dwarf Pistol).

## SHILDBEARERS

Algunos Dwarf Lords son transportados gloriosamente hasta la batalla por un grupo de Shieldbearers. Un Dwarf Lord con Shieldbearers tiene un atributo Wounds de 7 en vez de 5, y gana el Ataque Martillo de Portadores del Escudo (Shieldbearers' Hammers).

## HABILIDADES

**Escudo de los Ancestros.** Un Dwarf Lord con un Escudo de los Ancestros tiene una Salvación de 3+, en vez de of 4+.

**Guardián del Juramento obstinado.** En la fase de héroe, un Dwarf Lord puede hacer un juramento para defender la posición, apelando al estoicismo de sus guerreros. Si lo hace, no puede mover hasta su siguiente fase de héroe, pero todas las unidades **DISPOSSESSED** de tu ejército a 18" o menos en la fase de acobardamiento aumentan su Bravery en 1.

## HABILIDAD DE MANDO

**Agravio ancestral.** Si un Dwarf Lord usa esta habilidad, elige una unidad enemiga a 16" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a las tiradas para herir por todos los ataques efectuados por unidades **DISPOSSESSED** que tengan como objetivo esa unidad.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD

# RUNELORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rune Staff	1"	1	4+	3+	-	1D3
Forgehammer	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Runelord es una sola miniatura. Va armado con un Báculo Rúnico (Rune Staff) y un Martillo de forja (Forgehammer).

## HABILIDADES

**Saber de las runas.** En tu fase de héroe un Runelord puede hacer una plegaria a los Dioses Ancestros para imbuir las armas y armaduras de sus aliados con su poder. Si lo hace, elige una unidad **DISPOSSESSED** a 16" o menos (elige una unidad a 24" o menos si el Runelord está a 8" o menos de

**THOREK IRONBROW**), selecciona un poder y tira un dado. Con un resultado de 1 el Runelord ha fallado y no ocurre nada. Con un resultado de 2 o más, las runas golpean en el equipo de sus aliados destellando con magia rúnica blanca y el poder tiene efecto.

**Escudo Ancestral.** Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes tirar un dado siempre que una miniatura de esta unidad sufra una herida o una herida mortal. Con un 6, ignora esa herida o herida mortal.

**Ardor de la forja.** Hasta tu siguiente fase de héroe, mejora el atributo de Rend de la unidad en 1 (es decir '-' se convierte en -1, -1 se convierte -2, etc.).

**Runas Rompehechizos.** Un Runelord puede intentar puede disipar un hechizo enemigo en la fase de héroe enemiga como si fuera un mago. Suma 2 a cualquier tirada de disipar efectuada por un Runelord.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, RUNELORD

# DRAGON SLAYER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Runic Axes	1"	6	3+	3+	-1	1
Runic Great Axe	1"	3	3+	3+	-2	1D3

## DESCRIPCIÓN

Un Dragon Slayer es una sola miniatura. Muchos Dragon Slayers marchan a buscar su destino en batalla armados con un par de hachas rúnicas (Runic Axes), mientras que otros están equipados con un hacha rúnica a dos manos (Runic Great Axe).

## HABILIDADES

**El Rey Matador.** Los Dragon Slayers efectúan un ataque adicional con su meele weapon mientras estén a 8" o menos de **UNGRIM IRONFIST**.

**Golpe letal épico.** Si un Dragon Slayer muere en la fase de combate, tira un dado antes de retirarlo del tablero. Con un resultado de 4 o más, puedes infligir 1D3 heridas mortales en la unidad enemiga que asestó el golpe fatal (inflige 1D6 heridas mortales si fue un **MONSTER** el que dio el golpe final).

**Hachas rúnicas.** Un Dragon Slayer armado con dos hachas rúnicas puede lanzar una ráfaga de golpes. Puedes repetir todas las tiradas para golpear de 1 de una miniatura armada con hachas rúnicas.

**Juramento de Matador.** Suma 1 a cualquier tirada para herir de un Dragon Slayer si el atributo Wounds del objetivo es mayor que 1.

**Master Slayer.** Los ataques efectuados por un Dragon Slayer infligen doble daño contra **MONSTERS**.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DRAGON SLAYER

# DWARF ENGINEER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Pistol	8"	1	3+	3+	-1	1
Dwarf Handgun	16"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Guild Hammer and Tools	1"	4	4+	4+	-	1
Steam Hammer	1"	2	3+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Un Dwarf Engineer es una sola miniatura. Todos los Dwarf Engineers están equipados con un martillo del gremio y herramientas (Guild Hammer and Tools). Algunos Dwarf Engineers marchan a la Guerra con un enorme martillo de vapor (Steam Hammer) y una pistola enana (Dwarf Pistol), mientras que otros prefieren armarse con una pistola enana (Dwarf Pistol) en cada mano (y otras cuantas guardadas en su mochila o cinturón). Algunos Dwarf Engineers complementan sus herramientas con un fiable

arcabuz Enano (Dwarf Handgun) para disparar a los enemigos desde larga distancia.

## HABILIDADES

**Ingeniero.** En tu fase de héroe, un Dwarf Engineer puede reparar una **WAR MACHINE** a 4" o menos. Esa miniatura recupera 1 herida.

**Ristra de pistolas enanas.** Un Dwarf Engineer armado con más de una Dwarf Pistol puede disparar dos veces en la fase de Disparo en vez de solo una.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, ENGINEER

# THANE WITH BATTLE STANDARD



## MELEE WEAPONS

Ancestral Hammer

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Un Thane with Battle Standard es una sola miniatura. Va armado con un martillo ancestral (Ancestral Hammer) y lleva el Estandarte rúnico ancestral del Clan (War Throng's Ancestral Rune Standard).

## HABILIDADES

**Estandarte rúnico ancestral.** En tu fase de héroe, un Thane puede plantar su estandarte. Si lo hace, no puedes mover al Thane hasta tu siguiente fase de héroe, pero gana las habilidades siguientes.

*Tozudez de los ancestros.* Las unidades **DISPOSSESSED** de tu ejército a 16" o menos del Estandarte rúnico ancestral no tienen que efectuar chequeos de acobardamiento.

*Runa Rompehechizos.* Resta 2 de cualquier tirada al lanzamiento de todos los **WIZARDS** enemigos a 16" o menos del Estandarte rúnico ancestral.

**Honor del Clan.** Es deber de un Thane defender el honor de su clan y su habilidad en combate es tan letal como espléndida su barba. Puedes repetir las tiradas fallidas para golpear cuando ataques con un Thane siempre que tu barba sea más larga e imponente que la de tu oponente.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, TOTEM, THANE WITH BATTLE STANDARD

# HAMMERERS



## MELEE WEAPONS

Gromril Great Hammer

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Hammerers tiene 5 o más miniaturas. Van armados con grandes martillos de Gromil (Gromril Great Hammers).

## THRONG MUSICIAN

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblower o Drummers. Cuando una unidad que incluya Hornblower o Drummers corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

## STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si no superas un chequeo de acobardamiento por una unidad que tenga algún Standard Bearer, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

## KEEPER OF THE GATE

El líder de esta unidad es el Keeper of the Gate. Un Keeper of the Gate tiene 3 Ataques en vez de 2.

## HABILIDADES

**Guardia real.** No efectúes chequeos de acobardamiento por esta unidad si está a 16" o menos de un **DISPOSSESSED HERO** de tu ejército en la fase de acobardamiento.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HAMMERERS

# IRONBREAKERS



## MISSILE WEAPONS

Drakefire Pistol

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"	1	4+	3+	-1	1

## MELEE WEAPONS

Drakefire Pistol

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	4+	-	1

Ironbreaker Axe or Hammer

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ironbreakers tiene 5 o más miniaturas. Los Ironbreakers se equipan con armaduras de Gromril. Cada Ironbreaker marcha a la guerra armado con un hacha o martillo en una mano (Ironbreaker Axe or Hammer) y un robusto escudo de Gromril en la otra.

## IRONBEARD

El líder de esta unidad es un Ironbeard. Algunos Ironbeards combaten con un martillo o hacha de Rompehierros (Ironbreaker Axe or Hammer) y un escudo de Gromril. Un Ironbeard efectúa 3 Ataques con un martillo o hacha Rompehierro en vez de 2. Otros Ironbeards van armados únicamente con una pistola draco (Drakefire Pistol), con la que disparan al enemigo a distancia o le aporrean en combate, y una bomba de brasas y hay algunos que prefieren luchar con una pistola draco (Drakefire pistol) en cada mano.

## ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Portadores del icono. Tira un dado si un hechizo enemigo afecta a una unidad que incluya algún Icon Bearer. Con un resultado de a 5 o más, ese hechizo no afecta a la unidad (pero afectará a otras unidades normalmente).

## DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Cuando una unidad que incluya algún Drummer corre, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

## HABILIDADES

**Armadura de Gromril probada en forja.** Cuando efectúes tiradas de Salvación por esta unidad, ignora el atributo de Rend del enemigo a menos que sea -2 o mejor.

**Bomba de brasas.** Una vez por batalla, una miniatura con una bomba de brasas puede lanzarla en tu fase de Disparo. Para hacerlo, elige una unidad a 6" o menos y tira un dado. Con un 2 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

**Escudos de Gromril.** Esta unidad puede crear un muro de escudos en vez de correr o cargar en este turno. Si lo haces, puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por la unidad en la fase de combate hasta su siguiente fase de movimiento.

**Ristra de Drakefire Pistols.** Puedes efectuar 2 Ataques por un Ironbeard armado con más de una Drakefire Pistol tanto en la fase de Disparo como en la de Combate.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONBREAKERS

# IRONDRAKES



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakegun	16"	1	3+	3+	-1	1
Trollhammer Torpedo	20"	1	3+	3+	-2	1D3
Drakefire Pistol	8"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	1"	1	4+	4+	-	1
Mailed Fist	1"	1	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Irondrakes tiene 5 o más miniaturas. Los Irondrakes llevan armaduras de Gromril y van armados con pistolas draco (Drakeguns) con las que disparan al enemigo a distancia. Los Irondrakes golpean a sus enemigos en combate con sus puños de hierro.

### IRONWARDEN

El líder de esta unidad es un Ironwarden. Algunos Ironwardens van armados con una pistola draco (Drakegun), mientras que otros prefieren marchar a la batalla con un Torpedo martillo de Troll (Trollhammer Torpedo). Estos Ironwardens disfrutan golpeando a los enemigos en el rostro con sus puños de hierro. Suma 1 a las tiradas para golpear de un Ironwarden que dispare una pistola draco (Drakegun). Otros Ironwardens prefieren equiparse con una sola pistola draco (Drakefire Pistol) – con la que pueden disparar al enemigo a distancia o aporrearlo en combate – y una Bomba de brasas, mientras que otros prefieren luchar con una pistola draco (Drakefire Pistol) en cada mano.

### ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Portadores del Icono. Tira un dado si un hechizo afecta a una unidad que incluya Portadores del icono. Con un resultado de 5 o más, ese hechizo no afecta a la unidad (pero afectará a otras unidades normalmente).

### HORNBLOWERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblower. Cuando una unidad que incluya algún Hornblower corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

### HABILIDADES

**Armadura de Gromril a prueba de forja.** Cuando efectúes tiradas de Salvación por esta unidad, ignora el atributo de Rend del enemigo a menos que sea -2 o más.

**Bomba de brasas.** Una vez por batalla, un Ironwarden con una bomba de brasas puede lanzarla en tu fase de Disparo. Para hacerlo, elige una unidad a 6" o menos y tira un dado. Con un 2 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

**Disparo continuo.** Los Irondrakes pueden disparar dos veces con sus pistolas draco (Drakeguns) si no movieron en su fase de movimiento anterior y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

**Ristra de Drakefire Pistols.** Puedes efectuar 2 Ataques por un Ironwarden armado con más de una pistola draco (Drakefire Pistol) tanto en la fase de Disparo como en la de Combate.

**Trollhammer Torpedo.** Un Trollhammer Torpedo inflige 1D6 Daños en vez de 1D3 si el objetivo tiene la keyword **MONSTER**.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONDRAKES

# LONGBEARDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Axe or Ancestral Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Ancestral Great Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Longbeards tiene 10 o más miniaturas. Algunas unidades de Longbeards van armadas con hachas o martillos ancestrales (Ancestral Axes or Ancestral Hammers). Otras unidades prefieren marchar a la Guerra llevando hachas a dos manos ancestrales (double-handed Ancestral Great Axes) con las que aniquilan al enemigo. Además, algunas unidades se equipan con escudos de Gromril.

## OLD GUARD

El líder de esta unidad es un Old Guard. Un Old Guard efectúa 2 Ataques.

## STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si no superas un chequeo de acobardamiento por una unidad que tenga algún Standard Bearer, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

## THRONG MUSICIAN

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblower o Drummers. Cuando una unidad que incluya Hornblower o Drummers corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

## HABILIDADES

**Escudos de Gromril.** Esta unidad puede crear un muro de escudos en vez de correr o cargar en este turno. Si lo haces, puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por la unidad en la fase de combate hasta su siguiente fase de movimiento.

**Viejos cascarrabias.** En tu fase de héroe, puedes quejarte de algo a la manera de los dwarf. Por ejemplo, las penurias que soportaste cuando eras más joven, cómo los jóvenes de hoy no respetan a sus mayores, lo cara que está la cerveza, etc. Si lo haces, esta unidad de Longbeards se unirá y puedes elegir una de las quejas que figuran a continuación. Los efectos duran hasta tu próxima fase de héroe.

*"¿Pensé que los Enanos estaban hechos de otra pasta!"*. Tira un dado cada vez que una miniatura **DISPOSSESSED** de tu ejército huya a 8" o menos de esta unidad. Con un resultado de 5 o más esa miniatura se mantiene firme bajo la mirada atenta de los Longbeards y no huye.

*"¿Quién se ha creído que es este barbudo?"*. Los **DISPOSSESSED HEROES** de tu ejército a 8" o menos de esta unidad en la fase de héroe pueden usar sus habilidades de mando incluso si no son tu general.

*"¡Los Goblins son más debiluchos ahora!"*. Puedes repetir las tiradas para herir de 1 de miniaturas **DISPOSSESSED** de tu ejército que estén a 8" o menos de esta unidad al atacar en la fase de combate.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, LONGBEARDS

# DWARF WARRIORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Axe or Dwarf Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Double-handed Dwarf Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dwarf Warriors tiene 10 o más miniaturas. La mayoría de los Dwarf Warriors marchan a la batalla armados con un hacha o martillo Enano (Dwarf Axe or a Dwarf Hammer), aunque algunas unidades prefieren equiparse con hachas a dos manos (Double-handed Dwarf Axes) con las que liquidan a sus enemigos con sus poderosos golpes. Muchas unidades también llevan escudos Enanos.

## VETERAN

El líder de esta unidad es el Veteran. Un Veteran efectúa 2 Ataques en vez de 1.

## STANDARD BEARERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Los Standard Bearers pueden llevar un icono rúnico o un estandarte del Clan.

## HORNBLOWERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblower. Cuando una unidad que incluya algún Hornblower corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

## HABILIDADES

**Escudos Enanos.** Una unidad equipada con escudos Enanos puede crear un muro de escudos en vez de correr o cargar en este turno. Si lo haces, puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por la unidad en la fase de combate hasta su siguiente fase de movimiento.

**Estandarte del clan.** Si no superas un chequeo de acobardamiento por una unidad que tiene estandartes del clan, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

**Firmes en defensa.** Puedes repetir las tiradas para herir fallidas de 1 cuando ataques con un Dwarf Warrior en la fase de combate de tu oponente. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas por un Dwarf Warrior si su unidad tiene 20 o más miniaturas cuando ataque en la fase de combate de tu oponente

**Icono rúnico.** Tira un dado si un hechizo afecta a una unidad con Iconos rúnicos. Con un resultado de 5 o más, ese hechizo no afecta a la unidad (pero afectará a otras unidades normalmente).

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, DWARF WARRIORS

# MINERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blasting Charges	6"	1	4+	3+	-2	1
Steam Harpoon	16"	1	4+	3+	-1	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Miner's Pickaxe	1"	1	4+	3+	-1	1
Steam Drill	1"	1	4+	3+	-3	1D3
Mule's Bite	1"	1	5+	6+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Miners tiene 10 o más miniaturas. Los Dwarf Miners van armados con hachapico a dos manos (Miner's Pickaxes).

## PROSPECTOR

El líder de esta unidad es el Prospector. Algunos Prospectors luchan con una hachapico de minero (Miner's Pickaxe), aunque algunos prefieren un taladro de vapor (Steam Drill) en batalla. Un Prospector efectúa 2 Ataques en vez de 1 cuando ataca con un Hachapico de minero (Miner's Pickaxe).

## MINING CART

Una unidad de Miners puede tener una Mining cart. Una Mining cart tiene un atributo Wounds 4 en vez de 1. Tira de ella una mula que morderá a los enemigos que le molesten; no puede atacar con otras armas. Una Mining cart está llena de todo tipo de equipo minero que los Miners usan en batalla. Una unidad de Miners que incluya una Mining cart gana el ataque Cargas explosivas. Algunas Mining carts también están equipadas con arpones de vapor.

## HORNBLOWERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblower. Cuando una unidad que incluya algún Hornblower corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

## STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Los Standard Bearers pueden llevar un icono rúnico o un estandarte del Clan.

## HABILIDADES

**Arpón de vapor.** Si una unidad de Dwarf Miners incluye una mining cart con un arpón de vapor y la unidad no movió en su fase de movimiento (o aparece en el campo de batalla utilizando la habilidad Avance subterráneo, puede usar el arpón de vapor como un arma improvisada. Si lo hace, un Dwarf Miner a 1" o menos de la mining cart puede disparar el arpón de vapor en la fase de Disparo.

**Avance subterráneo.** En vez de desplegar una unidad de Dwarf Miners en el campo de batalla, puedes dejarla a un lado y decir que efectúa un despliegue subterráneo. En cualquiera de tus fases de movimiento, los Dwarf Miners pueden salir a la superficie. Cuando lo hagan, despliega a la unidad en el campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es su movimiento para esa fase de movimiento.

**Estandarte del clan.** Si no superas un chequeo de acobardamiento por una unidad que tiene estandartes del clan, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

**Icono rúnico.** Tira un dado si un hechizo afecta a una unidad con Iconos rúnicos. Con un resultado de 5 o más, ese hechizo no afecta a la unidad (pero afectará a otras unidades normalmente).

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, MINERS

# QUARRELLERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Crossbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ranger's Axe	1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Quarrellers tiene 10 o más miniaturas. Marchan a la batalla armados con ballestas enanas (Dwarf Crossbows) y hachas de montaraces (Ranger's Axes). Algunas unidades de Quarrellers también van equipadas con rodela enanas.

## VETERAN

El líder de esta unidad es el Veteran. Suma 1 a las tiradas para golpear por un Veteran cuando dispara su ballesta enana (Dwarf Crossbow).

## STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Los Standard Bearers pueden llevar un icono rúnico o un estandarte del Clan.

## DRUMMERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Cuando una unidad que incluya algún Drummer corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

## HABILIDADES

**Estandarte del clan.** Si no superas un chequeo de acobardamiento por una unidad que tiene estandartes del clan, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

**Icono rúnico.** Tira un dado si un hechizo afecta a una unidad con Iconos rúnicos. Con un resultado de 5 o más, ese hechizo no afecta a la unidad (pero afectará a otras unidades normalmente).

**Lluvia de disparos.** Los Quarrellers pueden disparar dos veces si su unidad tiene 20 o más miniaturas y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

**Rodela enanas.** Si una unidad está equipada con rodela enanas, puede crear un muro de escudos en vez de correr o cargar en ese turno. Si lo hace, repite las tiradas de Salvación fallidas por la unidad en la fase de combate hasta su siguiente fase de movimiento.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, QUARRELLERS

# SLAYERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slayer Axes	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Slayers tiene 5 o más miniaturas. Los Slayers van armados con una amplia variedad de hachas (Axes).

## GIANT SLAYER

El líder de esta unidad es un Giant Slayer. Un Giant Slayer efectúa 3 ataques en vez de 2.

## ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Tira un dado si un hechizo afecta a una unidad que incluya Icon Bearers. Con un resultado de 5 o más, ese hechizo no afecta a la unidad (pero afectará a otras unidades normalmente).

## HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblower. Cuando una unidad que incluya algún Hornblower corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

## HABILIDADES

**Buscando una muerte gloriosa.** No efectúes chequeos de acobardamiento por una unidad de Slayers si pueden ver a un **MONSTER** enemigo.

**Rey Matador.** Los Slayers efectúan un ataque adicional con sus hachas de Slayer siempre que su unidad esté a 8" o menos de **UNGRIM IRONFIST THE SLAYER**.

**Golpe mortal.** Si un Slayer muere en la fase de combate, tira un dado antes de retirarlo. Con un resultado de 4 o más, puedes infligir 1 herida mortal a la unidad enemiga que le asestó el golpe fatal después de que haya acabado todos sus ataques.

**Juramento de Slayer.** Suma 1 a las tiradas para herir de un Slayer si el atributo Wounds del objetivo del ataque es mayor que 1.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, SLAYERS

# THUNDERERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Handgun	16"	1	4+	3+	-1	1
Brace of Dwarf Pistols	8"	2	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gun-butts	1"	1	4+	5+	-	1
Brace of Dwarf Pistols	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Thunderers tiene 10 o más miniaturas. Marchan a la guerra armados con arcabuces Enanos (Dwarf Handguns). Los Thunderers aporrean a sus enemigos en combate usando sus cañoneras (Gun-butts). Algunas unidades de Thunderers también van equipadas con rodelas enanas.

## STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Los Standard Bearers pueden llevar un icono rúnico o un estandarte del Clan.

## VETERAN

El líder de esta unidad es el Veteran. Algunos Veterans luchan con un arcabuz enano (Dwarf Handgun), pero otros prefieren una ristra de pistolas enanas (Brace of Dwarf Pistols). Suma 1a las tiradas para golpear de un Veteran cuando dispara con un arcabuz enano (Dwarf Handgun).

## DRUMMERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Cuando una unidad que incluya algún Drummer corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

## HABILIDADES

**Estandarte del Clan.** Si no superas un chequeo de acobardamiento por una unidad con estandartes del clan, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

**Icono rúnico.** Tira un dado si un hechizo afecta a una unidad con iconos rúnicos. Con un resultado de a 5 or a 6, ese hechizo no afecta a la unidad (pero afectará a otras unidades normalmente).

**Fuego de precisión.** Suma 1 a todas las tiradas para golpear de un Thunderer si su unidad tiene 20 o más miniaturas y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

**Rodelas enanas.** Si una unidad está equipada con rodelas enanas, puede crear un muro de escudos en vez de correr o cargar en ese turno. Si lo hace, repite las tiradas de Salvación fallidas por la unidad en la fase de combate hasta su siguiente fase de movimiento.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, THUNDERERS

# GYROCOPTERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brimstone Gun	16"	3	3+	3+	-1	1
Steam Gun	6"	Ver abajo	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotor Blades	1"	1D3	5+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dwarf Gyrocopters puede tener cualquier cantidad de miniaturas. Algunos Gyrocopters llevan equipados un cañón de vapor (Steam Gun) en el morro, mientras que otros llevan un cañón de azufre (Brimstone Gun). En cualquier caso, los Gyrocopters cuentan con un par de bombas del gremio (Guild Bombs) que pueden soltar sobre el enemigo. Cada Gyrocopter es pilotado por un Dwarf, que en caso de que la situación sea desesperada, puede usar las cuchillas del rotor del Gyrocopter (Gyrocopter's Rotor Blades) en combate.

## VOLAR

Los Dwarf Gyrocopters pueden volar.

## HABILIDADES

**Bombas del gremio.** Una vez por batalla, una unidad de Gyrocopters puede soltar sus bombas del gremio. Para hacerlo, elige una unidad enemiga a la que los Gyrocopters hayan sobrevolado en la fase de movimiento. A continuación, tira dos dados por cada Gyrocopter de la unidad; cada vez que obtengas un resultado de 4 o más, la unidad que está siendo bombardeada sufre 1D3 heridas mortales.

**Cañón de vapor.** Cuando dispires un cañón de vapor, selecciona una unidad objetivo. Puedes efectuar un ataque contra esa unidad por cada miniatura que esté dentro del alcance.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, WAR MACHINE, GYROCOPTERS

# GYROBOMBERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Clattergun	20"	4	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotor Blades	1"	1D3	5+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dwarf Gyrobombers puede tener cualquier cantidad de miniaturas. Los Gyrobombers llevan acoplados cañones retumbantes (Clatterguns) en el morro y además disponen de bombas destruyeagravios con las que destruyen formaciones enemigas mientras las sobrevuelan. Cada Gyrobomber es pilotado por un Dwarf que, en caso de que la situación sea desesperada, puede usar las cuchillas del rotor de la máquina (Rotor Blades) en combate.

## VOLAR

Los Dwarf Gyrobombers pueden volar.

## HABILIDADES

**Bombas destruyeagravios.** Una unidad de Gyrobombers puede soltar bombas destruyeagravios mientras sobrevuelan a las unidades enemigas. Para hacerlo, elige una unidad enemiga a la que los Gyrobombers hayan sobrevolado en la fase de movimiento. A continuación, tira dos dados por cada Gyrobomber de la unidad; cada vez que obtengas un resultado de 4 o más, la unidad que está siendo bombardeada sufre 1D3 heridas mortales.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, WAR MACHINE, GYROBOMBERS

# DWARF BOLT THROWER

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Weapon	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Runic Bolts	38"	☼	3+	3+	-1	1D3

WAR MACHINE CREW TABLE	
Crew within 1"	Runic Bolts
3 miniaturas	2
2 miniaturas	2
1 miniatura	1
Ninguna	0

## CREW



### MELEE WEAPONS

Weapon	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Tools	1"	1	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Dwarf Bolt Thrower está formado por una war machine que puede disparar proyectiles rúnicos a través del campo de batalla, y una dotación formada por una unidad de 3 Duardin, equipados con una amplia variedad de herramientas de artillería e ingeniería (Crew's tools).

## HABILIDADES

**Artillería Duardin.** Un Dwarf Bolt Thrower solo puede moverse si su **CREW** está a 1" o menos de él al inicio de la fase de movimiento. Si su Crew está a 1" o menos del Bolt Thrower en la fase de Disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, ni necesita efectuar chequeos de acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

**Disparo penetrante.** Si una tirada para herir por un disparo de proyectil rúnico es de 6 o más, ese disparo inflige un Daño doble y se resuelve con un Rend de -3, en vez de -1.

**Runa de la Puntería.** Los Dwarf Engineers usan estas runas para dotar de mayor precisión a sus war machines. Suma 1 a las tiradas para herir cuando dispares proyectiles rúnicos si hay algún **DUARDIN ENGINEERS** de tu ejército a 1" de la war machine.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DWARF BOLT THROWER

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

# DWARF CANNON

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Cannon Shell

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
32"	☀	4+	2+	-2	1D6

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Cannon Shell
3 miniaturas	4"	2
2 miniaturas	3"	2
1 miniatura	2"	1
Ninguna	0"	0

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Dwarf Cannon está formado por una Cannon War Machine y una dotación formada por una unidad de 3 Duardin. La war machine dispara proyectiles explosivos (Cannon Shell) sobre las filas enemigas y su Crew puede defender su carga usando sus herramientas como armas improvisadas.

## HABILIDADES

**Artillería Duardin.** Un Dwarf Cannon solo puede moverse si su **CREW** está a 1" o menos de él al inicio de la fase de movimiento. Si su Crew está a 1" o menos del Dwarf Cannon en la fase de Disparo, pueden dispararla. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, ni necesita efectuar chequeos de acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

**Proyectiles explosivos.** Puedes repetir el daño causado por un proyectil de cañón si la unidad objetivo tiene 10 o más miniaturas.

**Runa de la precisión.** Los Engineers graban runas mágicas en los proyectiles de cañón para que les guíen hasta su objetivo. Puedes repetir las tiradas fallidas para golpear cuando dispares un proyectil de cañón si hay un **DUARDIN ENGINEER** de tu ejército a 1" de la war machine.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DWARF CANNON

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

# FLAME CANNON

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Flame Burst

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
☼	1	—	—	Ver abajo	—

### WAR MACHINE CREW TABLE

Crew within 1"	Move	Flame Burst
3 miniaturas	4"	24"
2 miniaturas	3"	18"
1 miniatura	2"	12"
Ninguna	0"	0"

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Flame Cannon está formado por una sola war machine capaz de disparar proyectiles incendiarios (Flame Burst), y una Dotación formada por una unidad de 3 Duardin equipados con herramientas.

## HABILIDADES

**Artillería Duardin.** Un Flame Cannon solo puede moverse si su CREW está a 1" o menos de él al inicio de la fase de movimiento. Si su Crew está a 1" o menos del Flame Cannon en la fase de Disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, ni necesita efectuar chequeos de acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La CREW está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

**Proyectiles incendiarios.** Cuando disparas un Flame Burst, elige una unidad que esté dentro del alcance; ésta sufre 1D3 heridas mortales. Tras disparar un Flame Burst, tira un dado. Con un resultado de 1, 2 o 3, las llamas se extinguen y la unidad a la que disparaste no sufre daños, pero con un resultado de 4 o más se abrasa y sufre otro 1D3 heridas mortales adicionales antes de que las llamas se extingan.

**Runa incendiaria.** Cuando un Engineer graba su runa en un Flame Cannon, su próximo disparo explota con la furia de una forja abrasadora. Una runa incendiaria inflige 1D6 heridas mortales en el objetivo en vez de 1D3 si hay un **DUARDIN ENGINEER** de tu ejército a 1" de la war machine (también infligirá 1D6 de heridas mortales adicionales en vez de 1D3 si la unidad se está abrasando, tal y como se describe en la Runa incendiaria).

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FLAME CANNON

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

# ORGAN GUN

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Barrage of Shots

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
28"	1D6	☀	3+	-1	1

### WAR MACHINE CREW TABLE

Crew within 1"	Move	Barrage of Shots
3 miniaturas	4"	3+
2 miniaturas	3"	4+
1 miniatura	2"	5+
Ninguna	0"	-

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Organ Gun está formado por una war machine de cuatro cañones que dispara un bombardeo de disparos letal (Barrage of Shots) y una dotación formada por una unidad de 3 Duardin equipados con herramientas.

## HABILIDADES

**Artillería Duardin.** Un Organ Gun solo puede moverse si su CREW está a 1" o menos de él al inicio de la fase de movimiento. Si su Crew está a 1" o menos del Organ Gun en la fase de Disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, ni necesita efectuar chequeos de acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La CREW está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

**Cañón órgano.** En la fase de Disparo, la Organ Gun's Crew puede cargar 1, 2, 3 o 4 cañones. Si carga 2 o más cañones, tira un dado. Si el resultado es igual o mayor que el número de cañones cargados, efectúa un ataque de bombardeo de disparos por cada cañón cargado (tira por separado para determinar el número de ataques de bombardeo de disparos efectuado por cada cañón). Sin embargo, si el resultado es menor que el número de cañones, el Organ Gun se atasca y no se efectúan disparos en esta fase.

**Runa de la forja.** Estas runas son utilizadas por los Engineers para asegurarse de que su war machine funciona correctamente y no falla el tiro en medio de la batalla. Puedes repetir la tirada de dados para comprobar si el Organ Gun se atasca si hay un **DUARDIN ENGINEER** de tu ejército a 1" de la war machine.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, ORGAN GUN

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

# GRUDGE THROWER

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Grudge Rock

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"-40"	1	☼	3+	-2	3

### WAR MACHINE CREW TABLE

Crew within 1"	Move	Grudge Rock
3 miniaturas	4"	3+
2 miniaturas	3"	4+
1 miniatura	2"	5+
Ninguna	0	-

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Grudge Thrower está formado por una catapulta que lanza rocas en las que se han grabado agravios (Grudge rock), y una dotación formada por una unidad de 3 Duardin equipados con herramientas.

## HABILIDADES

**Artillería Duardin.** Un Grudge Thrower solo puede moverse si su **CREW** está a 1" o menos de él al inicio de la fase de movimiento. Si su Crew está a 1" o menos del Grudge Thrower en la fase de Disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, ni necesita efectuar chequeos de acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

**Disparo bombeado.** Un Grudge Thrower puede lanzar rocas de agravios sobre unidades que no le sean visibles.

**Runa de recarga.** Los Engineers usan esta runa en los Grudge Throwers más fiables para asegurarse de que saldan sus deudas lo más rápido posible. Un Grudge Thrower puede disparar dos rocas de agravios en vez de una si hay un **DUARDIN ENGINEER** de tu ejército a 1" de la war machine.

**Saldar un agravio.** Una vez desplegado un Grudge Thrower, puedes seleccionar a una unidad enemiga del campo de batalla. La Crew tiene un agravio que saldar contra esa unidad; puedes repetir las tiradas para golpear y Herir cuando el Grudge Thrower tenga como objetivo a esa unidad.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, GRUDGE THROWER

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

## DWARFS

# DISPOSSESSED CLAN THRONG

### ORGANIZACIÓN

Un Dispossessed Clan Throng está formado por las siguientes unidades:

- 1 Dwarf Lord
- 1 unidad de Hammerers
- 1 unidad de Longbeards
- 2 unidades de Quarrellers o Thunderers
- 2 unidades de Dwarf Warriors

### HABILIDADES

**Agravio ancestral.** Todos los Dwarfs tienen un rencor profundamente arraigado por ofensas del pasado. Cuando un Clan se reúne para la Guerra, la quemazón de estos agravios se convierte en el fuego de la venganza, que solo se apagará al saldar estas cuentas antiguas. Puedes repetir todas las tiradas de 1 para golpear de todas las miniaturas de un Dispossessed Clan Throng.

**Testarudos hasta el fin.** Los Dwarf Clan Throngs son famosos por su testarudez para admitir la derrota, especialmente si las circunstancias son muy adversas. Si obtienes un 1, 2 o un 3 al efectuar un chequeo de acobardamiento por una unidad de Dwarf Clan Throng, esa unidad se niega a darse por vencida y se considera que ha superado el chequeo de acobardamiento a pesar de sufrir penalizaciones a su atributo Bravery o al número de bajas que haya sufrido ese turno.

---

## DWARFS

# DISPOSSESSED ARTILLERY BATTERY

### ORGANIZACIÓN

Una Dispossessed Artillery Battery está formada por las siguientes unidades:

- 1 Dwarf Engineer
- 3 miniaturas elegidas de entre las siguientes.
  - Dwarf Bolt Thrower
  - Dwarf Cannon
  - Flame Cannon
  - Grudge Thrower
  - Organ Gun

### HABILIDADES

**Posiciones atrincheradas.** Los Dwarf Engineers se aseguran de atrincherar sus war machines antes de la batalla. Puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas en la fase de Disparo de las miniaturas de la Dispossessed Artillery Battery siempre que no hayan movido en la batalla. Una vez que la miniatura se haya movido, ya no se beneficia más de esta habilidad.

**Runa de la Bravura.** Los artilleros Duardin son célebres por defender sus war machines hasta el fin. La **CREW** de una Dispossessed Artillery Battery no efectúa chequeos de acobardamiento mientras esté a 1" de su **WAR MACHINE**.

# WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

---

Las siguientes no tienen warscrolls. En su lugar, usa los warscrolls sustitutivos indicados a continuación.

<b>Unidades</b>	<b>Warscroll</b>
Daemon Slayer .....	Dragon Slayer
Doomseekers .....	Slayers
Drunken Dwarfs .....	Dwarf Warriors
Dwarf Adventurers .....	Dwarf Warriors
Dwarf Lord on Oath Stone.....	Dwarf Lord
Garagrim Ironfist .....	Dragon Slayer
Gotrek .....	Dragon Slayer
Malakai Makaisson's Goblin Hewer .....	Organ Gun
Master Engineer.....	Dwarf Engineer
Rangers .....	Quarrellers
Runelord on Anvil of Doom .....	Thorek Ironbrow
Runesmith.....	Runelord
Thane .....	Dwarf Lord
The White Dwarf.....	Dwarf Lord