

LA HORDA DE ARCHAÓN

Archaón cabalga al frente de un ejército del Caos tan descomunal que sus filas ocupan todo el horizonte a medida que este marcha sin cesar hacia el Imperio. Disciplinados y belicosos, los guerreros de Archaón tienen una sed de sangre que solo puede ser saciada con la matanza indiscriminada de todo el que se les oponga. Las pocas almas valientes que osan enfrentarse a Archaón saben perfectamente que, si tienen suerte, lo único que conseguirán es retrasar su avance y que, si no la tienen, les espera el tormento eterno.

Existen dos formas de utilizar la Horda de Archaón en tus partidas de Warhammer. La primera consiste simplemente en utilizarla como cualquier otra lista y escoger entre las opciones que aparecen a continuación. La segunda es jugar el escenario especial Contener la marea, que se describe en la página siguiente.

ELECCIÓN DE EJÉRCITO DE LA HORDA DE ARCHAÓN

Las unidades de elegidos de guerreros y caballeros del Caos se convierten en unidades especiales tal y como se detalla más adelante (de forma que se puede incluir más de una unidad de elegidos).

- Los ejércitos de la Horda de Archaón no pueden incluir demonios ni Bestias del Caos.
- Todo ejército que se confeccione con esta lista solo puede llevar un tipo de marca aparte de la marca del Caos Absoluto. Esto se debe a que los adoradores de cada dios del Caos se han reunido en ejércitos separados, cada uno consagrado a uno de los distintos Poderes del Caos.
- Una unidad de bárbaros del Caos formada por 25 o más miniaturas puede convertir tres miniaturas en portaestandarte, músico y caudillo sin coste en puntos adicional.

- Una unidad de guerreros del Caos formada por 16 o más miniaturas puede convertir tres miniaturas en portaestandarte, músico y campeón sin coste en puntos adicional.

A continuación, se exponen las categorías de las diversas unidades que componen la lista de ejército de la Horda de Archaón:

COMANDANTES	Señor del Caos Gran Hechicero del Caos
HÉROES	Paladín Legendario del Caos Paladín del Caos Hechicero del Caos
U. BÁSICAS	Guerreros del Caos Bárbaros del Caos Jinetes Bárbaros del Caos Caballeros del Caos Mastines del Caos*
U. ESPECIALES	Despellejadores (unidad nueva) Guerreros del Caos Elegidos Caballeros del Caos Elegidos Carros del Caos
U. SINGULARES	Cañón Infernal (unidad nueva, véanse las páginas 16-17) Engendro del Caos Mercenarios

* Estas unidades no se tienen en cuenta para el mínimo número de unidades básicas que deben incluirse en el ejército.

CONTENER LA MAREA

Cuando el Señor del Fin de los Tiempos o su lugarteniente se encuentran al mando, la Horda de Archaón es muy diferente de un ejército normal de Warhammer. Tal es la inmensa cantidad de guerreros que conforman el ejército de Archaón que los defensores se encuentran en una inferioridad abrumadora. Para tratar de contener la marea deben emplearse las reglas siguientes. Cabe destacar que estas reglas se pueden adaptar fácilmente para incluir a cualquier otra raza, por lo que, si te apetece ampliar tu ejército, desplegar todas las tropas a la vez o tan solo aceptar el reto, no tienes más que cambiar la raza que desempeñará el papel del atacante.

- En esta variante especial del escenario Batalla campal, la Horda siempre tiene el doble de puntos disponibles que el ejército del adversario. Por ejemplo, en una partida de 2.000 puntos, el jugador que lleve la Horda de Archaón dispondrá de 4.000 puntos para gastar, con las restricciones normales.
- Cuando se juegue Contener la marea, la Horda de Archaón debe estar comandada por el propio Archaón o por Crom el Conquistador.
- Las tropas que se oponen a la Horda están preparadas para morir y, por lo tanto, son inmunes al pánico.
- Al estar advertido del avance de un ejército tan descomunal, el jugador adversario de la Horda siempre empieza primero.
- La partida dura siete turnos.

• Archaón y Crom se consideran una sola opción de comandante cuando se utilicen en el escenario Contener la marea. Sin embargo, cuando se use la Horda de Archaón de esta manera, solo se puede seleccionar el mismo número de opciones de héroes y comandantes que tenga el adversario.

• Los bárbaros y los jinetes bárbaros del Caos obtienen automáticamente la marca del Caos Absoluto.

Condiciones de victoria: deben otorgarse puntos de victoria por las unidades destruidas del atacante y por las unidades del atacante que se hayan visto reducidas a la mitad de su tamaño original, pero por nada más.

PUNTOS ACUMULADOS

Si el resultado es un 50% superior al valor en puntos original del defensor o más.

Si es igual o superior al valor en puntos original del ejército defensor.

Si se encuentra entre el valor en puntos original del ejército defensor y la mitad de sus puntos originales.

Si es menor que la mitad del valor en puntos original del ejército defensor.

RESULTADO FINAL

Los defensores obtienen una victoria épica y destruyen el corazón del avance del Caos.

Los defensores ganan aunque fueran totalmente arrasados.

La partida acaba en empate.

Las fuerzas atacantes obtienen una victoria decisiva.

DESPELLEJADORES 14 ptos/miniatura

Estas criaturas son mutantes creados mediante una infernal fusión de bárbaro del Caos, Skaven y hierro forjado. Llevan unas garras largas y afiladas injertadas en los muñones de las muñecas con las que pueden decapitar a sus enemigos y escalar las murallas de los castillos. Las cadenas que llevan unidas a la columna vertebral sirven para que, aunque mueran al llegar a las almenas, sus camaradas puedan escalar los muros aprovechando los restos colgados de sus cuerpos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Despellejador	10	4	3	4	3	1	4	1	7
Trepamuros	10	4	3	4	3	1	4	2	8

Tamaño de la unidad: 5-20.

Armas y armaduras: garras de escalada (dos armas de mano).

Opciones: un Despellejador puede convertirse en Trepamuros por +14 puntos.

REGLAS ESPECIALES:

Exploradores: véase la página 112 del reglamento de Warhammer.

Golpe letal: véase la página 112 del reglamento de Warhammer.

Hostigadores: véase la página 115 del reglamento de Warhammer.

Cadenas humanas: los despellejadores pueden escalar muros como si estuvieran equipados con garfios y cuerda. En caso de que una miniatura de a pie llegue a alguna muralla o sección de torre que hayan escalado como mínimo cinco despellejadores, podrá trepar por ella como si estuviera equipada con hasta cinco escalas. Los despellejadores ignoran el modificador por atacar a través de un obstáculo defendido.

CAÑÓN INFERNAL DEL CAOS

El cañón infernal del Caos es un descomunal artefacto de hierro y latón mitad demonio, mitad máquina de guerra que gruñe y se zarandeja con una conciencia diabólica. En batalla, esta arcana máquina arroja grandes haces de energía demoníaca que surcan los aires en dirección al objetivo y causan explosiones incandescentes que derriten todo lo que tocan y hacen que los supervivientes salgan corriendo despavoridos.

Los corruptos y deformes Enanos del Caos en cuyos hornos volcánicos se crean los cañones infernales guían (más que controlan) a estas bestias infernales. El deber de la dotación es refrenar al cañón infernal en el fragor de la batalla, ya que los demonios atados en cada uno de estos artilugios de guerra ansían constantemente devorar carne viva y sangre aún cálida con el sabor del miedo. Los Enanos del Caos cargan estas armas arrojando brutalmente los cadáveres de los enemigos en el ardiente horno de la parte trasera del cañón. La carne se deshace como la cera chorreando sobre el suelo a los pies de la dotación a gotarrones hirvientes mientras los fuegos demoníacos arrancan el alma de los prisioneros. Estos se transforman en proyectiles gimoteantes de cambio en estado puro y son vomitados contra la presa del cañón infernal en potentes espasmos de odio y malicia.

Un cañón infernal, que se alza imponente por encima de los mortales seguidores del Caos que lo acompañan a la batalla, es prácticamente indestructible. Tal es la fuerza y la sed de sangre de la máquina demoníaca que debe ser encadenada al suelo para impedir que se abalance sobre las líneas enemigas con la intención de saciar su hambre de carne fresca. Y ni siquiera estas precauciones bastan cuando el enemigo llega a acercarse demasiado. Según se dice, no hay nada capaz de detener su insaciable ansia de destrucción y uno solo de estos cañones es muy capaz de destrozarse las murallas de las fortalezas más robustas.

Al contar con baterías enteras de estas máquinas demonio que no cesan nunca de gruñir y escupir, solo es cuestión de tiempo que el Señor del Fin de los Tiempos conquiste todo lo que se interponga ante él.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Infernal	-	4	4	6	7	6	1	4	9
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

0-1 Un Cañón Infernal puede formar parte de un ejército mortal del Caos y ocupa dos opciones de unidades singulares.

Puntos: 270.

Potencia de unidad: 6+1 por cada Enano del Caos.

Opciones: solo pueden otorgarse las recompensas demoníacas del Caos Absoluto que aparecen en la página 48 de Hordas del Caos por un valor máximo de 50 puntos.

Tirada de salvación por armadura: 3+. Los tres Enanos del Caos de la dotación llevan armadura pesada.

Unidad combinada: el Cañón Infernal se considera una máquina de guerra con las excepciones que se detallan a continuación. Los tres miembros de la dotación forman una unidad junto con el Cañón Infernal. La unidad tiene un ángulo de tiro de 360°. Los Enanos del Caos actúan en combate como la dotación de una máquina de guerra, pero se alinean a ambos lados del cañón en vez de delante de él.

Como movimiento normal de la unidad se utiliza el atributo de Movimiento de los Enanos del Caos, pero, cuando arrasa, toda la unidad se desplaza 5D6 cm (véase más adelante).

REGLAS ESPECIALES

Inmune a la desmoralización: consulta la página 112 del reglamento de Warhammer.

Objetivo grande: este cañón se considera un objetivo grande.

Aura demoníaca y ataques demoníacos: consulta la página 29 de Hordas del Caos.

Causa terror: el cañón infernal desprende un aura de palpable horror, por lo que causa terror.

Arrasar: el cañón infernal no puede declarar cargas, pero en la fase de movimientos obligatorios debe tirar 5D6. Si el resultado obtenido es igual o mayor que la distancia existente entre el cañón infernal y la unidad enemiga más cercana, el cañón infernal cargará inmediatamente (si puede) contra esta unidad.

La unidad que reciba la carga puede reaccionar a ella normalmente. Debe tratarse el resultado obtenido en los 5D6 como la distancia de carga que deberá recorrer el cañón infernal, ya sea esta fallida o no. Cuando el cañón infernal esté arrasando o trabado en combate, no podrá escupir inmundicia en la fase de disparo. El cañón infernal no puede perseguir.

Pérdida de la dotación: si se pierde a todos los miembros de la dotación, el chequeo del movimiento de arrasar debe realizarse contra todas las unidades (no solo las del enemigo), por lo que puede producirse una carga contra unidades del propio ejército. Además, avanzará la distancia indicada en los 5D6 hacia la unidad más cercana aunque no llegue a entrar en contacto con ella.

Disparo del cañón infernal: el cañón infernal tiene un alcance de 150 cm y dispara exactamente igual que una catapulta, con las excepciones que se especifican a continuación. Debido a su maligna inteligencia, puede repetirse la primera tirada del dado de dispersión cada turno. Una vez determinado el punto de impacto, toda unidad que no sea inmune a la psicología impactada por el cañón infernal podrá optar por huir en dirección opuesta al cañón antes de calcular el daño que sufriría.

Sitúa la plantilla redonda pequeña de forma que el agujero central quede sobre el punto de impacto. Todo lo que quede debajo de la plantilla sufre un impacto de F10 y 1D6 heridas (1D6+2 en el caso de edificios y secciones de castillo). Las miniaturas impactadas parcialmente se verán afectadas con un resultado de 4+ en 1D6. Luego, se sitúa la plantilla grande centrada igual que la pequeña. Toda unidad (amiga o enemiga) que cuente con una miniatura bajo la plantilla grande aunque sea solo parcialmente deberá pasar inmediatamente un chequeo de liderazgo o huir en la dirección contraria al cañón infernal.

Escape inmundicia: en lugar de disparar normalmente, el cañón infernal puede optar por escupir una gran masa de trozos de cuerpos y esencia demoníaca. Sitúa la plantilla de llamarada con el extremo estrecho en contacto con la boca del cañón infernal y el ancho dirigido contra el blanco. Determina qué miniaturas son alcanzadas como si se tratara de un arma de aliento. Las miniaturas afectadas sufren un impacto de Fuerza 6. Toda unidad que tenga una miniatura bajo la plantilla aunque sea parcialmente deberá pasar un chequeo de terror.

Impredecible: en caso de obtener un resultado de problemas, el cañón infernal no actúa según lo esperado. Tira en la tabla siguiente y aplica el resultado correspondiente:

1D6 Resultado

- 1 El cañón infernal rompe las cadenas, acaba con la dotación y se lanza contra la unidad más cercana (véase arrasar).
- 2 El cañón infernal intenta romper las cadenas zarandeándose violentamente. Sufre 1D6 heridas sin posibilidad de efectuar tirada de salvación por armadura ni tirada de salvación especial.
- 3 El demonio encerrado en el cañón infernal entra en un estado de furia asesina. Debe retirarse del juego a la dotación y puede escupir inmundicia de inmediato.
- 4 El retroceso brutal del cañón infernal hace que uno de los miembros de la dotación sea engullido en el horno. Retíralo del juego.
- 5 Los arcanos mecanismos del cañón infernal gruñen y rechinan. Pierde el aura demoníaca y cualquier otra tirada de salvación especial que pudiera tener.
- 6 La energía caótica del cañón infernal se dispersa e inflige una herida a cada mago o hechicero del campo de batalla sin posibilidad de efectuar ninguna tirada de salvación por armadura ni tirada de salvación especial.