

1750 Pts - Guerreros del Caos Roster

FERNANDO JUAN BELVIS

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
General, Paladín del Caos de Slaanesh	1	10	7	3	5/6	4	2	6	4	8	2+	-	-	-	2	194
	El Ojo de los Dioses; La Voluntad del Caos; Marca de Slaanesh; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura del Caos															
<i>Corona de la Conquista Eterna</i>	Regeneración.															
<i>El favor de los dioses</i>	Puede sumar o restar 1 a la tirada de El ojo de los Dioses.															
Corcel del Caos con barda	1	18	3	-	4	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Hechicero del Caos	1	10	5	3	4	4	2	5	2	8	4+	-	2	1	1	160
	El Ojo de los Dioses; La Voluntad del Caos; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Saber de la Muerte; Armadura del Caos															
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso.															
<i>Familiar hechicero</i>	El mago conoce 1 hechizo extra															
Caballeros del Caos de Slaanesh	7	10	5	3	4/5	4	1	5	2	8	1+	-	-	-	2	415
	Miedo; La Voluntad del Caos; Marca de Slaanesh; Armas embrujadas; +1 Fuerza, ataques mágicos.; Armadura del Caos; Escudo; Estandarte; Músico															
<i>Estandarte de la furia</i>	Furia asesina (Inmune a Psicología. Obligado a cargar, perseguir y arrasar. +1 At) que nunca pierden															
Campeón Caballero	1	10	5	3	4	4	1	5	3	8	1+	-	-	-	2	[20]
Corcel del Caos con barda	8	18	3	-	4	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Ogros dragón	4	18	4	2	5/7	4	4	2	3	8	4+	-	-	-	3	308
	Piel escamosa (5+); Miedo; La Voluntad del Caos; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Ligera; Inmunes a ataques de relámpagos o rayos como hechizos del Saber de los Cielos (el Rayo Atronador y el Rayo Múltiple) y el Rayo de Disformidad Skaven. Si reciben uno entran en furia asesina.															
Guerreros del Caos	13	10	5	3	4	4	1	5	2	8	3+	-	-	-	1	254
	La Voluntad del Caos; Armadura del Caos; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.; Estandarte; Músico															
Campeón	1	10	5	3	4	4	1	5	3	8	3+	-	-	-	1	[12]
Jinetes Bárbaros del Caos	5	10	4	3	3	3	1	4	1	7	4+	-	-	-	2	96
	La Voluntad del Caos; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Hachas arrojadas; 15 cm. Fuerza del usuario +1. Sin mod., por mover o alcance.; Armadura ligera y escudo; Músico; Señores de los caballos (pueden repetir cualquier tirada de persecución).															
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Jinetes Bárbaros del Caos	5	10	4	3	3	3	1	4	1	7	5+	-	-	-	2	96
	Caballería rápida; La Voluntad del Caos; Mayal; Fuerza +2 en el 1º turno de combate; Requiere 2 manos.; Hachas arrojadas; 15 cm. Fuerza del usuario +1. Sin mod., por mover o alcance.; Armadura Ligera; Músico; Señores de los caballos (pueden repetir cualquier tirada de persecución).															
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Gigante	1	15	3	3	6	5	6	3	E	10	-	-	-	-	6	225
	Inmune a psicología; Tozudo															
Reglas Gigante	Grande; Terror; Ignora los Obstáculos; tira 1D6 (al cruzar un obstáculo, antes de saltar arriba o abajo, perder un Combate, o si está huyendo al principio de tu fase) con 1 se cae y sufre una herida sin Sv Armadura. Pon la plantilla del gigante caído (tira el dado de dispersión), determina los impactados (Fu6 1D3 heridas). Si cae intentando saltar arriba y abajo, cuentan para resolución del combate. Puede levantarse en su fase de movimiento, o en vez de perseguir. Caído no puede atacar. Si huye estando caído, muere automáticamente. Si muere caen automático.															
Objetivos Grandes	(Peana 40x40 o mayor) 1. Gritar y Vocear, 2-4. Golpear con el garrote, 5-6. ¡Ñam!															
Objetivos Pequeños	(Peana caballería o menor) 1. Gritar y vocear, 2. Saltar arriba y abajo, 3. Agarrar y ..., 4-6. Barrido con el garrote.															
Option Footnotes:																
Armadura del Caos	4+ Sv Ar.															
Caballería rápida	Moviendo puede reorganizarse cuantas veces quiera si no está cargando. Puede marchar y disparar. Si huye como reacción a una carga, y se reagrupa, puede mover y disparar. Tiene 360° de visión (pero entre ellos se tapan)															

Option Footnotes:		
El Ojo de los Dioses	Cada vez que mata a un personaje en desafío o a un enemigo con la regla Grande, tira 2d6 en la tabla (los dones repetidos siempre se repite) 2. Estupidez, 3. +1Re, 4. +1Fu, 5. +1At, 6. +1Sv Armadura, 7. Ojo cerrado= Nada, 8. Resistencia mágica 3, 9. +1Ld, 10. Miedo (repite si causa miedo o terror), 11. Terror (repite si causa terror), 12. Tozudo y 4+ Sv Especial.	
Estandarte	Añade +1 al Resultado del combate si esta en primera fila. Se pierde si huye desmoralizada. Capturado (100 ptos de victoria) si es perseguida o es destruida en Combate. Si la unidad que lo capturó es desmoralizada o destruida a su vez, no se suma los puntos de victoria.	
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.	
La Voluntad del Caos	La unidad puede repetir todos sus chequeos de pánico fallados.	
Marca de Slaanesh	Las unidades de Slaanesh son imunes al pánico, miedo y terror.	
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento	

Total **1748**

Las unidades de Guerreros del Caos y Elegidos deben tener una opción de equipo obligatoriamente (este error no se marca)

Dados Energía: 4
 Datos Dispersión: 3
 Total Miniaturas: 39

Validation Results for Lista Ejército 'Guerreros del Caos' using Rule-Set 'Primary Rule Set':

El portaestandarte de batalla puede escoger un estandarte que sobrepase los puntos establecidos para el tipo de personaje (como uno de 125 puntos). Si no es portaestandarte de batalla solo puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	2	1	354	1396	20%
Básicas (>=2unit)	3	n/a	446	1304	25%
Especial (<=3unit)	2	1	723	1027	41%
Singular (<=1unit)	1	0	225	1525	12%
Objetos Mágicos Summary	5	n/a	130	n/a	7%