

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
<b>General, Heraldo de Khorne</b>	1	12	7	-	6/7	4	2	6	3	8	3+	5+	-	-	1	140
	golpe letal, odio, resistencia a la magia (1)															
<i>Espada Ígnea</i>	+1 a la fuerza (ya incluida), ataques flamígeros															[25]
<i>Armadura de Khorne</i>	TSA 3+ (ya incluida)															[15]
<b>Heraldo de Tzeentch</b>	1	10	3	4	3	3	2	3	2	8	-	4+	2	1	1	165
	ataques flamígeros; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.															
<i>Maestro de la Hechicería</i>	Puede utilizar cualquiera de los 8 saberes de la magia del reglamento básico y conocerá todos los hechizos del mismo. (no puede elegir saber de Tzeentch); tzeentch															[25]
<i>Rompehechizos</i>	Un solo uso. Dispersa automáticamente un hechizo.; tzeentch															[25]
<b>Portaestandarte de Batalla, Heraldo de Nurgle</b>	1	10	5	-	5	5	2	2	3	8	-	5+	-	-	1	250
	ataques envenenados, regeneración															
<i>Gran icono de la desesperación</i>	Todas las unidades enemigas a 30cm sufren una penalización de -2 a su Ld															[75]
<i>Vapores Nocivos</i>	Las miniaturas (no unidad) en contacto atacan úlimas, incluso aunque tengan la regla atacar primero.; nurgle															[25]
<i>Rastro Legamoso</i>	los enemigos no obtienen +1/+2 por atacar por flanco/retaguardia., ni a él ni a su unidad.; nurgle															[10]
<b>Desangradores de Khorne</b>	15	12	5	-	5	3	1	4	1	7	-	5+	-	-	1	247
	golpe letal, resistencia a la magia (1); Estandarte; Músico; Odio si les acompaña un heraldo de Khorne.															
<i>Icono de la Guerra Eterna</i>	suma (tira 1d6: 3,5,8,10,12,15) cm a la primera carga de la partida; khorne															[25]
Gran Desangrador	1	12	5	-	5	3	1	4	2	7	-	5+	-	-	1	[12]
<b>Portadores de plaga</b>	16	10	3	-	4	4	1	1	1	7	-	5+	-	-	1	259
	ataques envenenados; Estandarte; Músico; Regeneración si les acompaña un heraldo de Nurgle.															
<i>Estandarte de la Corrupción</i>	Repetir la tiradah fallidas para herir.; nurgle															[25]
Propagador de Plaga	1	10	3	-	4	4	1	1	2	7	-	5+	-	-	1	[12]
<b>Horrores de Tzeentch</b>	16	10	3	-	3	3	1	3	1	7	-	5+	2	1	1	249
	ataques flamígeros; Estandarte; Músico; Nº Horrores: 0-5= sin magia, 6-15= Hechiceros nivel 1, 16-25= Hechiceros nivel 2, 26-35= Hechiceros nivel 3, 36+= Hechiceros nivel 4; Si sufren una disfunción mágica sufren 1d6 heridas sin ninguna salvación; salvación especial 4+ si les acompaña un heraldo de Tzeentch.															
<i>#Tz1 - Fuego Ardiente de Tzeentch</i>	Dif. 4+, proyectil mágico, 45cm. 1D6+1 impactos de F 1D6+1. Ataque flamígero.; Magia de Tzeentch															[0]
<i>#Tz4 - Regalo del caos</i>	Dif. 9+. Todas las unidades enemigas a 30cm, incluso trabadas en combate cuerpo a cuerpo sufren 1d6 impactos de F1d6; Magia de Tzeentch															[0]
<i>Icono de la hechicería</i>	+1 al lanzamiento de hechizos de la unidad (los personajes que se unan no obtienen el beneficio); tzeentch															[15]
Horror Iridiscente	1	10	3	-	3	3	1	3	2	7	-	5+	-	-	1	[12]
	ataques flamígeros															
<b>Furias del caos</b>	7	10	3	-	4	3	1	4	1	2	-	5+	-	-	1	84
	unidad voladora															
<b>Mastines de Khorne</b>	7	20	5	-	5	4	2	4	2	7	-	5+	-	-	2	245
	resistencia a la magia (3)															
<b>Bestia de Nurgle</b>	1	15	3	-	4	5	4	1	D6+1	7	-	5+	-	-	3	100

	regeneración, ataques envenenados; Rastro Legamoso: los enemigos no obtienen +1/+2 por atacar por flanco/retaguardia.	
Option Footnotes:		
Demonio	Inmunes a psicología, Causan miedo, ataques mágicos (a distancia también). Inestabilidad: Realizan los chequeos de desmoralización de la manera habitual, pero si lo fallan en lugar de huir pierden tantas heridas como la diferencia entre la tirada de dados y su Ld modificado (con dos unos, no pierden nada)	
Estandarte	Añade +1 al Resultado del combate si esta en primera fila. Se pierde si huye desmoralizada. Capturado (100 pts 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.	
Estandarte de Batalla	Los Demonios a 30cm pueden repetir los chequeos de inestabilidad.	
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.	
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento	

**Total Ejército Cost: 1739 Pts.**

**Notes:**

Dados Energía: 6

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 68

**Validation Results:**

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	555	1195	31%
Básicas (>=2unit)	3	n/a	839	911	47%
Especial (<=3unit)	1	2	245	1505	14%
Singular (<=1unit)	1	0	100	1650	5%
Objetos Mágicos Summary	10	n/a	265	n/a	15%