

# HOJA DE BATALLA: DIOSES Y HÉROES

## DICIEMBRE 2021

### 7.1 - ACCIONES HEROICAS, RECUPERACIÓN HEROICA



Cambia a:

Elige 1 **HÉROE** amigo a más de 3" de todas las unidades enemigas y haz una tirada de recuperación heroica tirando 2D6. Si el resultado es inferior a su atributo Coraje, puedes sanar hasta 1D3 heridas asignadas a ese **HÉROE**.

### 11.2 - HABILIDADES DE MANDO DE LA FASE DE CARGA, DESATAR UN INFIERNO

Cambia a:

Puedes usar esta habilidad de mando después de que una unidad enemiga termine un movimiento de carga. La unidad que recibe esta orden debe estar a 6" o menos de esa unidad enemiga y a más de 3" de las demás unidades enemigas. Las miniaturas de la unidad que recibe la orden y están a 6" o menos de la unidad tomada como blanco pueden disparar en esa fase, pero cuando lo haga debes restar 1 a las tiradas para impactar de sus ataques y solo puede elegir como blanco a la unidad que hace el movimiento de carga.

### 27.5.2 - ARTEFACTOS DE PODER UNIVERSALES

Cambia a:

"El portador tiene salvaguarda 6+".



### GRAN ALIANZA: ORDEN

*TOMO DE BATALLA: SYLVANETH: FE DE ERRATAS*

**Pág. 90:** Alarielle the Everqueen, Descripción

Añade lo siguiente:

"Si esta unidad es parte de un ejército Sylvaneth, conoce todos los hechizos del Saber del Bosque Profundo además de todos los hechizos que ya conoce".

*TOMO DE BATALLA: DAUGHTERS OF KHAINE:*

**FE DE ERRATAS**

**Pág. 84:** Morathi-Khaine, Descripción

Añade lo siguiente:

"Si esta unidad es parte de un ejército Daughters of Khaine, conoce todos los hechizos del Saber de las Sombras además de todos los que ya conoce".

### GRAN ALIANZA: DESTRUCCIÓN

Consulta la nueva hoja de unidad de Kragnos, el Fin de los Imperios, en la página 3.

**Resumen:**

- Kragnos gana las habilidades Icono de la Destrucción y El fin de los imperios.
- Kragnos obtiene una salvaguarda de 6+ gracias a la habilidad El escudo inviolado.
- Kragnos ya no se beneficia de habilidades de lealtad.

### GRAN ALIANZA: CAOS

Consulta la nueva hoja de unidad de Archaon el Elegido en la pág. 5.

**Resumen:**

- La habilidad Por mi voluntad de Archaon afecta a todas las unidades **CAOS** y no solo a las unidades **SLAVES TO DARKNESS**.
- Archaon ya no se beneficia de habilidades de lealtad, excepto cuando forma parte de un ejército Slaves to Darkness.
- Las unidades en coalición en un ejército Filos de Khorne, Discípulos de Tzeentch, Hedonitas de Slaanesh o Agusanados de Nurgle ya no se benefician de las habilidades de lealtad.

### GRAN ALIANZA: MUERTE

Consulta la nueva hoja de unidad de Nagash, Señor Supremo de los No Muertos, en la pág. 4.

**Resumen:**

- Nagash obtiene la siguiente habilidad:  
**Personificación de la nigromancia:** Puedes usar esta habilidad de mando si esta unidad está en el campo de batalla al inicio de la fase de combate. La unidad que recibe esta orden debe ser una unidad **MUERTE** distinta amiga. Suma 1 las tiradas de salvaguarda de esa unidad hasta el final de la fase".
- La habilidad Señor supremo de los no muertos de Nagash ahora afecta a las habilidad que retornan miniaturas eliminadas a unidades amigas **MUERTE**.
- Nagash ya no se beneficia de habilidades de lealtad, excepto de las mejoras del saber de hechizos.

**CIUDADES DE SIGMAR**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Battlemage on Griffon	255
Freeguild General on Griffon	290
Dreadlord on Black Dragon	275
Sorceress on Black Dragon	280
Irondrakes	170

**HIJAS DE KHAINE**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Avatar de Khaine	120
Slaughter Queen	110
Blood Stalkers	180

**MATAFUEGOS**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Auric Runeson	80
Doomseeker	85
Grimwrath Berzerker	105

**PROFUNDOS IDONETH**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Eidolon of Mathlann, Aspect of the Sea	325

**ALTOS SEÑORES KHARADRON**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Brokk Grungsson, Lord-Magnate of Barak-Nar	200
Endrinmaster with Dirigible Suit	180
Endrinmaster with Endrinharness	95
Skywardens	105

**LUMINETH SOBERANOS**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Alarith Spirit of the Mountain	355
The Light of Eltharion	220
Avalenor, the Stoneheart King	395
Vanari Auralan Sentinels	170

**SERAPHON**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Bastiladon with Ark of Sotek	165
Bastiladon with Solar Engine	250
Ripperdactyl Chief	80
Ripperdactyl Riders	85
Terradon Riders	105
Salamander Hunting Pack	140

**FORJADOS EN LA TORMENTA**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Aventis Fuegoígneo, Magister de Hammerhal	310
Gardus Alma de Acero	150
Gavriel Corazonfirme	120
Caballero Draconis	300
Neave Garranegra	110
Vandus Manomartillo	205
Guardia Dracotormenta	340
Guardia Dracotormenta (sola)	170

**SYLVANETH**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Treelord	180
Drycha Hamadreth	315
Treelord Ancient	280
Spirit of Durthu	325

**CORTES COMECARNE**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Crypt Ghouls	85
Abhorrant Ghoul King on Royal Zombie Dragon	430
Crypt Horrors	110

**NOCTÁNIMAS**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Black Coach	200
Kurdoss Valentian, the Craven King	160
Reikenor the Grimhailer	145

**OSIARCAS COSECHAHUESOS**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Arch-Kavalos Zandtos	180
Katakros, Mortarch of the Necropolis	450
Vokmortian, Master of the Bone-tithe	135

**NECROSEÑORES PUDREALMAS**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Mortis Engine	180
Bloodseeker Palanquin	270
Coven Throne	290
Black Knights	100

**TIPEJOZ NOKTURNOZ**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Skitterstrand Arachnarok	180
Dankhold Troggboss	240
Loonboss on Mangler Squigs	290
Dankhold Troggoths	170
Loonsmasha Fanatics	130

**MASCATRIBUS OGORS**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Ogor Gluttons	250
Tyrant	150
Gnoblers	100
Ironguts	235

**KLANEZ ORRUK**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Gobsprakk, la Boka de Morko	280
Gordrakk, el Puño de Gorko	540
Jinetez de Grunta	170

**HIJOS DE BEHEMAT**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Mancrusher Gargant Mob	475

**BESTIAS DEL CAOS**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Cygor	125
Ghorgon	155
Dragon Ogor Shaggoth	155
Bullgors	130
Dragon Ogors	125

**FILOS DE KHORNE**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Blood Warriors	190
Korghos Khul	150
Lord of Khorne on Juggernaut	140
Mighty Lord of Khorne	125
Skullreapers	195
Wrathmongers	145

**DISCÍPULOS DE TZEENTCH**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Kairic Acolytes	115
Tzaangors	175
Tzaangor Shaman	135
Horrors of Tzeentch	250
Tzaangor Enlightened	95

**HEDONITAS DE SLAANESH**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Blissbarb Archers	170
Myrmidesh Painbringers	145
Slaangor Fiendbloods	130
Symbaresh Twinsouls	165

**SKAVEN**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Plagueclaw	135
Deathmaster	100
Plague Priest on Plague Furnace	235
Night Runners	75

**ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Chaos Chariots	100
Chaos Warshrine	215
Chaos Sorcerer Lord	135
Ogroid Myrmidon	125
Fomoroid Crusher	100
Gorebeast Chariots	115

**MÚLTIPLES FACCIÓNES**

HOJA DE UNIDAD	PUNTOS
Archaon el Elegido	860
Gotrek Gurnisson	485
Nagash, Señor Supremo de los No Muertos	955

HOJA DE UNIDAD  
**KRAGNOS**  
 EL FIN DE LOS IMPERIOS



Kragnos, rugiente y arrollador dios de los terremotos y la destrucción sin motivo, es llamado el Fin de los Imperios. En sus manos nudosas, la Maza del Pavor quiebra las murallas de las ciudades al tiempo que su escudo Rompecolmillos le vuelve casi invulnerable.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
La Maza del Pavor	3"	6	3+	2+	-3	4
Rompecolmillos	1"	3	3+	2+	-2	1D3
Pezuñas de la ruina	1"	☀	3+	2+	-1	2

DAMAGE TABLE				
Heridas sufridas	Movimiento	Pezuñas de la ruina	Bramido de ira	La fuerza da la razón
0-9	10"	6	5+	30
10-12	9"	5	4+	25
13-15	8"	4	3+	20
16+	7"	3	2+	18

*Kragnos, el Fin de los Imperios, está armado con la Maza del Pavor, Rompecolmillos y pezuñas de la ruina.*

**AMO DE LA GUERRA:** Puede incluirse esta unidad en un ejército de Klanes Orruks, Tipejz Nocturnoz, Mascatribus Ogors o Hijos de Behemat. En tal caso, se lo considera un general aunque no sea la miniatura elegida como general del ejército, y puedes usar las habilidades de lealtad del ejército aunque esta unidad no pertenezca a su misma facción; sin embargo, esta unidad no se beneficia de ellas.

**Bramido de ira:** Herido, Kragnos emite un bramido que revienta los tímpanos de aquellos en las inmediaciones y hacen temblar los cimientos de los edificios.

Al final de cualquier fase, si se asignó alguna herida a esta unidad en esa fase, tira un dado por cada otra unidad y por cada elemento de terreno defendible a 6" o menos de esta unidad. Si la tirada es igual o mayor que el valor de Bramido de ira indicado en la tabla de daño de esta unidad, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales o ese elemento de terreno defendible es demolido.

**El fin de los imperios:** Allí donde Kragnos siembra el destrucción, las hordas de la Destrucción siguen a su paso, animadas por su presencia y deseosas de participar en el frenesí violento.

Si una unidad **DESTRUCCIÓN** amiga está completamente a 12" o menos de esta unidad, puedes intentar cargar con ella si está a 18" o menos de una unidad enemiga en vez de 12". Además, cuando hagas una tirada de carga para una unidad **DESTRUCCIÓN** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad, tira 3D6 en vez de 2D6.

**Icono de Destrucción:** Kragnos encarna la feroz naturaleza de Ghur; jamás claudicará tras un solo golpe.

Si el efecto de un hechizo o habilidad eliminaría a esta miniatura sin ninguna herida o herida mortal causada por el hechizo o habilidad, en lugar de morir la miniatura sufre 1D6 heridas mortales.

**La fuerza da la razón:** Conocido como el Fin de los Imperios, el Terremoto Viviente y el Señor de la ruina, el bélico espíritu de Kragnos es incomparable.

A la hora de disputar objetivos, esta unidad cuenta como si tuviera tantas miniaturas como indica el valor de La fuerza da la razón en su tabla de daño.

**Destrucción devastadora:** Este dios galopante arremete al enemigo, y aplana con sus cascos a guerreros cubiertos de armadura a diestro y siniestro.

Después de que esta unidad realice un movimiento de carga, puedes tirar un dado por cada unidad enemiga a 1" o menos de esta unidad o puedes designar 1 **MONSTRUO** enemigo a 1" o menos de esta unidad y tirar 2D6.

Si tiras un dado por cada unidad enemiga a 1" o menos de esta unidad, con 2+ la unidad por la que tiras sufre 1D6 heridas mortales.

Si designas 1 **MONSTRUO** enemigo a 1" o menos de esta unidad y tiras 2D6, con un 7 no ocurre nada. Con cualquier otro resultado, ese **MONSTRUO** sufre tantas heridas mortales como el resultado obtenido de multiplicar entre sí los dados de la tirada de 2D6. P. ej., una tirada de 2D6 de 2 y 6 infligiría 12 heridas mortales (2 x 6 = 12).

**El escudo inviolado:** Rompecolmillos hace a Kragnos inmune incluso a los maleficios y ataques mágicos más potentes.

Esta unidad tiene una salvaguarda de 6+. Además, cada vez que esta unidad se vea afectada por un hechizo o por las habilidades de un hechizo permanente, puedes tirar 3D6. Si el resultado es mayor que la dificultad de lanzamiento de dicho hechizo o el hechizo utilizado para invocar el hechizo permanente, ignora el efecto del hechizo o de las habilidades de un hechizo permanente sobre esta unidad.

**CLAVES**

**DESTRUCCIÓN, DROGRUKH, HÉROE, MONSTRUO, TÓTEM, KRAGNOS**

HOJA DE UNIDAD  
**NAGASH**  
 SEÑOR SUPREMO DE LOS NO MUERTOS

MISSILE WEAPONS	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Gaze of Nagash	12"	1	3+	2+	-1	1D6
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Alakanash	3"	4	3+	3+	-3	1D6
Zefet-nebtar	2"	☀	3+	4+	-2	3
Garras y dagas espectrales	1"	6	3+	4+	-	1

TABLA DE DAÑO			
Heridas sufridas	Los nueve libros de Nagash	Zefet-nebtar	Báculo de poder
0-6	Lanza y disipa 5 hechizos adicionales	6	+3 lanzar /+3 disipar o dispersar
7-9	Lanza y disipa 3 hechizos adicionales	4	+3 lanzar /+2 disipar o dispersar
10-12	Lanza y disipa 2 hechizos adicionales	3	+2 lanzar /+1 disipar o dispersar
13+	Lanza y disipa 1 hechizo adicional	2	+1 lanzar /+1 disipar o dispersar

*Nagash está armado con Alakanash, Zefet-nebtar y la Mirada de Nagash.*

**MAGO:** Esta unidad puede intentar lanzar 3 hechizos en tu fase de héroe, e intentar disipar 3 hechizos en la fase de héroe enemiga. Si es parte de un ejército Nighthaunt, Flesh-eater Courts, Ossiarch Bonereapers o Soulblight Gravelords, conoce todos los hechizos de los saberes de hechizos de las habilidades de lealtad de dicha facción además de todos los hechizos que ya conozca.

**AMO DE LA GUERRA:** Puede incluirse esta unidad en un ejército de Nighthaunt, Flesh-eater Courts, Ossiarch Bonereapers o Soulblight Gravelords. En tal caso, se lo considera un general aunque no sea la miniatura elegida como general del ejército, y puedes usar las habilidades de lealtad del ejército aunque esta unidad no pertenezca a su misma facción; sin embargo, esta unidad no se beneficia de ellas.

**VOLAR:** Esta unidad puede volar.

**ACOMPAÑANTE:** Esta unidad va acompañada de una hueste de espíritus que luchan con sus garras y dagas espectrales.

**Alakanash, el Báculo de poder:** Este báculo está coronado por gemas de la más pura piedra del reino shyishana.

Suma el valor del Báculo de poder que se muestra en la tabla de daño de esta miniatura a sus tiradas de lanzamiento, disipación y dispersión. Además, esta miniatura puede intentar lanzar Proyectil mágico cualquier número de veces en la misma fase de héroe, incluso si otro **MAGO** ha intentado ya lanzar el hechizo durante esa fase.

**Los Nueve libros de Nagash:** Nagash ha memorizado gran parte de su enorme biblioteca pero lleva consigo los nueve tomos más potentes en todo momento.

Los Nueve Libros de Nagash le permiten lanzar hechizos adicionales en tu fase de héroe y disipar hechizos adicionales en la fase de héroe enemiga. El número de hechizos adicionales que puede intentar lanzar y disipar aparece en la tabla de daño de la unidad.

**Invocación de Nagash:** Con apenas un pensamiento, Nagash puede invocar a una multitud de esbirros para que asalten a sus enemigos.

Al inicio de tu fase de héroe, si esta miniatura está en el campo de batalla puedes elegir hasta 5 unidades **INVOCABLES** amigas y/o unidades **OSSIARCH BONEREAPERS** amigas distintas en cualquier combinación. Cada una de ellas puede o bien curarse hasta 3 heridas que se le hayan asignado o, si no tiene heridas asignadas, puedes devolver a la unidad con un número de miniaturas eliminadas con un atributo Heridas combinado de 3 o menos.

**Morikhane:** Esta armadura encantada protege a Nagash de los ataques tanto arcanos como físicos, y puede incluso causar un intenso latigazo de energía mágica.

Esta unidad tiene una salvaguarda de 4+ contra los daños infligidos por heridas mortales. Además, si la tirada de salvaguarda sin modificar de esta unidad es 6, la unidad atacante sufre 1 herida mortal.

**Señor supremo de los no muertos:** Nagash es el amo indiscutible de todas las criaturas no muertas.

Si esta unidad está en el campo de batalla cuando usas una habilidad que devuelve miniaturas muertas a una unidad **MUERTE** amiga, puedes o bien tirar

de nuevo el dado que determina cuántas unidades muertas vuelven a la unidad o sumar 1 al número de unidades eliminadas que vuelven a dicha unidad.

**Personificación de la nigromancia:** Nagash domina la jerarquía nigromántica.

Puedes usar esta habilidad de mando si esta unidad está en el campo de batalla al inicio de la fase de combate. La unidad que recibe esta orden debe ser una unidad **MUERTE** distinta amiga. Suma 1 las tiradas de salvaguarda de esa unidad hasta el final de la fase.

**Mano de polvo:** Se dice que el toque de Nagash puede marchitar a cualquier ser mortal, transformándolo en una pila de huesos polvorientos en cuestión de segundos.

Mano de polvo tiene dificultad de lanzamiento 8 y alcance 3". Si se lanza con éxito, elige una miniatura enemiga en la zona de amenaza y visible para el lanzador. A continuación toma un dado y escóndetelo en una mano o bajo uno de dos barriletes para dados. Tu oponente debe elegir una mano o un barrilete, si adivina en cuál está el dado, el hechizo no tiene efecto, pero si elige la mano o el barrilete equivocado, la miniatura enemiga es eliminada.

**Ladrón de almas:** Nagash puede canalizar las almas de los vivos.

Ladrón de almas tiene dificultad de lanzamiento 6 y alcance 24". Si se lanza con éxito, elige una miniatura enemiga en la zona de amenaza y visible para el lanzador y tira 2D6. Si el resultado es mayor que el atributo Coraje de la unidad, esta sufre 1D3 heridas mortales. Si la tirada es al menos el doble que el atributo Coraje de la unidad, esta sufre 1D6 heridas mortales. Puedes sanar hasta 1 herida asignada al lanzador por cada herida mortal causada por este hechizo que no haya sido negada.



Nagash es el Gran Nigromante, Señor Supremo de los no muertos y señor de todo aquello que abandona su forma mortal. No es si no un dios de corazón malvado; quienes se ganan sus desdén acaban convertidos en polvo.

**CLAVES**

**MUERTE, DEATHLORDS, HÉROE, MONSTRUO, MAGO, NAGASH**

# HOJA DE UNIDAD ARCHAON EL ELEGIDO

## ARMAS DE COMBATE

	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Matarreyes	1"	4	2+	3+	-2	3
Garras monstruosas	1"	2	2+	3+	-2	1D6
Cola azotadoras	3"	2D6	4+	3+	-	1
Tres cabezas	3"	☀	3+	3+	-1	2

## TABLA DE DAÑO

Heridas sufridas	Movimiento	Tres cabezas
0-8	14"	6
9-11	12"	5
12-14	10"	4
16+	8"	3

**Archaon el Elegido está armado con Matarreyes.**

**MAGO:** Esta unidad puede intentar lanzar 2 hechizos en tu fase de héroe, e intentar disipar 2 hechizos en la fase de héroe enemigo.

**AMO DE LA GUERRA:** Si esta unidad está incluida en tu ejército, se lo considera un general aunque no sea la miniatura elegida como general del ejército. Además, esta unidad puede incluirse en un ejército Blades of Khorne, Disciples of Tzeentch, Maggotkin of Nurgle o Hedonites of Slaanesh. Si lo haces, puedes usar las habilidades de lealtad del ejército aunque esta unidad no pertenezca a su misma facción; sin embargo, esta unidad no se beneficia de ellas.

**VOLAR:** Esta unidad puede volar.

**MONTURA:** La montura de esta unidad, Dorghar, está armada con garras monstruosas, cola azotadoras y tres cabezas.

**El Elegido:** Los Poderes Ruinosos cobijan a su campeón de las hostiles magias enemigas.

Cada vez que esta unidad se vea afectada por un hechizo o un hechizo permanente, puedes tirar un dado. Con 4+, ignora el efecto de ese hechizo o hechizo permanente sobre la unidad.

**El ojo de Sheerian:** Arrancado del cadáver del Chaos Dragon Colmillo de llamas, este antiguo tesoro avisa a Archaon de eventos futuros.

Una vez por batalla, al inicio de tu fase de héroe, puedes decir que Archaon usará el ojo de Sheerian. Si lo haces, resta 1 de las tiradas para impactar en los ataques que tengan como blanco a esta unidad hasta tu próxima fase de héroe.

**La armadura de Morkar:** La armadura de Archaon está cubierta de sellos de protección.

Esta unidad tiene una salvaguarda de 4+ contra las heridas mortales. Además, por cada tirada de salvaguarda sin modificar de 6, puedes elegir 1 unidad enemiga a 3" o menos para sufra 1 herida mortal que no puede negarse.

**La Corona de dominación:** Este yelmo prohibido exuda una aura de amenaza palpable.

Suma 2 al atributo Coraje de las unidades **CHAOS** amigas completamente a 12" o menos de esta miniatura. Adicionalmente, resta 2 del atributo Coraje de las unidades enemigas mientras se encuentren a 12" o menos de esta miniatura.

**Matarreyes:** Esta antigua espada daemónica está hambrienta de almas de campeones.

Cada vez que esta unidad combate, si la tirada para herir sin modificar para 2 o más ataques que tienen como blanco al mismo **HÉROE** enemigo con el Matarreyes es 6, ese **HÉROE** es eliminado.

**Señor de la guerra sin igual:** La maestría de la guerra de Archaon no tiene equivalente y bajo su mando los *Slaves to Darkness* son imparables.

Si esta miniatura está en el campo de batalla al inicio de tu fase de héroe, recibes 1 punto de mando adicional.

**Por mi voluntad:** Todos los *Slaves to Darkness* reconocen la autoridad suprema de Archaon y temen su ira más que a cualquier enemigo.

Esta unidad puede usar esta habilidad de mando al principio de la fase de combate. Debe recibirla una unidad **CAOS** amiga distinta (la unidad no puede darse la orden a sí misma). Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en la unidad receptora es eliminada, puede luchar.

**Titán de tres cabezas:** Los grandes *daemons* consumidos por Dorghar le otorgan poder ilimitado.

Al inicio de tu fase de héroe, puedes decir que Dorghar usará su fuerza daemónica. Si lo haces, elige 1 de los siguientes efectos:

**Esucepeinmundicias:** La cabeza de Nurgle de Dorghar vomita una cascada de guerreros a medio digerir y bilis.

Elige 1 unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura y tira un dado; con un 3+, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

**Devoracráneos:** La cabeza de Khorne de Dorghar devora los cráneos de sus presas potenciando a su amo.

Puedes curar hasta 1D3 heridas asignadas a esta miniatura.

**Comehechizos:** La cabeza de Tzeentch de Dorghar consume energías mágicas de hechizos cercanos.

Elige 1 hechizo permanente a 18" o menos de esta miniatura. Ese hechizo permanente es dispersado.

Archaon es el Elegido, el caudillo preferido del panteón oscuro. Sobre Dorghar, el monstruoso Corcel del Apocalypse, domina a sus legiones con puño de hierro, habilidad letal y poderes impíos que condenan a ejércitos enteros.

## CLAVES

CHAOS, SLAVES TO DARKNESS, HOST OF THE EVERCHOSEN, ABSOLUTO, KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH, DAEMON, MORTAL, HÉROE, MONSTRUO, MAGO, ARCHAON