

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

BEASTMEN



WARSCROLLS
COMPENDIUMS

INTRODUCCIÓN

Los bosques y páramos embrujados de los reinos albergan criaturas salvajes cuyo único afán es destruir y profanar cuanto ven. Algunos los llaman cornúpetas, otros los verdaderos hijos del Chaos, pero para los hombres

mortales son los Beastmen. Cuando resuenan los tambores de guerra, sus huestes de guerreros astados se unen a los ejércitos del Chaos. La única retribución que persiguen es desatar la vorágine allí donde van.

Los warscrolls de este compendio te permiten jugar tu colección de miniaturas Citadel en batallas fantásticas, recreando momentos épicos de la Era de Sigmar o las guerras del mundo pretérito.

PARTES DEL 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.
- 6. Tabla de daño:** Algunas miniaturas tienen una tabla de daño que se utiliza para determinar uno o más de sus atributos. Consulta el número de heridas que ha sufrido la miniatura para encontrar el valor del atributo en cuestión.



GORTHOR THE BEASTLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Impaler	1"	6	3+	3+	-1	1
Tuskgor's Tusks and Hooves	1"	4	4+	3+	-	1
Bagrar the Tamer's Beastspear	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Gorthor es una sola miniatura. Va armado con la Empaladora (The Impaler). Se dirige a la batalla en un carro tirado por un par de Tuskgor's que atacan con sus colmillos y pezuñas (Tuskgor's Tusks and Hooves). El carro lo conduce Bagrar the Tamer, que combate con una lanzabestia empapada en sangre (Bagrar the Tamer's Beastspear).

HABILIDADES

Carga Tuskor. Puedes repetir las tiradas para cargar de Gorthor. Además, puedes repetir las tiradas fallidas para Golpear hechas por Gorthor si has cargado este turno.

Cráneo de Magrar. En la fase de héroe, puedes curar 1 herida sufrida por Gorthor o infligir 1 herida mortal a una unidad enemiga que esté a 10" o menos de él.

La Empaladora. Si Gorthor efectúa un movimiento de carga, puedes infligir 1D3 heridas mortales a una unidad enemiga que esté a 1" o menos de Gorthor una vez completada la carga

Odio a los Héroes. Puedes repetir las tiradas fallidas para herir con la Empaladora cuando el objetivo de Gorthor sea un **HERO**.

HABILIDAD DE MANDO

Campeón empapado de sangre. Si Gorthor usa esta habilidad, todas las unidades **BRAYHERD** de tu ejército pueden sumar 1 a las tiradas de cargar, correr y golpear mientras estén a 16" o menos de él, hasta tu próxima fase de héroe.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD, GORTHOR

KHAZRAK THE ONE-EYE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scourge	3"	Ver abajo	3+	4+	-	1
Gor Blade	1"	6	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Khazrak the One-eye es una sola miniatura. Va armado con una espada gor (Gor Blade) en una mano y un látigo mágico letal denominado Azote en la otra. La Cota Oscura (Dark Mail), una armadura encantada, lo protege de los golpes y los hechizos enemigos.

HABILIDADES

Azote. Cuando Khazrak ataca con Azote, hace tantos ataques como miniaturas enemigas haya dentro de su alcance.

Cota Oscura. Tu oponente resta 3 a cada tirada de lanzamiento que haga por un **WIZARD** que esté a 12" o menos de Khazrak.

Odio a los Héroes. Puedes repetir las tiradas fallidas para herir de Khazrak cuando el objetivo sea un **HERO**.

HABILIDAD DE MANDO

Astucia animal. Si Khazrak usa esta habilidad, todas las unidades **BRAYHERD** de tu ejército que estén a 16" o menos de él al inicio de tu siguiente fase de movimiento pueden retirarse y, aun así, cargar en este turno.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD, KHAZRAK THE ONE-EYE

BEASTLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Man-ripper Axe	1"	6	3+	3+	-1	1
Man-render Great Axe	1"	3	3+	3+	-2	2

DESCRIPCIÓN

Un Beastlord es una sola miniatura. Algunos Beastlords van armados con dos Hachas destripahombres (Man-ripper Axe), mientras que otros llevan una única Hacha revientahombres a dos manos (Man-render Great Axe) con la que atraviesan mejor a sus enemigos. Otros prefieren ir a la batalla armados con un Hacha destripahombres en una mano (Man-ripper Axe), y un pesado Escudo de manada en la otra.

HABILIDADES

Dos hachas. Un arma extra permite al guerrero acertar más veces al enemigo. Puedes repetir las tiradas de 1 al golpear con una miniatura armada con más de un hacha destripahombres

Escudo de manada. Un Beastlord con Escudo de manada tiene un atributo Save de 3+ en la fase de Combate.

Odio a los Héroe. Puedes repetir las tiradas fallidas para herir del Beastlord cuando el objetivo sea un **HERO**.

HABILIDAD DE MANDO

Trofeo macabro. Un Beastlord puede usar esta habilidad si alguno de sus ataques mató a un enemigo el turno anterior. Si lo hace, todas las unidades **BRAYHERD** de tu ejército pueden sumar 1 a sus tiradas para cargar, correr o golpear mientras estén a 16" o menos de él, hasta tu siguiente Fase de Héroe.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD

WARGOR STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gor Axe	1"	4	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Wargor Standard Bearer es una sola miniatura. Va armado con una brutal Hacha Gor (Gor Axe) y porta un gran Estandarte de la Bestia hecho con los pellejos de los enemigos a los que han derrotado, y adornado con los cráneos y cabezas de sus muchas víctimas.

HABILIDADES

Estandarte de la Bestia. En tu Fase de Héroe, un Wargor puede plantar su Estandarte de la Bestia y desatar el poder bestial que contiene. Si lo hace, no podrás mover al Wargor hasta tu siguiente fase de héroe, pero todas las miniaturas **BRAYHERD** de tu ejército pueden sumar 1 a todas sus tiradas para herir en la fase de combate mientras su unidad esté a 16" o menos del Estandarte de la Bestia.

Rebuzno de guerra. Una rabia ardiente se adueña de las mentes salvajes de los Wargors, obcecados en la destrucción. Puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear que haga un Wargor si, antes de tirar, sueltas un grito de guerra primitivo. No puedes articular palabras aunque los gruñidos de enfado, los resoplidos furiosos y los resuellos serán bien vistos.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, TOTEM, WARGOR STANDARD BEARER

MALAGOR, THE DARK OMEN



SPELLS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Carrion Viletide	24"	4D6	2+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crowfather's Staff	2"	2	4+	4+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Malagor, the Dark Omen, es una sola miniatura, armada con el Báculo del Cuervo Ancestral (Crowfather's Staff).

VOLAR

Malagor vuela.

HABILIDADES

Energía maldita. Si Malagor lanza un hechizo con éxito, suma 1 a su siguiente tirada para lanzar o disipar.

Heraldo del desastre. Tira 2 dados por cada unidad enemiga que esté a 3" o menos de Malagor al inicio de la fase de combate. Si el total es mayor que el atributo Bravery de la unidad, no puede atacar a Malagor en esa fase de combate.

MAGIA

Malagor es un mago. Puede intentar lanzar 2 hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe, y puede intentar disipar 2 hechizos en cada fase de héroe enemiga.

Malagor conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Marea mortal.

MAREA MORTAL

Este hechizo invoca una vil marea de criaturas reptantes, punzantes e hirientes que se arremolina sobre el enemigo. Marea mortal tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, Malagor puede efectuar de inmediato un ataque usando el perfil de Carrion Viletide indicado arriba.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, GREAT BRAY-SHAMAN, MALAGOR

GREAT BRAY-SHAMAN



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

DESCRIPCIÓN

Un Great Bray-Shaman es una sola miniatura. Está armada con un Báculo fetiche (Fetish Staff).

HABILIDADES

Infundir vigor bestial. Todas las unidades **BRAYHERD** de tu ejército que estén a 8" o menos de un Great Bray-Shaman al inicio de tu fase de movimiento, pueden mover 3" adicionales en esa fase.

MAGIA

Un Great Bray-Shaman es un mago. Puede intentar lanzar 1 hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar 1 hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Dominio salvaje.

DOMINIO SALVAJE

El chamán envía a su mente a las tierras salvajes, posee a la criatura más grande que logra encontrar y la somete a su voluntad. Dominio salvaje tiene dificultad de lanzamiento 9. Si se lanza con éxito, puedes invocar a un **MONSTER** y añadirlo a tu ejército. Despliega la miniatura invocada a 6" o menos del borde del campo de batalla y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este será todo su movimiento en la próxima fase de movimiento.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, GREAT BRAY-SHAMAN

MORGHUR, MASTER OF SKULLS



MELEE WEAPONS

Twisted Staff

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	2	4+	4+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Morghur, Master of Skulls, es una sola miniatura, armada con un Báculo retorcido (Twisted Staff).

HABILIDADES

Aura de transmutación. Morghur no puede ser atacado ni ser afectado por hechizos a menos que el atacante o el lanzador estén a 12" o menos de él. Además, tira un dado por cada unidad enemiga que esté a 3" o menos de Morghur al inicio de la fase de combate. Con una tirada de 4 o más, esa unidad sufre 1 herida mortal.

Esencia espiritual del Chaos. En tu fase de Héroe puedes elegir una miniatura de tu ejército que esté a 12" o menos de Morghur y tirar un dado. La miniatura elegida muere, pero con una tirada de 4 o más sustitúyela por un **CHAOS SPAWN** bajo tu control.

MAGIA

Morghur es un mago. Puede intentar lanzar 2 hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe e intentar disparar 2 hechizos diferentes en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Regresión.

REGRESIÓN

Morghur retuerce la psique de sus víctimas hasta dejar únicamente su parte animal y salvaje, y convertirlas en bestias gimientes. Regresión tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige un **HERO** a 16" o menos y tira dos dados. La miniatura sufre una herida mortal por cada punto que la tirada supere su atributo Bravery.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, MORGHUR

GORS



MELEE WEAPONS

Gor Blade

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Gors tiene 10 miniaturas o más. Algunas unidades portan dos espadas Gor (Gor Blades), mientras que otras luchan con una espada Gor (Gor Blade) y un escudo y escudo bestia (Beastshield).

FOE-RENDER

El líder de la unidad es un Foe-render. El Foe-render hace 2 ataques en vez de 1.

BRAYHORN

Las miniaturas de la unidad pueden tener Brayhorn. Una unidad con algún Brayhorn puede correr y cargar en el mismo turno.

BANNER BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Banner Bearers. Mientras quede algún Banner Bearer, su unidad puede mover 1" adicional cada vez que corra o se agrupe.

HABILIDADES

Caos y anarquía. Tira un dado antes de que esta unidad se agrupe. Suma 1 a la tirada si la unidad está a 8" o menos de un **BRAYHERD HERO** de tu ejército y suma 1 adicional si la unidad tiene 20 o más miniaturas. Si el resultado es 4 o más, puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir de la unidad en esa fase de combate. Si el resultado es 6 o más, todas

las miniaturas de la unidad también hacen 1 ataque adicional con sus espadas Gor.

Desgarrar y arrancar. Usar dos armas aumenta las probabilidades de acertar. Puedes repetir los resultados de 1 al golpear de las miniaturas armadas con más de una espada Gor.

Escudos bestia. Una unidad con escudos bestia tiene una salvación de 4+ en la fase de combate.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, GORS

BESTIGORS



MELEE WEAPONS

Bestigor Great Axe

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Bestigors tiene 5 miniaturas o más armadas con hachas a dos manos Bestigor (Bestigor Great Axes).

GOUGE-HORN

El líder de esta unidad es un Gouge-Horn. El Gouge-Horn hace 3 ataques en vez de 2.

BANNER BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Banner Bearers. Mientras quede algún Banner Bearer, su unidad puede mover 1" adicional cada vez que corra o se agrupe.

BRAYHORN

Las miniaturas de la unidad pueden tener cuernos de manada. Una unidad con algún Brayhorn puede correr y cargar en el mismo turno.

HABILIDADES

Saqueadores. Puedes sumar 1 a la tirada para golpear de un Bestigor si este ataca a una miniatura **TOTEM** o a una unidad que incluya cualquier tipo de standard bearers, banner bearers, icon bearers o flag wavers.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, BESTIGORS

TUSKGOR CHARIOTS



MELEE WEAPONS

Bestigor Crew Great Axe

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Ungor Crew Shortspear

Range

2"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Tuskgor's Tusks and Hooves

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tuskgor Chariots puede tener cualquier número de miniaturas. Cada carro está tripulado por un Bestigor armado con un hacha a dos manos (Great Axe) ensangrentada y un Ungor armado con lanza corta (Shortspear), y es tirado a la batalla por Tuskgor sedientos de sangre que despedazan a sus enemigos con sus colmillos y pezuñas (Tusks and Hooves).

HABILIDADES

Carga de Tuskgor. Puedes repetir las tiradas para cargar fallidas de los Tuskgor Chariots. Además, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de un Tuskgor Chariot si su unidad cargó este turno.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, TUSKGOR CHARIOTS

UNGORS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ungor Maul	1"	1	4+	4+	-	1
Ungor Shortspear	2"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ungors tiene 10 miniaturas o más. Las unidades de Ungors marchan a la guerra armados con mazos Ungor (Ungor Mauls) o lanzas cortas Ungor (Ungor Shortspears) y portan medio-escudos.

HALFHORN

El líder de esta unidad es un Halfhorn. El Halfhorn Mediocuerno hace 2 ataques en vez de 1.

BANNER BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Banner Bearers. Mientras quede algún Banner Bearer, su unidad puede mover 1" adicional cada vez que corra o se agrupe.

BRAYHORN

Las miniaturas de la unidad pueden tener cuernos de manada. Una unidad con algún Brayhorn puede correr y cargar en el mismo turno.

HABILIDADES

Medioescudos. Las unidades con medio-escudos tienen una Salvación de 5+ en la fase de combate.

Odio aullante. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de los Ungors en la fase de combate si la unidad tiene 20 o más miniaturas, o repetir las tiradas para golpear de 1 y 2 si la unidad tiene 30 o más miniaturas.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, UNGORS

UNGOR RAIDERS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Raider Bow	18"	1	4+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ungor Raiders tiene 10 miniaturas o más. Van armadas con Arcos de incursor (Raider Bows) y dagas de Ungor (Ungor Daggers).

HALFHORN

El líder de esta unidad es un Halfhorn. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear efectuadas por el Halfhorn.

BRAYHORN

Las miniaturas de la unidad pueden tener cuernos de manada. Una unidad con algún Brayhorn puede correr y disparar en el mismo turno.

BANNER BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Banner Bearers. Mientras quede algún Banner Bearer, su unidad puede mover 1" adicional cada vez que corra o se agrupe.

HABILIDADES

Invasores viles. Una vez completado el despliegue, puedes efectuar un movimiento adicional con esta unidad como si estuviera moviendo en la fase de movimiento.

Odio aullante. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de los Ungor Raiders en la fase de disparo si la unidad tiene 20 o más miniaturas, o repetir las tiradas para golpear de 1 y 2 si la unidad tiene 30 o más miniaturas.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, UNGOR RAIDERS

DOOMBULL



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doombull Axe	1"	4	3+	3+	-1	2
Doombull Great Axe	1"	3	3+	3+	-2	3

DESCRIPCIÓN

Un Doombull es una sola miniatura. Algunos Doombulls cargan a su enemigo con un hacha de Doombull (Doombull Axe), portando un escudo de Minotauro en la otra mano; otros se precipitan sobre las líneas enemigas con un par de hachas de Doombull, o abrirse camino a hachazos ante los más poderosos enemigos con una impresionante hacha de Doombull a dos manos (Doombull Great Axe).

HABILIDADES

Ansia de sangre. Cada vez que saques un 6 o más al tirar para herir con un ataque de Doombull, éste se verá invadido por un ansia de sangre y hará de inmediato 1 ataque adicional con su melee weapon.

Escudo de minotauro. Un Doombull con escudo de minotauro tiene una salvación de 4+ en la fase de combate.

Tormenta de muerte. Un arma adicional permite a un Doombull abrirse camino a hachazos a través de más enemigos. Un Doombull equipado con un par de hachas de Doombull hace 5 ataques en vez de 4.

HABILIDAD DE MANDO

La llamada del matarife. Si un Doombull usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de Héroe puedes sumar 1 a las tiradas para herir de las unidades **WARHERD** de tu ejército que estén a 16" o menos de esta miniatura cuando ataca en la fase de combate.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, HERO, DOOMBULL

MINOTAURS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Minotaur Axe	1"	3	4+	3+	-1	2
Minotaur Great Axe	1"	2	4+	3+	-2	3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Minotaurs tiene 3 miniaturas o más. Algunas unidades masacran a sus enemigos con hachas de minotauro a dos manos (Minotaur Great Axe), otras portan un hacha de minotauro (Minotaur Axe) y un escudo de minotauro; y las hay que blanden un hacha de minotauro en cada mano.

BLOODKINE

El líder de esta unidad es un Bloodkine. El Bloodkine hace 4 ataques en vez de 3 con un hacha de Minotauro, y 3 en vez de 2 con un hacha a dos manos de Minotauro.

WARHERD DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser tamborileros de Warherd. Suma 1 a las tiradas de carga de una unidad con tamborilero de Warherd por cada unidad enemiga que esté a 12" o menos.

WARHERD BANNER BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Banner Bearers de Warherd. Suma 1 al atributo Bravery de una unidad con Banner Bearer de Warherd por cada unidad enemiga que esté a 12" o menos.

HABILIDADES

Ansia de sangre. Cada vez que saques un 6 o más al herir con un ataque de Minotaur, éste puede hacer de inmediato 1 ataque adicional con su melee weapon.

Escudo de minotauro. Una unidad con escudo de minotauro tiene una salvación de 4+ en la fase de combate.

Hachas dobles. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de las miniaturas armadas con más de un hacha de minotauro.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MINOTAURS

CYGOR



MISSILE WEAPONS

Hurl Boulder

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

* 1 4+ 2+ -2 1D6

MELEE WEAPONS

Massive Horns

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

2" * 4+ 3+ -1 1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Massive Horns	Hurl Boulder
0-2	8"	8	18"
3-4	6"	7	15"
5-7	5"	5	12"
8-9	4"	4	6"
10+	3"	2	3"

DESCRIPCIÓN

Un Cygor es una sola miniatura. A pesar de ser prácticamente ciegos, los Cygors lanzan rocas, piedras o restos de edificios caídos sobre sus enemigos (Hurl Boulders) y, a menudo su objetivo son los magos, que lucen como faros a su vista antinatural. Un Cygor además cuenta con unos cuernos descomunales (Massive Horns) que usa para destripar a sus enemigos hasta la muerte.

HABILIDADES

Devorador de almas. El Cygor puede intentar disipar 2 hechizos en cada fase de Héroe enemiga, como si fuera un mago. Si disipa un hechizo, el lanzador sufre 1 Herida mortal y el Cygor se cura 1 Herida.

Visión ultraterrena. El Cygor puede repetir sus tiradas para golpear fallidas si su objetivo es un **WIZARD**.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MONSTER, CYGOR

GHORGON



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghorgon Blades	2"	☼	3+	3+	-1	3
Huge Slavering Maw	1"	1	4+	☼	-1	1D6

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Ghorgon Blades	Huge Slavering Maw
0-2	8"	5	2+
3-4	6"	4	3+
5-7	5"	3	3+
8-9	4"	2	4+
10+	3"	1	4+

DESCRIPCIÓN

Una Ghorgon es una miniatura única que va armada con enormes cuchillas (Ghorgon Blades) que le sirven para despedazar a sus enemigos, y unas grandes fauces rabiosas (Huge Slavering Maw) con las que los devora de solo un bocado.

HABILIDADES

Ansia de sangre insaciable. Cada vez que saques un 5 o más para herir con un ataque de Ghorgon, ésta se verá infundida por la sed de sangre y podrá efectuar de inmediato 1 ataque adicional con esa misma melee weapon.

Fuerza de la carne. Una Ghorgon se cura 1D3 Heridas al final de cualquier fase de combate en la que haya infligido alguna herida con sus grandes y rabiosas fauces.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MONSTER, GHORGON

CENTIGORS



MELEE WEAPONS

Gor Spear

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Centigors tiene 5 miniaturas o más. Los Centigors portan lanzas Gor (Gor Spears) y rodela de bestia.

GOREHOOF

El líder de esta unidad es un Gorehoof. El Gorehoof hace 3 ataques en vez de 2.

BANNER BEARER CENTIGOR

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Banner Bearers Centigor. Puedes repetir las tiradas de carga de las unidades que incluyan algún Banner Bearer Centigor.

BRAYHORN

Las miniaturas de la unidad pueden tener cuernos de manada. Una unidad con algún Brayhorn puede correr y cargar en el mismo turno.

HABILIDADES

Carga de lanceros. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas de los Centigors al atacar con lanzas Gor si cargaron en el mismo turno.

Rodela de bestia. Las unidades con rodela de bestia tienen una salvación de 4+ en la fase de combate.

Valor de borrachos. Tira un dado por esta unidad en cada fase de acobardamiento. Suma el resultado de la tirada a su atributo Bravery hasta el final de esa fase.

KEYWORDS

CHAOS, CENTIGORS

GHORROS WARHOOF



MELEE WEAPONS

Mansmasher

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1D3

DESCRIPCIÓN

Ghorros Warhoof es una sola miniatura. Va armado con un garrote de guerra llamado Machacahombres (Mansmasher) y lleva el Cráneo del Señor de los Unicornios.

HABILIDADES

Cráneo del Señor de los Unicornios.

Ghorros Warhoof puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemigo, como si fuera un mago.

Hijos de Ghorros. Tras completar el despliegue puedes elegir que una unidad de **CENTIGORS** de tu ejército sean los Hijos de Ghorros. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de los ataques que hagan los Hijos de Ghorros.

Valor de borrachos. Tira un dado por esta miniatura en cada fase de acobardamiento. Suma el resultado de la tirada a su atributo Bravery hasta el final de esa fase.

HABILIDAD DE MANDO

Padre de Bestias. Si Ghorros Warhoof usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe puedes sumar 1 a las tiradas para herir hechas por **CENTIGORS** que estén a 20" o menos de Ghorros al atacar en la fase de combate. Además, cuando Ghorros use esta habilidad, los **CENTIGORS** pueden elegir usar el atributo Bravery de Ghorros Warhoof en vez del suyo hasta tu siguiente fase de héroes.

KEYWORDS

CHAOS, CENTIGOR, HERO, GHORROS WARHOOF

RAZORGORS



MELEE WEAPONS

Tusks and Hooves

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Razorgors tiene cualquier número de miniaturas. Atacan con sus colmillos y pezuñas cubiertos de sangre (Tusks and Hooves).

HABILIDADES

Estampida incontrolable. Los Razorgors deben cargar si su unidad está a 12" o menos de cualquier miniatura enemiga en la fase de carga. Puedes repetir las tiradas de carga de esta unidad. Además, suma 1 a todas las tiradas para golpear de las miniaturas de esta unidad si cargaron previamente en el mismo turno.

KEYWORDS

CHAOS, RAZORGORS

CHAOS WARHOUNDS



MELEE WEAPONS

Slavering Jaws

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Warhounds tiene 5 miniaturas o más. Atacan con sus temibles mandíbulas rabiosas (Slavering Jaws).

HABILIDADES

Avanzadilla del Caos. Cuando esta unidad corre, suma 6" a su atributo Move en vez de tirar un dado.

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS WARHOUNDS

HARPIES



MELEE WEAPONS

Claws and Fangs

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Harpies tiene 5 miniaturas o más. Van armadas con garras y colmillos afiladísimos (Claws and Fangs).

VOLAR

Las Harpies vuelan.

HABILIDADES

Cazar a los débiles. Tira un dado cada vez que huya una miniatura enemiga que esté a 16" o menos de las Harpies. Con una tirada de 6 una miniatura adicional de la misma unidad es atacada y devorada por las Harpies.

KEYWORDS

CHAOS, HARPIES

CHAOS SPAWN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

1"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Spawns puede tener cualquier número de miniaturas. Están armadas con una variedad de mutaciones espantosas (Freakish Mutations).

HABILIDADES

Maldición de los Dioses Oscuros: Si quieres, al desplegar esta unidad puedes elegir una de las siguientes keywords y asignarla a la unidad mientras dure la batalla: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Tentáculos bamboleantes. Si sacas un resultado doble al determinar el número de ataques que llevarán a cabo las mutaciones espantosas de un Chaos Spawn, resuelve dichos ataques usando valores de To Hit y To Wound de 3+, en lugar de 4+.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHAOS SPAWN

GIANT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Club	3"	☼	3+	3+	-1	1
'Eadbutt	1"	1	4+	3+	-3	☼
Mighty Kick	2"	1	3+	3+	-2	1D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Massive Club	'Eadbutt
0-2	8"	3D6	1D6
3-4	6"	2D6	1D6
5-7	5"	2D6	1D3
8-9	4"	D6	1D3
10+	3"	D6	1

DESCRIPCIÓN

Un Giant es una sola miniatura. Los Giants están armados con garrotes enormes (Massive Clubs) y pueden machacar a un enemigo asestándole un cabezazo atronador ('Eadbutt) o una fuerte patada (Mighty Kick).

HABILIDADES

¡Árbol va! Si un Giant muere ambos jugadores tiran un dado y quien saque la tirada más alta decide en qué dirección cae el Giant (el jugador que controla la miniatura gana en caso de empate). Sitúa el Giant tumbado de lado en la dirección en que cae. Cualquier unidad (amiga o enemiga)

sobre la que caiga sufre 1D3 heridas mortales. Retira el Giant tras resolver el daño causado por su caída.

Borracho tambaleante. Si sacas un resultado doble en la tirada de carga de un Giant, éste se caerá de inmediato en vez de efectuar el movimiento de carga. Determina en qué dirección cae y el daño que causa como si hubiera muerto (ver ¡Árbol va!) pero, en vez de retirarlo tras resolver el daño causado por su caída, el Giant borracho recupera el equilibrio; vuelve a poner la miniatura en pie.

Métete en mi saco. Justo antes de que un Giant ataque en la fase de combate, elige una miniatura enemiga a 1" o menos y tira un dado. Si el resultado es al menos el doble del atributo Wounds de la miniatura enemiga, el Giant la agarra y la mete en su saco "pa'luego". Considera que la miniatura enemiga ha muerto.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

JABBERSLYTHE



MISSILE WEAPONS

Slythey Tongue

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
9"	1	3+	3+	-1	1

MELEE WEAPONS

Vorpal Claws

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	☼	3+	3+	-2	1
3"	1	4+	☼	-1	1D3

Spiked Tail

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Vorpal Claws	Spiked Tail
0-1	12"	6	3+
2-3	10"	5	3+
4-5	8"	4	4+
6-7	6"	3	4+
8+	4"	2	5+

DESCRIPCIÓN

Un Jabberslythe es una sola miniatura. Ataca a su presa con su horrible lengua serpenteante (Slythey tongue), sus garras vorpalinas imparables (Vorpal Claws) y su aplastante cola con púas (Spiked Tail).

VOLAR

Los Jabberslythes vuelan.

HABILIDADES

Aura de locura. Tira un dado por cada unidad enemiga que esté a 6" o menos de esta miniatura al principio de tu fase de héroe. Con una tirada de 6, la unidad sucumbe a la locura hasta tu siguiente fase de héroe. Esa unidad no puede ser elegida para lanzar hechizos, moverse, atacar, cargar ni agruparse.

Chorrear sangre de bilis. Tira un dado por cada herida infligida sobre esta miniatura en la fase de combate. La unidad que hizo el ataque sufre 1D3 heridas mortales por cada tirada de 4 o más.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, JABBERSLYTHE

BEASTMEN

UNGOR RAIDERS AMBUSH

ORGANISATION

Una Ungor Raiders Ambush consta de las siguientes unidades:

- 3 unidades de Ungor Raiders
- 1 unidad de Ungors, Chaos Warhounds o Harpies

HABILIDADES

Emboscada de incursores. Los Beastmen, dotados de la astucia de los cazadores gregarios, son expertos en rodear al enemigo y atacar desde una dirección inesperada. En lugar de desplegar las unidades en una Ungor Raiders Ambush sobre el campo de batalla, déjalos aparte. Despliega todas estas unidades en tu primera fase de movimiento, enteramente a 6" o menos de los bordes del campo de batalla y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este será el movimiento de la unidad para esa fase de movimiento.

Atacar a los débiles y heridos. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de cualquier miniatura de una Ungor Raiders Ambush, cuando tenga como objetivo a una unidad enemiga que haya perdido al menos la mitad de su número inicial de miniaturas, o a un **MONSTER** que haya perdido al menos la mitad de su número inicial de heridas.

BEASTMEN

FURIOUS BRAYHERD

ORGANISATION

Una Furious Brayherd consta de las siguientes unidades:

- 1 Beastlord
- 1 Great Bray-Shaman
- 1 unidad de Bestigors, Centigors o Tuskgor Chariots
- 1 unidad de Ungors
- 3 unidades de Gors

HABILIDADES

Furia primordial. Espoleados por sus caudillos y chamanes, los Beastmen quedan sujetos a una furia salvaje que les hace despedazar a su odiado enemigo. Las miniaturas de una Furious Brayherd hacen un ataque adicional con cada una de sus melee weapons mientras estén a 8" o menos de su Beastlord o de su Great Bray-Shaman. Además, puedes repetir las tiradas para herir de 1 de estas miniaturas mientras estén a 8" o menos tanto de su Beastlord como de su Great Bray-Shaman.

BEASTMEN

BULLGOR STAMPEDE

ORGANISATION

Una Bullgor Stampede consta de las siguientes unidades:

- 1 Doombull
- 3 unidades de Minotaurs
- 1 Ghorgon

HABILIDADES

Estampida Bullgor. Cuando una Bullgor Stampede carga contra el enemigo lo hace corneando con la cabeza gacha, empalando y pisoteando todo cuanto haya en su camino. Tira un dado cada vez que una miniatura de una Bullgor Stampede acabe su movimiento de carga a 1" o menos de una unidad enemiga. Con una tirada de 4 o más, esa unidad enemiga sufre una herida mortal.

Consumidos por el ansia de sangre. La Estampida Bullgor enloquece por la necesidad de arrancar y devorar pedazos humeantes de carne cruda. Las miniaturas de una Bullgor Stampede afectadas por su Ansia de sangre o Ansia de sangre insaciable pueden hacer 2 ataques adicionales en vez de 1 con su melee weapon.

WARSCROLLS SUSTITUTOS

Las unidades siguientes no tienen warscroll. Usa los Warscrolls sustitutos indicados a continuación.

Unidad	Warscroll sustituto
Gorthor on Foot.....	Beastlord
Taurox, the Brass Bull	Doombull
Beastlord on Chariot.....	Gorthor the Beastlord
Great Bray-Shaman en Chariot.....	Gorthor the Beastlord
Slugtongue	Great Bray-Shaman
Moonclaw, Son of Morrslieb	Great Bray-Shaman
Bray-Shaman	Great Bray-Shaman
Wargor.....	Beastlord
Gorebull.....	Doombull
Ungrol Four-horn	Ungor Halfhorn
Razorgor Chariot.....	Tuskgor Chariot