

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

ORCS & GOBLINS



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCCIÓN

No hay nada que haga sonreír más a un pielverde que una buena tunda. Tanto si son orruks matones o astutos Gretchins, ebrios Gargants o troggoths tan tontos como las piedras, todos viven para el día en el que se declare el gran

¡Waaagh! En parte una cruzada santa, en parte una revuelta anárquica, el Gran ¡Waaagh! atraviesa los reinos arrasando todo a su paso. Los pielesverdes adoran a Gorkamorka a través de la destrucción total y el caos indiscriminado.

Los warscrolls de este compendium te permiten usar tu colección de Miniaturas Citadel en batallas fantásticas, ya sea para contar historias épicas ambientadas durante la Era de Sigmar, o recreando las guerras del mundo pretérito.

PARTES DE UN WARSCROLL

- Título:** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.
- Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.
- 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).
- Habilidades:** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.
- Keywords:** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.
- 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.

1 ORC GREAT SHAMAN

2

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Totemic Staff	2"	1	4+	3+	-	1D3
War Boss's Tusk	1"	2	4+	4+	-	1

3

DESCRIPCIÓN
Un Orc Great Shaman es una sola miniatura. Ya armado con un bastón totémico (Totemic Staff).

WAR BOSS
Algunos Orc Great Shamans matizan a la batalla a bordo de War Boss (War Boss), de esta miniatura tienen un atributo Move de 7" en vez de 5" gracias al ataque omnidireccional de guerra (War Boss's Tusk).

4

HABILIDADES
Enraja del Waaagh! Suma 1 a las tiradas de línea de un Orc Great Shaman que está a 3" o menos de 20 miniaturas ORC u más.

MAGIA
Un Orc Great Shaman es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de sus fases de héroe, e intentar disparar un hechizo en cada fase de héroe enemigo. Proyectil mágico, estado místico y Mirada de Morko.

MIRADA DE MORKO
Mientras el Shaman canta e inclina la cabeza hacia adelante, ejerce de escudo verde aplastante a sus víctimas. Mirada de Morko tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se tira un dado por cada unidad elegida, 3 unidades enemigas visibles que están a 20" o menos. Tira un dado por cada unidad elegida con un 1 la unidad escapa sin sufrir daños, con un 2-5 sufre 1 herida mortal, y con un 6 sufre 1D3 heridas mortales.

5 KEYWORDS DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, WIZARD, ORC GREAT SHAMAN

ORC BULLY

2

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Bully's Whip	2"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN
Un Orc Bully es una sola miniatura. Ya armado con un látigo azabagajado (Bully's Whip), que usa para asustar o atemorizar a los enemigos.

HABILIDADES
Puede alargar, gusano! El poco probable que los Orcas grea, huyen cuando un Orc Bully les amenaza mientras le da ordenes. Los unidades de GREY CATW no efectúan ataques de acobardamiento al estar a 3" o menos de esta miniatura.

6

AZHAG THE SLAUGHTERER

12

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Slagga's Slab	1"	6	3+	3+	-1	1
Skullsmuncher's Horns, Claws and Teeth	2"	4+	3+	-1	2	
Skullsmuncher's Barbed, Venomous Tail	3"	2	4+	-1	3	

DESCRIPCIÓN
Azhag the Slaughterer es una sola miniatura. Azhag va armado con las Babas de Slagga (Slagga's Slab) y con la Corona de la Hechicería. Azhag va montado en una cerreta WYVERN, Komedyonora (Skullsmuncher), que ataca con sus cuernos, garras, dientes (Horns, Claws and Teeth) y golpes con movimientos ampulosos de su cola espinesa y venenosa (Barbed, Venomous Tail).

WYVERN
Azhag the Slaughterer vuela.

HABILIDADES
Babas de Slagga. Puedes repetir las tiradas para golpear, herir, curar o Azhag lucha con las Babas de Slagga.

Veneno aplastante. Si una miniatura enemiga sufre una herida causada por la cola espinesa y venenosa de Skullsmuncher, pero no es destruida, tira un dado al acabar el turno. Con un 4 o más, esa miniatura sufre una herida mortal y se retiene en estado de un violento paratímico.

MAGIA
La Corona de la Hechicería habla a Azhag con una voz tan alta como una trueno. Azhag the Slaughterer es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de sus fases de héroe, e intentar disparar un hechizo en cada fase de héroe enemigo. Conoce los hechizos Proyectil mágico, estado místico y Arrebatar vida.

ARREBATAR VIDA
Cuando Azhag abre su boca, una voz oculta ancestral habla y las almas de los enemigos temen. Arrebatar vida tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se tira con éxito, elige una unidad enemiga visible a 24" o menos y tira dos dados. Si el resultado total es mayor que el atributo Recovery de la unidad elegida, esta sufre 1D3 heridas mortales. Si el resultado total es, al menos, el doble del atributo Recovery de esa unidad, entonces sufre 1D6 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO
[Tra p'ahat!] Si Azhag the Slaughterer usa esta habilidad elige una unidad de ORRUK a 18" o menos. Hasta su siguiente fase de héroe puedes someter a todas las tiradas para golpear, curar y cargar de la unidad elegida.

6

Wounds Suffered	Move	Horns, Claws and Teeth	Barbed, Venomous Tail
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-6	8"	4	4+
7-8	6"	3	5+
9+	4"	2	6+

KEYWORDS DESTRUCTION, ORRUK, WYVERN, GREENSKINZ, MONSTER, HERO, WIZARD, ORC WARBOSS, AZHAG THE SLAUGHTERER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GORBAD IRONCLAW



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Morglor the Mangler	1"	5	3+	3+	-2	1D3
Gnarla's Giant Tusks	1"	2	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Gorbad Ironclaw es una sola miniatura. Va armado con una poderosa hacha denominada Morglor la Mutiladora (Morglor the Mangler). Va montado en Gnarla, un jabalí de guerra de gran tamaño, poder y flatulencia que ataca a los enemigos con sus colmillos gigantes (Giant Tusks).

HABILIDADES

Loz pielezverdez zon loz mejorez. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas de 1 por los **GREENSKINZ** de tu ejército que estén a 6" o menos de Gorbad Ironclaw al atacar en la fase de combate.

HABILIDAD DE MANDO

El gran líder. Si Gorbad Ironclaw usa esta habilidad el resto de **GREENSKINZ** de tu ejército suma 2 a su atributo Bravery mientras estén a 16" o menos de él. Además, puedes repetir las tiradas de 1 para herir fallidas de estas unidades si están a 16" o menos de él al atacar en la fase de combate. Esta habilidad dura hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, ORC WARBOSS, GORBAD IRONCLAW

AZHAG THE SLAUGHTERER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slagga's Slashas	1"	6	3+	3+	-1	1
Skullmuncha's Horns, Claws and Teeth	2"	☼	4+	3+	-1	2
Skullmuncha's Barbed, Venomous Tail	3"	2	4+	☼	-1	3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Horns, Claws and Teeth	Barbed, Venomous Tail
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-6	8"	4	4+
7-9	6"	3	5+
10+	4"	2	6+

DESCRIPCIÓN

Azhag the Slaughterer es una sola miniatura. Azhag va armado con las Rebanadoraz de Slagga (Slagga's Slashas) y lleva la Corona de la Hechicería. Azhag va montado en una enorme Wyvern, Komekráñez (Skullmuncha), que ataca con sus cuernos, garras y dientes (Horns, Claws and Teeth) y golpea con movimientos amplios de su cola espinosa y venenosa (Barbed, Venomous Tail).

VOLAR

Azhag the Slaughterer vuela.

HABILIDADES

Rebanadora de Slagga. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas cuando Azhag lucha con la Rebanadora de Slagga.

Veneno agonizante. Si una miniatura enemiga sufre una herida causada por la cola espinosa y venenosa de Skullmuncha, pero no es destruida, tira un dado al acabar el turno. Con un 4 o más, esa miniatura sufre una herida mortal y se retuerce en medio de un violento paroxismo.

MAGIA

La Corona de la Hechicería habla a Azhag con una voz tan seca como una tumba. Azhag the Slaughterer es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectoil mágico, escudo místico y Arrebatar vida.

ARREBATAR VIDA

Cuando Azhag abre su boca, una voz orcoide ancestral habla y las almas de los enemigos fenecen. Arrebatat vida tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga visible a 24" o menos y tira dos dados. Si el resultado total es mayor que el atributo Bravery de la unidad elegida, ésta sufre 1D3 heridas mortales. Si el resultado total es, al menos, el doble del atributo Bravery de esa unidad, entonces sufre 1D6 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

¡Tira p' delante! Si Azhag the Slaughterer usa esta habilidad elige una unidad de **ORRUKS** a 18" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear, correr y cargar de la unidad elegida.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, WYVERN, GREENSKINZ, MONSTER, HERO, WIZARD, ORC WARBOSS, AZHAG THE SLAUGHTERER

ORC WARBOSS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boss Choppa	1"	6	3+	3+	-1	1
Massive Choppa	1"	3	4+	3+	-2	1D3
Waaagh! Banner	2"	4	4+	4+	-	1
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Orc Warboss es una sola miniatura. Algunos Orc Warbosses van armados con una rebanadora de jefe (Boss Choppa) y un Escudo del Jefe, mientras que otros prefieren llevar un par de rebanadoras de jefe (Boss Choppas). Algunos prefieren combatir en batalla con una única rebanadora gigante (Massive Choppa) o un Estandarte del Gran ¡Waaagh!

WAR BOAR

Algunos Orc Warbosses marchan a la batalla a lomos de War Boars. Estas miniaturas tienen un atributo Move 9" en vez de 5" y ganan el ataque colmillos de jabalí de guerra (War Boar's Tusks).

HABILIDADES

Escudo del Jefe. Puedes repetir todas las tiradas de Salvación fallidas por un Orc Warboss con un Escudo del Jefe.

Estandarte del Gran ¡Waaagh! Un Orc Warboss con un Estandarte del Gran ¡Waaagh! gana la keyword **TOTEM**. Puedes repetir todas las tiradas para herir de 1 por las unidades **ORRUK** de tu ejército que estén a 16" o menos de un Estandarte del Gran ¡Waaagh! al atacar en la fase de combate.

Jefazo rebanador. Los Orc Warbosses se abren camino a través de más enemigos si blanden un par de rebanadoras de jefe. Estos Bosses efectúan 8 ataques en vez de 6.

HABILIDAD DE MANDO

¡Waaagh! Si un Orc Warboss usa esta habilidad todas las unidades **ORRUK** de tu ejército que estén a 12" o menos de él al atacar en tu próxima fase de combate están sujetas a furia asesina. Todas las miniaturas de estas unidades efectúan 1 ataque adicional con todas sus melee weapons.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, ORC WARBOSS

ORC WARBOSS EN WYVERN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boss Choppa	1"	6	3+	3+	-1	1
Wyvern's Horns, Claws and Teeth	2"	☀	4+	3+	-1	2
Wyvern's Barbed, Venomous Tail	3"	2	4+	☀	-1	3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Horns, Claws and Teeth	Barbed, Venomous Tail
0-1	12"	5	2+
2-3	10"	4	3+
4-5	8"	3	4+
6-7	6"	2	5+
8+	4"	1	6+

DESCRIPCIÓN

Un Orc Warboss en Wyvern es una sola miniatura. El Orc Warboss va armado con una rebanadora de jefe (Boss Choppa) y un Escudo del Jefe. Marcha a la batalla a lomos de una Wyvern que ataca con sus cuernos, garras y dientes (Horns, Claws and Teeth) y golpeando con movimientos amplios de su cola espinosa y venenosa (Barbed, Venomous Tail).

VOLAR

Un Orc Warboss en Wyvern vuela.

HABILIDADES

Escudo del Jefe. Puedes repetir todas las tiradas de salvación fallidas por un Orc Warboss en Wyvern con Escudo del Jefe.

Veneno agonizante. Si la cola espinosa y venenosa de una Wyvern inflige una herida a una miniatura enemiga, pero ésta no muere, tira un dado al final del turno. Con un 4 o más, esa miniatura sufre una herida mortal y se retuerce en medio de un violento paroxismo.

HABILIDAD DE MANDO

¡Waaagh! Si un Orc Warboss en Wyvern usa esta habilidad todas las unidades **ORRUK** de tu ejército que estén a 12" o menos de él al atacar en tu próxima fase de combate están sujetas a furia asesina. Todas las miniaturas de estas unidades efectúan 1 ataque adicional con todas sus melee weapons.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, WYVERN, GREENSKINZ, MONSTER, HERO, ORC WARBOSS

ORC GREAT SHAMAN



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Totemic Staff	2"	1	4+	3+	-	1D3
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Orc Great Shaman es una sola miniatura. Va armado con un báculo totémico (Totemic Staff).

WAR BOAR

Algunos Orc Great Shamans marchan a la batalla a lomos de War Boars (War Boars); estas miniaturas tienen un atributo Move de 9" en vez de 5" y ganan el ataque colmillos de jabalí de guerra (War Boar's Tusks).

HABILIDADES

Energía del ¡Waaagh! Suma 1 a las tiradas de lanzar de un Orc Great Shaman que esté a 8" o menos de 20 miniaturas **ORRUK** o más.

MAGIA

Un Orc Great Shaman es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Un Orc Great Shaman conoce los hechizos Proyectil mágico, escudo místico y Mirada de Morko.

MIRADA DE MORKO

Mientras el Shaman canta e inclina la cabeza hacia adelante, rayos de energía verde aplastan a sus víctimas. Mirada de Morko tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige hasta 3 unidades enemigas visibles que estén a 20" o menos. Tira un dado por cada unidad elegida; con un 1 la unidad escapa sin sufrir daños, con un 2-5 sufre 1 herida mortal, y con un 6 sufre 1D3 heridas mortales.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, WIZARD, ORC GREAT SHAMAN

ORC BULLY



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bully's Whip	2"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Orc Bully es una sola miniatura. Va armado con un látigo ezpabilagoblinz (Bully's Whip), que usa para animar (o simplemente golpear) a las Goblin War machine Crews para que trabajen más rápido.

HABILIDADES

¡Volved al trabajo, guzanos! Es poco probable que los lloricas grots huyan cuando un Orc Bully les amenaza mientras les da órdenes. Las unidades de **GROT CREW** no efectúan chequeos de acobardamiento si están a 3" o menos de esta miniatura en la fase de acobardamiento.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, ORC BULLY

ORCS



MELEE WEAPONS

Choppa

Pigstikka Spear

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Orcs tiene 10 miniaturas o más. Las unidades de Orcs van armadas con rebanadoraz (Choppas) o lanzas pinchapuerkoz (Pigstikka Spears) y también llevan escudos del ¡Waaagh! Algunas unidades de Orcs prefieren ir armadas con un par de rebanadoraz (Choppas).

ORC BOSS

El líder de esta unidad es un Orc Boss. Un Orc Boss efectúa 2 ataques en vez de 1.

WAAAGH! DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser ¡Waaagh! Drummers. Puedes sumar 2 a las tiradas para cargar de una unidad que incluya algún ¡Waaagh! Drummer, pero solo si gritas "¡Waaagh!" al tirar los dados.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Los Standard Bearers pueden llevar un Estandarte Orc o un Ikono de Kráneo.

HABILIDADES

Escudo del ¡Waaagh! Puedes repetir las tiradas de salvación de una unidad con escudos ¡Waaagh! en la fase de combate.

Estandarte Orc. Suma 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya un Estandarte Orc siempre que haya alguna miniatura enemiga a 3" o menos de la unidad.

Ikono de Kráneo. Si una miniatura de una unidad que incluya un Ikono de Kráneo huye, tira un dado. Con una tirada de 6, el Icon Bearer infunde a mamporros algo de valor en el Orc gallina que regresa al combate y no huye.

Rebanadoraz. Llevar dos armas hace que un Orc tenga más probabilidades de acertar en el golpe. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de una miniatura que ataque con dos rebanadoraz.

La ley de la peña. Los Orcs efectúan 1 ataque adicional con sus melee weapons si su unidad tiene 20 miniaturas o más.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, ORCS

ORC ARRER BOYZ



MISSILE WEAPONS

Orc Bow

MELEE WEAPONS

Cutta

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
18"	1	5+	4+	-	1
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Orc Arrer Boyz tiene 3 miniaturas o más. Las unidades de Arrer Boyz van armadas con arcos Orc (Orc Bows) y kortaderez (Cuttas).

HABILIDADES

¡Liztos chikoz! ¡Apunten! ¡Fuego! Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de los arcos Orc si la unidad atacante está a más de 3" de cualquier unidad enemiga y no movió en la fase de movimiento anterior.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, ORC ARRER BOYZ

ORC BOAR BOYZ



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Choppa	1"	1	4+	4+	-1	1
Pigstikka Spear	2"	1	4+	4+	-	1
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Orc Boar Boyz tiene 5 miniaturas o más. Las unidades van armadas con rebanadoraz (Choppas) o lanzas pinchapuerkoz (Pigstikka Spears), y llevan escudos de kolmilloz. Van montados en temperamentales War Boars que cornean a los enemigos con sus kolmilloz afiladoz (Tusks).

ORC BOAR BOY BOSS

El líder de esta unidad es un Orc Boar Boy Boss. Un Orc Boar Boy Boss efectúa 2 ataques en vez de 1 con su rebanadora o lanza pinchapuerkoz.

GLYPH BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Glyph Bearers. Puedes sumar 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya algún Glyph Bearer mientras haya una miniatura enemiga a 3" o menos de la unidad.

WAAAGH! HORNS

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar cuernos del ¡Waaagh! Puedes sumar 2 a las tiradas de cargar de una unidad que incluya algún cuerno del ¡Waaagh!, pero solo si gritas "¡Waaagh!" al tirar los dados.

HABILIDADES

Ezkudo de kolmilloz. Puedes repetir las tiradas de salvación de una unidad con ezkudoz de kolmilloz en la fase de combate.

Karga de kolmilludoz. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas al atacar con los kolmilloz de un jabalí de guerra si la unidad de Orc Boar Boyz ha cargado este mismo turno.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, ORC BOAR BOYZ

ORC BOAR CHARIOTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Pigstikka Spears	2"	2	4+	4+	-	1
War Boars' Tusks	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Orc Boar Chariots está formada por cualquier número de miniaturas. Cada chariot tiene una Crew de Orcs armados con lanzas pinchapuerkoz (Pigstikka Spears). Estos destartalados carros tienen cuchillas en las ruedas y son tirados a la batalla por War Boars que muerden y cornean al enemigo con sus kolmilloz afiladoz (Sharp Tusks).

HABILIDADES

Cuchillas en las ruedas. Tira un dado después de que un Orc Boar Chariot haya cargado con éxito en su turno. Con un 4 o más, inflige 1D3 heridas mortales a una unidad enemiga que esté a 1" o menos.

Karga de kolmilludoz. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas al atacar con los kolmilloz de un jabalí de guerra si la unidad de Orc Boar Boyz ha cargado este mismo turno.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, ORC BOAR CHARIOTS

RUGLUD'S ARMoured ORCS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Orc Crossbow	12"	1	5+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cutta	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Ruglud's Armoured Orcs es una unidad de 10 miniaturas o más. Van armados con ballestas Orc (Orc Crossbows) y kortaderez (Cutta).

RUGLUD

El líder de esta unidad es Ruglud. Ruglud tiene un atributo Wounds de 3, y efectúa 2 ataques en vez de 1 con su kortador, que tiene un atributo To Wound de 3+.

MAGGOT

El idol bearer de esta unidad es el suertudo Maggot. Suma 1 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya a Maggot. Tira un dado siempre que Maggot sufra una herida o herida mortal. Con un 4 o más, ignora esa herida o herida mortal.

WAAAGH! DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser ¡Waaagh! Drummers. Suma 2 a las tiradas de carga de una unidad que incluya algún ¡Waaagh! Drummer, pero solo si gritas "¡Waaagh!" cuando tires los dados.

HABILIDADES

¡Akribilladloz, chikoz! .Mientras Ruglud esté vivo, esta unidad puede atacar dos veces en la fase de disparo si está a más de 3" de cualquier unidad enemiga y no movió en la fase de movimiento anterior.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, RUGLUD'S ARMoured ORCS

GRIMGOR IRONHIDE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gitsnik	1"	4	3+	3+	-2	2
Almighty 'Eadbutt	1"	1	3+	4+	-	1D3

DESCRIPCIÓN

Grimgor Ironhide es una sola miniatura. Va armado con su hacha, Gitsnik, y golpea a sus enemigos con un potente kabezazo (Almighty 'Eadbutt).

HABILIDADES

Loz Inmortalez. Si despliegas a Grimgor Ironhide a 3" o menos de una unidad de **BLACK ORKS**, esa unidad se convierte en Loz Inmortalez. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 cuando ataques con Loz Inmortalez.

Zoy el mejor. Suma 1 a todas las tiradas para golpear de Grimgor Ironhide si está a 10" o menos de otro **ORRUK HERO** de tu ejército en la fase de combate.

HABILIDAD DE MANDO

¡Todoz a luchar! Si Grimgor Ironhide usa esta habilidad hasta tu siguiente fase de héroe suma 1 a todas las tiradas para golpear por miniaturas **ORRUK** de tu ejército que estén a 10" o menos de él al atacar en la fase de combate.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, IRONJAWZ, HERO, BLACK ORC BIG BOSS, GRIMGOR IRONHIDE

BLACK ORC BIG BOSS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deff Choppa	1"	6	3+	3+	-1	1
Slaughter-choppa	1"	3	3+	3+	-2	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Black Orc Big Boss es una sola miniatura. Algunos Black Orc Big Bosses van armados con una rebanadora de muerte (Deff Choppa) y un ezkudo de kolmilloz, mientras que otros prefieren llevar un par de rebanadoraz de muerte (Deff Choppas). Algunos Black Orc Big Bosses prefieren marchar a la batalla con una sola rebanadora azezina (Slaughter-choppa).

HABILIDADES

Rebana, rebana, rebana. Los Black Orc Big Bosses se abren camino a través de más enemigos si cabe cuando van armados con un par de rebanadoraz de muerte. Estos Bosses efectúan 1 ataque adicional por cada tirada de 6 que obtengas al golpear.

Ezkudo de kolmilloz. Puedes repetir las tiradas de Salvación de un Black Orc Big Boss con un ezkudo de kolmilloz en la fase de combate.

Zoy el mejor. Suma 1 a todas las tiradas para golpear de un Black Orc Big Boss si está a 10" o menos de otro **ORRUK HERO** de tu ejército en la fase de combate.

HABILIDAD DE MANDO

Hay ke organizarze. Si un Black Orc Big Boss usa esta habilidad, todas las unidades **IRONJAWZ** de tu ejército que estén a 5" o menos de él que no superen un chequeo de acobardamiento sufren 1 herida mortal, pero se considera que han superado el chequeo. Esta habilidad dura hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, IRONJAWZ, HERO, BLACK ORC BIG BOSS

BLACK ORCS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Array of Kill-choppas	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Black Orcs tiene 5 miniaturas o más. Van armados hasta los dientes con una amplia variedad de sus armas favoritas, a las que colectivamente se les conoce como muchaz rebanadoraz de muerte (Array of kill-Choppas).

WAAAGH! DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser ¡Waaagh! Drummers. Suma 2 a tiradas para cargar de una unidad que incluya algún ¡Waaagh! Drummer, pero solo si gritas "¡Waaagh!" cuando tires los dados.

BLACK ORC BOSS

El líder de esta unidad es un Black Orc Boss. Un Black Orc Boss efectúa 3 ataques en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Los Standard Bearers pueden llevar un Estandarte Orc o un Ikono de Mork (o posiblemente Gork).

HABILIDADES

Estandarte Orc. Suma 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya algún estandarte Orc siempre que haya una miniatura enemiga a 3" o menos de la unidad.

Ikono de Mork (o posiblemente Gork).

Si una miniatura huye de una unidad que incluya alguno de estos ikonos, tira un dado. Con un resultado de 6, el Icon Bearer infunde a base de mamporros algo de valor en el cobarde Orc, que regresa al combate y no huye.

Zomoz loz mejorez.

Suma 1 a todas las tiradas para golpear por las miniaturas de esta unidad si está a 6" o menos de un **BLACK ORC BIG BOSSES** de tu ejército en la fase de combate.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, IRONJAWZ, BLACK ORCS

WURRZAG, DA GREAT GREEN PROPHET



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Baleful Mask	12"	2D6	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bonewood Staff	2"	2	4+	3+	-	1D3

DESCRIPCIÓN

Wurrzag, da Great Green Prophet, es una sola miniatura. Lleva el Cayado de hueso (Bonewood Staff) y la Mázkara zinieztra (Baleful Mask), que dispara rayos verdes de flema verde pura. Wurrzag va acompañado de una bestezuela garrapatoide.

HABILIDADES

Bestezuela garrapatoide. Esta bestia extraña fue antaño un Shaman que fue transformado por Wurrzag. Suma 1 a todas las tiradas para lanzar o dispersar efectuadas por Wurrzag.

Pinturas de guerra. Tira un dado siempre que Wurrzag sufra una herida o herida mortal. Con una tirada de 6, ignora esa herida o herida mortal.

MAGIA

Wurrzag es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Wurrzag conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y La Venganza de Wurrzag.

LA VENGANZA DE WURRZAG

Bastan un arqueo furioso de sus cejas y un chasquido de sus dedos, y Wurrzag convierte a sus rivales en bestias garrapatoideas. La Venganza de Wurrzag tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige un **WIZARD** a 12" o menos de él y tira un dado. Con una tirada de 1 ese **WIZARD** sufre una herida mortal, con un 2-5 sufre 1D3 heridas mortales y con un 6 sufre 1D6 heridas mortales. Si un **WIZARD** muere a causa de la Venganza de Wurrzag, puedes sustituirlo por un **CAVE SQUIG** bajo tu control.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, HERO, WIZARD, WURRZAG

SAVAGE ORC WARBOSS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Granite Choppa	1"	7	4+	3+	-1	1
Stonecleava	2"	4	4+	3+	-2	1D3
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Savage Orc Warboss es una sola miniatura. Algunos Savage Orc Warbosses se arman con una enorme cuchilla de piedra (Stonecleava). Otros prefieren ir a la guerra con una rebanadora de granito (Granite Choppa) y un ezkudo de hueso, mientras que otros prefieren llevar un par de rebanadoraz de granito (Granite Choppas).

WAR BOAR

Algunos Savage Orc Warbosses marchan a la batalla a lomos de War Boars. Estos últimos tienen un atributo Move 9" en vez de 5" y ganan el ataque colmillos de jabalí

de guerra (War Boar's Tusks attack).

HABILIDADES

Ezkudo de hueso. Puedes repetir todas las tiradas de Salvación fallidas de un Warboss con un ezkudo de hueso.

Pintura de guerra. Tira un dado siempre que un Savage Orc Warboss sufra una herida o herida mortal. Con una tirada de 6, ignora esa herida o herida mortal.

Rebanadoraz de granito. Equiparse con dos armas ayuda al Savage Orc Warboss a

tener más posibilidades de acertar un golpe. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por un Savage Orc Warboss atacando con dos Rebanadoraz de granito.

HABILIDAD DE MANDO

¡Máz rebanadoraz! Si un Savage Orc Warboss usa esta habilidad puedes elegir una unidad de **BONESPLITTAS** a 14" o menos de él. Hasta tu siguiente fase de héroe, siempre que obtengas un resultado de 6 para golpear con una miniatura de esa unidad, ésta puede efectuar de inmediato un ataque adicional con la misma arma.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, HERO, SAVAGE ORC WARBOSS

SAVAGE ORC SHAMAN



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Totemic Bone-staff	2"	1	4+	3+	-	1D3
War Boar's Tusks	1"	2	4+	2+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Savage Orc Shaman es una sola miniatura. Va armado con un báculo totémico de hueso (Totemic Bone-staff).

WAR BOAR

Algunos Savage Orc Shaman marchan a la batalla a lomos de War Boars. Estos últimos tienen un atributo Move 9" en vez de 5" y ganan el ataque colmillos de jabalí de guerra (War Boar's Tusks).

HABILIDADES

Energía del ¡Waaagh! Suma 1 a las tiradas al lanzamiento de hechizos efectuadas por un Savage Orc Shaman que esté a 8" o menos de 20 o más **ORRUKS**.

Pintura de guerra. Tira un dado siempre que un Savage Orc Shaman sufra una herida o herida mortal. Con una tirada de 6, ignora esa herida o herida mortal.

MAGIA

Un Savage Orc Shaman es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Un Savage Orc Shaman conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Pie de Gork.

PIE DE GORK

Pie de Gork tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos e inflige 1D3 heridas mortales a esa unidad. A continuación, tira un dado. Con un 4 o más, ¡Gork pisa de nuevo! Inflige otro 1D3 heridas mortales sobre esa unidad.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, HERO, WIZARD, SAVAGE ORC SHAMAN

SAVAGE ORCS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Feral Bow	18"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Choppa	1"	1	4+	4+	-1	1
Flint Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Bone Shiv or Gnarled Fist	1"	1	4+	5+	-	1
Big Stabba	2"	2	4+	3+	-1	3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Savage Orcs tiene 10 miniaturas o más. Algunas unidades de Savage Orcs luchan con rebanadoraz de piedra (Stone Choppas) mientras que otras prefieren hacerlo con lanzas de pedernal (Flint Spears). Estas unidades también llevan kuchilloz de hueso (Bone Shivs) para luchar con más eficacia, o ezkudoz tozkoz para ir protegidos al combate. Algunas unidades de Savage Orcs van armadas con arkoz salvajez (Feral Bows). Estas unidades también van equipadas o bien con rebanadoraz de piedra (Stone Choppas) con las que acuchillar al enemigo en combate, o un puñado de flechaz adizionalez para que sean más letales al disparar; los Savage Orcs con flechaz adizionalez vapulean a todo lo que se acerca con sus puños endurezidos.

Por cada 10 Savage Orcs en la unidad, dos pueden llevar una Empaladora (Big Stabba) entre ellos.

BIG STABBA

Los dos Savage Orcs que llevan una Empaladora cuentan como una sola miniatura con un atributo Wounds 2.

SAVAGE ORC BOSS

El líder de esta unidad es un Savage Orc Boss. Suma 1 a las tiradas para golpear de esta miniatura.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Suma 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya Icon Bearers si hay una miniatura enemiga a 3" o menos.

SKULL BASHERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Skull Bashers. Suma 2 a las tiradas de carga de una unidad que incluya Skull Bashers, pero solo si gritas "¡Waaagh!" cuando tires los dados.

HABILIDADES

Ezkudo tozko. Puedes repetir las tiradas de salvación de una unidad con ezkudoz tozkoz en la fase de combate.

Muchaz flechaz. Suma 1 a las tiradas para golpear de Savage Orcs equipados con flechaz adizionalez en la fase de disparo si no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de su unidad y no movieron en su fase de movimiento anterior.

Peña frenética. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de un Savage Orc si su unidad tiene 20 miniaturas o más.

Pintura de guerra. Tira un dado siempre que un Savage Orc sufra una herida o herida mortal. Con una tirada de 6, ignora esa herida o herida mortal.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, SAVAGE ORCS

SAVAGE ORC BOAR BOYZ



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crude Choppa	1"	1	4+	4+	-1	1
Flint Spear	2"	1	4+	4+	-	1
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Savage Orc Boar Boyz tiene 5 miniaturas o más. Las unidades van armadas con rebanadoraz tozkaz (Crude Choppas) o lanzas de pedernal (Flint Spears), y llevan ezkudoz tozkoz. Algunas unidades prefieren llevar un par de rebanadoraz tozkaz (Crude Choppas). Van montados en War Boars que atacan con sus colmillos afilados (sharp Tusks).

SAVAGE ORC BOAR BOY BOSS

Un Savage Orc Boar Boy Boss lidera esta unidad. Suma 1 a las tiradas para golpear de esta miniatura.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Puedes sumar 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya Icon Bearers si hay una miniatura enemiga a 3" o menos.

TRIBAL DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Tribal Drummers. Suma 2 a las tiradas de carga de una unidad que incluya algún Tribal Drummer, pero solo si gritas '¡Waaagh!' cuando tires los dados.

HABILIDADES

Carga de kolmilloz. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas por los kolmilloz de un War Boar si la unidad ha cargado este turno.

Eskudo tozko. Puedes repetir las tiradas de Salvación de una unidad con ezkudoz tozkoz en la fase de combate.

Pintura de guerra. Tira un dado siempre que un Savage Orc Boar Boy sufra una herida o herida mortal. Con una tirada de 6, ignora esa herida o herida mortal.

Rebanadoraz tozkaz. Llevar dos armas ayuda a un Savage Orc Boar Boy a tener más probabilidades de no fallar un golpe. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de una miniatura que ataca con dos rebanadoraz tozkaz.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, SAVAGE ORC BOAR BOYZ

GROM THE PAUNCH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Axe of Grom	1"	3	3+	3+	-1	1D3
Niblet's Slasha	1"	2	5+	5+	-	1
Giant Wolves' Slaving Jaws	1"	6	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Grom the Paunch es una sola miniatura. Grom va armado con el Hacha de Grom (Axe of Grom) y su ayudante, Niblet, va armado con una rebanadora (Slasha) y lleva el Eztandarte Zuertudo (Lucky Banner). Grom y Niblet marchan a la batalla en un gran carro tirado por tres lobos gigantes (Giant Wolves), que atacan con sus mandíbulas rabiosas (Slaving Jaws).

HABILIDADES

Carne fresca de Troll. Desde que Grom comió una porción de carne fresca de Troll tiene la habilidad de regenerar sus heridas. Tira un dado en cada una de tus fases de héroe. Con un resultado de 4 o más Grom se cura de una herida.

El ke noz da zuerte. Tira un dado siempre que Grom the Paunch sufra una herida o herida mortal. Con un 6, ignora esa herida o herida mortal.

HABILIDAD DE MANDO

¡Waaagh! de Grom. Si Grom the Paunch usa esta habilidad puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de unidades **GITMOB** de tu ejército que estén a 10" o menos de Grom al atacar en la fase de combate, hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, HERO, GOBLIN WARBOSS, GROM THE PAUNCH

GOBLIN WARBOSS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Git-cutta	1"	5	3+	4+	-	1
Git-slicer	1"	3	3+	4+	-1	1D3
Giant Wolf's Slaving Jaws	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Goblin Warboss es una sola miniatura. Muchos Goblin Warbosses van armados con un kortador goblin (Git-cutta) y un ezkudo goblin, mientras que otros llevan un par de kortadores goblin (Git-cuttas). Algunos Goblin Warbosses prefieren marchar a la batalla únicamente con un akuchillador goblin (Git-slicer).

GIANT WOLVES

Los Goblin Warbosses suelen marchar a la batalla a lomos de Giant Wolves. Si es el caso, tienen un atributo Move de 12" en vez de 5" y ganan el ataque Mandíbulas babeantes (Giant Wolf's Slaving Jaws).

HABILIDADES

Aztuto (o zolo zuertudo). Tira un dado siempre que un Goblin Warboss sufra una herida o herida mortal a 3" o menos de otra unidad de tu ejército. Con un 5 o mas puedes ignorar esa herida o herida mortal, pero + puedes ignorar esa herida o herida mortal; si lo haces, la unidad de tu ejército más próxima sufre una herida mortal.

Escudo goblin. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas por un Goblin Warboss con un escudo goblin.

Kuchilla Goblin. Llevar dos armas ayuda a un Goblin Warboss a tener más posibilidades de acertar en el golpe. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de una miniatura que ataca con dos kuchillaz goblin.

HABILIDAD DE MANDO

¡Ya loz veo, ahora a por elloz! Si un Goblin Warboss usa esta habilidad, selecciona una unidad **GITMOB** a 10" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 al atributo Bravery de las unidad y 1 al atributo Attacks de todas sus melee weapons.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, HERO, GOBLIN WARBOSS

GOBLIN SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Shaman Stick	2"	1	4+	4+	-1	1D3
Giant Wolf's Slaving Jaws	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Goblin Shaman es una sola miniatura. Va armado con un palo de chamán (Shaman Stick).

GIANT WOLVES

Algunos Goblin Shamans marchan a la batalla a lomos de Giant Wolves; tienen Movimiento 12" en vez de 5" y ganan el ataque mandíbulas babeantes (Giant Wolf's Slaving Jaws).

HABILIDADES

Aztuto (o zolo zuertudo). Tira un dado siempre que un Goblin Shaman sufra una herida y haya otra unidad de tu ejército a 3" o menos de él. Con un 5+ puedes ignorar la herida, pero si lo haces, la unidad amiga más próxima sufre una herida mortal.

MAGIA

Un Goblin Shaman es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroes, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemigo. Un Goblin Shaman conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Puñalada aztuta.

PUÑALADA AZTUTA

Puñalada aztuta tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad **GITMOB** a 16" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, siempre que esa unidad ataca, sus armas buscan los puntos débiles de los enemigos. Suma 1 a sus tiradas para herir y mejora el atributo de Rend de sus armas en 1 (es decir, '2' se convierte en -1, -1 se convierte en -2, etc.).

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, HERO, WIZARD, GOBLIN SHAMAN

GOBLINS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Goblin Bow	16"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slasha	1"	1	5+	5+	-	1
Jabbin' Spear	2"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Goblins tiene 10 miniaturas o más. Algunas unidades de Goblins van armadas con lanzas pinchonaz (Jabbin' Spears) y eskudoz Goblin, mientras que otros prefieren marchar a la batalla armados con arkoz goblin (Goblin Bows) y rajadoraz (Slashes).

GOBLIN BOSS

El líder de esta unidad es un Goblin Boss. Un Goblin Boss efectúa 2 ataques cuando lucha con un arco Goblin o una lanza pinchona, en vez de 1.

FLAG WAVER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Flag Wavers. Puedes sumar 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya algún Flag Waver mientras no haya miniaturas enemigas a 3" o menos de la unidad.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Suma 2 a las tiradas para correr de una unidad que incluya algún Hornblower.

HABILIDADES

Chuzma rebelde. Suma 1 a todas las tiradas para golpear de los Goblins si su unidad tiene 20 miniaturas o más. Si tiene 30 miniaturas o más, suma 2 a sus tiradas para golpear.

Escudo Goblin. Si una unidad con eskudos goblin tiene 10 miniaturas o más, tiene un atributo Save de 5+.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, GOBLINS

GOBLIN WOLF RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wolf Bow	16"	2	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slitta	1"	1	5+	5+	-	1
Pokin' Spear	2"	1	5+	4+	-	1
Giant Wolf's Slaving Jaws	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Goblin Wolf Riders tiene 5 miniaturas o más. Algunas unidades van armadas con degolladoraz (Slittas) y arkoz lobo (Wolf Bows), mientras que otras llevan lanzas perforadoraz (Pokin' Spears). Van montadas en lobos gigantes (Giant Wolves) que atacan a sus enemigos con sus mandíbulas babeantes (slaving jaws). Algunas unidades de Goblin Wolf Riders también llevan eskudoz de azalto a la batalla.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Suma 2 a las tiradas para correr de una unidad que incluya Hornblowers.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Suma 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya Standard Bearers mientras no haya miniaturas enemigas a 3" o menos de la unidad.

GOBLIN WOLF RIDER BOSS

El líder de esta unidad es un Goblin Wolf Rider Boss. Un Goblin Wolf Rider Boss efectúa 2 ataques con su lanza perforadora o su degolladora, en vez de 1.

HABILIDADES

Ezkudo de azalto. Si una unidad con Eskudoz de azalto tiene 5 miniaturas o más, tiene un atributo Save 4+.

Lanza perforadora. Suma 1 a las tiradas para herir de los Goblin Wolf Riders que atacan con lanzas perforadoraz si han cargado este turno.

Zalto. Los Goblin Wolf Riders pueden agruparse hasta 6", en lugar de hasta 3".

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, GOBLIN WOLF RIDERS

GOBLIN WOLF CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wolf Bow	16"	2	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Giant Wolves' Slaving Jaws	1"	4	4+	4+	-	1
Crew's Slittas	1"	3	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Goblin Wolf Chariots tiene cualquier número de miniaturas. Cada chariot tiene una tripulación de Grots armados con un arko lobo (Wolf Bow), Degolladoraz (Slittas) y un ikono lobo. Los chariots son tirados por lobos gigantes (Giant Wolves) que atacan con sus mandíbulas babeantes (Slaving Jaws).

HABILIDADES

Carga rápida. Puedes repetir la tirada de dados al determinar cuánto corre o carga esta unidad.

Ikono lobo. Los **GOBLIN WOLF RIDERS** y los **GROT HEROES** montados en Giant Wolves de tu ejército ganan la habilidad carga rápida mientras estén a 8" o menos de un Goblin Wolf Chariot.

Plataforma de combate. Esta unidad puede atacar en la fase de disparo y cargar incluso si corrió en la fase de movimiento.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, GOBLIN WOLF CHARIOTS

GOBLIN SPEAR CHUKKA

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Chukkin' Spear

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
36"	☼	4+	3+	-2	1D3

WAR MACHINE CREW TABLE

Crew within 1"	Move	Chukkin' Spear
3 models	4"	2
2 models	3"	2
1 model	2"	1
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Improvised Weapons

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

DESCRIPCIÓN

Un Goblin Spear Chukka está formado por una war machine y una dotación formada por una unidad de 3 Grots, que se enfrentan a los enemigos en combate usando armas improvisadas (Improvised Weapons), aunque prefieren disparar al enemigo antes de acercarse. La war machine dispara lanzas afiladas (Chukkin' Spears) sobre las filas enemigas.

HABILIDADES

Artillería de Guerra Grot. Un Spear Chukka solo puede mover si su **CREW** está a 1" o menos al inicio de su fase de movimiento. Si su **CREW** está a 1" del Spear Chukka en la fase de disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

Dizpara al del zombro grande. Suma 1 a la tirada para golpear si cuando dispares el Spear Chukka el objetivo es un **HERO**.

¡Procurad no fallar, piltrafraz! Los Goblin Spear Chukkas suelen estar bajo el mando de kapatazez Orcs para asegurarse de que la crew apunta e impacta a su objetivo. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas al disparar una lanza afilada si hay un **ORC BULLY** de tu ejército a 1" de la war machine.

WAR MACHINE

KEYWORDS

DESTRUCTION, WAR MACHINE, GOBLIN SPEAR CHUKKA

CREW

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, CREW

GOBLIN ROCK LOBBER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Big Rock	6-40"	1	*	3+	-2	3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Big Rock
4 models	4"	3+
3 models	3"	4+
2 models	2"	4+
1 model	1"	5+
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Improvised Weapons	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Goblin Rock Lobber está formado por una catapulta (war machine) y una dotación (**CREW**) formada por una unidad de 4 Grots, que pueden luchar contra los enemigos en combate usando armas improvisadas (Improvised Weapons), aunque prefieren disparar al enemigo antes de que se acerque. La catapulta lanza rocas grandes (Big Rocks) a través del campo de batalla para aplastar a los enemigos en charcos de sangre.

HABILIDADES

Artillería de Guerra Grot. Una Rock Lobber Catapult solo puede mover si su **CREW** está a 1" o menos al inicio de su fase de movimiento. Si la **CREW** está a 1" de la Rock Lobber Catapult en la fase de disparo, pueden disparar la catapulta. La catapulta no puede cargar, no efectúa chequeos de acobardamiento y no le afecta ningún ataque ni habilidad que use el atributo Bravery. La **CREW** está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

¡Kargad otra vez! Las Goblin Rock Lobbers suelen estar supervisadas por kapatazez Orcs para asegurarse de que la crew trabaja para recargar y disparar lo más rápido posible. Si obtienes un 6 o más para golpear con una gran roca (Big Rock) de una Goblin Rock Lobber y hay un **ORC BULLY** de tu ejército a 1" de la catapulta, puedes efectuar de inmediato otro ataque con una gran roca (Big Rock) sobre el mismo objetivo.

¡Konvertidloz en fozfatina! La catapulta puede disparar a unidad enemigas que no le sean visibles. Además, suma 1 a la tirada para golpear si su objetivo es una unidad que tiene 10 miniaturas o más.

WAR MACHINE

KEYWORDS

DESTRUCTION, WAR MACHINE, GOBLIN ROCK LOBBER

CREW

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, CREW

DOOM DIVER CATAPULT

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Divin' Gobbo

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

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Divin' Gobbo
4 models	4"	6-50"
3 models	3"	6-40"
2 models	2"	6-30"
1 model	1"	6-20"
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Improvised Weapons

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

DESCRIPCIÓN

Una Doom Diver Catapult está formada por una catapulta (war machine) y una dotación (**CREW**) formada por una unidad de 4 grots, que pueden luchar contra los enemigos en combate usando armas improvisadas (Improvised Weapons), aunque prefieren disparar al enemigo antes de que se acerque. La catapulta puede lanzar Goblins voladores (Divin' Gobbos) a través del campo de batalla.

HABILIDADES

Artillería de Guerra Grot. Una Doom Diver Catapult solo puede mover si su **CREW** está a 1" o menos al inicio de su fase de movimiento. Si la **CREW** está a 1" de la Doom Diver Catapult en la fase de disparo, pueden disparar la catapulta. La catapulta no puede cargar, no efectúa chequeos de acobardamiento y no le afecta ningún ataque ni habilidad que use el atributo Bravery. La **CREW** está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

Gordi, erez el ziguiete. Las Doom Diver Catapults suelen estar bajo el mando de kapatazez Orc que se aseguran de disparar solo a los grots más grandes y pesados sobre el enemigo porque así harán más daño al impactar. Un ataque de Misil Goblin-guiado tiene un atributo Damage 1D6 en vez de 1D3 si hay un **ORC BULLY** de tu ejército a 1" de la war machine.

Misil Goblin-guiado. La catapulta puede disparar contra unidades enemigas que no le son visibles. Además, un ataque de Misil Goblin-guiado falla al golpear, tira un dado. Con un 4 o más, el valeroso Grot consigue dirigir su descenso. Puedes elegir una unidad diferente que esté a 10" o menos del objetivo original; el pobre Goblin volador golpea a este nuevo objetivo.

WAR MACHINE

KEYWORDS

DESTRUCTION, WAR MACHINE, DOOM DIVER CATAPULT

CREW

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, CREW

NASTY SKULKERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Back Stabbas	1"	2	5+	5+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Nasty Skulkers puede tener cualquier número de miniaturas. Van armados con los peligrosos puñaleros (Back Stabbas).

HABILIDADES

¡Juzto donde más duele! Si obtienes una tirada de 6 para golpear con los puñaleros (Back Stabba) de un Nasty Skulker, has golpeado al enemigo juzto donde más duele. No tires para herir por ese ataque, el objetivo sufre una herida mortal.

¡Zorpreza! En vez de desplegar esta unidad normalmente, sitúala a un lado y anuncia que la despliegas oculta. Si lo haces de esta forma, anota en secreto en cuál de tus unidades de Goblins la ocultas.

Al inicio de cualquier fase de combate, puedes revelar a tus Nasty Skulkers. Despliega a los Nasty Skulkers a 1" de la unidad que los está ocultando. A partir de este momento, los Nasty Skulkers pueden agruparse y atacar, incluso si le toca a tu oponente elegir primero una unidad con la que atacar. Si la unidad que oculta a los Nasty Skulkers es destruida antes de revelarlos, entonces los Nasty Skulkers también son destruidos.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, NASTY SKULKERS

SKARSNIK, WARLORD OF THE EIGHT PEAKS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skarsnik's Prodder	14"	1D6	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skarsnik's Prodder	2"	4	4+	3+	-1	1
Gobbla's Gaping Maw	1"	4	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Skarsnik, Warlord of the Eight Peaks, es una sola miniatura. Lleva el Pinchagarrapatoz de Skarsnik (Skarsnik's Prodder), que puede proyectar una explosión virulenta sobre sus enemigos. Skarsnik va acompañado de su mascota, un enorme y feroz Giant Cave Squig llamado Gobbla, que devora a sus presas con sus grandez fauzez (Gaping Maw).

HABILIDADES

Makinazionez y trampaz aviezez. Si Skarsnik, o una unidad **MOONCLAN** de tu ejército a 10" o menos de él se retira, tira un dado antes de mover ninguna miniatura. Con un resultado de 4 o más, la unidad que se retira tiende una trampa avieza y una unidad enemiga a 3" o menos sufre de inmediato 1D3 heridas mortales.

¡Abajo en uno! Si obtienes un 6 al tirar para herir con las grandez fauzez de Gobbla (Gobbla's Gaping Maw), ese ataque inflige 1D6 daño en vez de 1D3.

HABILIDAD DE MANDO

Warlord of the Eight Peaks. Si Skarsnik usa esta habilidad, elige una unidad **MOONCLAN** a 10" o menos. Esa unidad puede agruparse y atacar dos veces en tu siguiente fase de combate, en vez de solo una. Además, esa unidad no efectúa chequeos de acobardamiento en tu siguiente fase de acobardamiento.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, NIGHT GOBLIN WARBOSS, SKARSNIK

NIGHT GOBLIN WARBOSS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-cutta	1"	5	3+	4+	-	1
Moon-slicer	1"	3	3+	4+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Night Goblin Warboss es una sola miniatura. Algunos Night Goblin Warbosses van armados con una kuchilla kurvada lunar (curved Moon-cutta) y llevan un ezkudo lunar (Git Shield), mientras que otros prefieren llevar un par de kuchillaz lunarez (Moon-cuttas). Algunos Goblin Warbosses luchan con un akuchillador lunar a dos manos (Moon-slicer).

HABILIDADES

Engaña a la muerte (o es pura suerte). Las unidades enemigas que tengan como objetivo a un Night Goblin Warboss con un ataque convierten todas las tiradas para golpear de 6 en 1.

Ezkudo lunar. Puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por un Night Goblin Warboss con un ezkudo lunar.

Kuchilla lunar. Llevar dos armas hace que un Night Goblin Warboss tenga más probabilidades de acertar un golpe.

Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de una miniatura que ataca con dos kuchillaz lunarez

HABILIDAD DE MANDO

¡Zoy el jefe, azí ke dadlez lo zuyo! Si un Night Goblin Warboss usa esta habilidad, puedes elegir una unidad **MOONCLAN** a 20" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, cualquier tirada para herir de 6 o más de esa unidad inflige el doble de daño.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, NIGHT GOBLIN WARBOSS

NIGHT GOBLIN WARBOSS EN GREAT CAVE SQUIG



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-cutta	1"	5	3+	4+	-	1
Night Stabba	2"	5	4+	4+	-	1
Fang-filled Gob	1"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Night Goblin Warboss en Great Cave Squig es una sola miniatura. El Night Goblin Warboss va armado con una kuchilla lunar (Moon-cutta) o un pinchador nocturno (Night Stabba), y un escudo lunar. Van montados en Great Cave Squig, que ataca a sus presas con los enormes y numerosos kolmilloz de su hoziko (Fang-filled Gob).

HABILIDADES

Ezkudo lunar. Puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por un Night Goblin Warboss en Great Cave Squig con un ezkudo lunar.

Zaltador zupremo. Si un Night Goblin Warboss en Great Cave Squig obtiene un resultado doble por su movimiento de carga, los kolmilloz de su hoziko infligen doble daño en la siguiente fase de combate.

HABILIDAD DE MANDO

¡Máz zaltón! Si un Night Goblin Warboss usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe, todas las unidades **MOONCLAN** de tu ejército que estén a 10" o menos de él al inicio de la fase de movimiento pueden mover y correr 1" adicional. Las unidades de **NIGHT GOBLIN SQUIG HOPPER** que estén a 10" o menos de él al inicio de la fase de movimiento, saltan aún más. Puedes repetir la tirada de dados por estas unidades al determinar la distancia a la que se mueven o corren en esa fase.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, NIGHT GOBLIN WARBOSS

NIGHT GOBLIN SHAMAN



MELEE WEAPONS

Moon Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

1D3

DESCRIPCIÓN

Un Night Goblin Shaman es una sola miniatura. Lleva un báculo lunar (Moon Staff) y un alijo de setas sombrero loco.

HABILIDADES

Setas sombrero loco. Cuando un Night Goblin Shaman intenta lanzar un hechizo, puede comerse una seta sombrero loco. Si lo hace, tira un dado. Con una tirada de 2 o más, suma 2 al resultado de la tirada de lanzamiento. Con un 1 la seta estaba mal y no puede hacer nada hasta tu siguiente fase de héroe, puesto que empieza a sufrir alucinaciones.

MAGIA

Un Night Goblin Shaman es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroes, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Un Goblin Shaman conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Maldición de la Luna Malvada.

MALDICIÓN DE LA LUNA MALVADA

Con un aullido escalofriante el Shaman invoca una gran luna pálida con una cara goblinoide y lasciva, y colmillos afilados para atacar al enemigo. La Maldición de la Luna Malvada tiene dificultad de lanzamiento 8. Si se lanza con éxito, elige una miniatura visible a 18" o menos. La unidad de esa miniatura sufre 1D3 heridas mortales. A continuación, tira un dado por cada otra unidad a 6" o menos de la miniatura objetivo (tira antes de retirar las miniaturas muertas); con un 4 o más, esa unidad también sufre 1D3 heridas mortales.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, WIZARD, NIGHT GOBLIN SHAMAN

NIGHT GOBLINS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Night Bow	16"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Net	2"	3	4+	5+	-	1
Stabba	1"	1	4+	4+	-	1
Pokin' Spear	2"	1	5+	4+	-	1
Slitta	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Night Goblins tiene 10 miniaturas o más. Las unidades van armadas con lanzas o empaladoraz diminutaz (Pokin' Spears o Stabbas), y llevan escudos lunares. Algunas unidades van armadas con arkoz nocturnoz y degolladoraz (Night Bows and Slittas). Algunos Night Goblins prefieren equiparse con una red ezpinoza con la que atrapan a sus enemigos.

NIGHT GOBLIN BOSS

El líder de esta unidad es un Night Goblin Boss. Suma 1 a cualquier tirada para golpear de un Night Goblin Boss.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Los Standard Bearers pueden llevar una bandera Goblin o un Ikono de la Luna Malvada.

GONG BASHER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Gong Basher. Suma 2 a las tiradas de Correr de una unidad que incluya algún Gong Basher.

HABILIDADES

Bandera Goblin. Suma 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya banderas Goblins mientras no haya miniaturas enemigas a 3" o menos de la unidad.

Equipos de redes. Tu oponente resta 1 a las tiradas para golpear que efectúe en la fase de combate por cualquiera de sus miniaturas que estén a 2" o menos de un Night Goblin con una red ezpinoza.

Ezkudo lunar. Si una unidad con Moon Shields tiene 10 miniaturas o más, tiene un atributo Save de 5+.

Ikono de la Luna Malvada. Suma 1 a las tiradas de Salvación de una unidad de Night Goblins en la fase de disparo si incluye ikonos de la Luna Malvada, ya que sus caras amarillas lascivas desvanecen la luz y rodean a los goblins en un escudo de oscuridad.

Peña de laz puñaladaz por la ezpalda.

Es mucho más fácil apuñalar a tu enemigo por la espalda cuando está rodeado por todos tus compañeros. Suma 1 a las tiradas para herir efectuadas en la fase de combate por Night Goblins si su unidad tiene 20 miniaturas o más. Si la unidad tiene 30 miniaturas o más, suma 2 a las tiradas para herir.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, NIGHT GOBLINS

NIGHT GOBLIN FANATICS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ball and Chain	1"	1D6	4+	3+	-2	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Night Goblin Fanatics tiene cualquier número de miniaturas. Van armados con bolas giratorias y cadenas (Balls and Chains), y muy poco apego por la propia vida.

HABILIDADES

¡Fuera de control, plaf! Si obtienes un resultado doble al determinar la distancia a la que se mueven los Night Goblin Fanatics, la unidad sufre 1 herida mortal cuando uno de los Fanatic choca contra un árbol, roca u otro Fanatic, deteniéndose en una repentina y última parada.

¡Soltad a los Fanatics! En vez de desplegar esta unidad normalmente, sitúala a un lado y di que la despliegas oculta. Si lo haces, anota en secreto el nombre de la unidad de Night Goblins donde has ocultado esta unidad. Al inicio de cualquier fase de carga, puedes soltar a los Fanáticos. Despliega a los Night Goblin Fanatics a 1" o menos de la unidad que los está ocultando. En este momento, los Fanatics pueden cargar, incluso si no es tu fase de carga.

Si la unidad que oculta a los Night Goblin Fanatics es destruida antes de soltar a los Fanatics, esos Night Goblin Fanatics también son destruidos.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, NIGHT GOBLIN FANATICS

NIGHT GOBLIN SQUIG HOPPERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slitta	1"	1	5+	5+	-	1
Massive Gob Full of Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Night Goblin Squig Hoppers tiene 5 miniaturas o más. Los jinetes van armados con degolladoraz (Slittas). Van montados sobre Squigs saltarines que atacan a sus enemigos con su enorme boca dentada (Massive Gob full of teeth).

HABILIDADES

¡Boing! ¡Boing! ¡Boing! De vez en cuando, los Squigs consiguen rebotar en su paso elástico y salen impulsados a toda velocidad como meteoros dentados. Si una unidad de Night Goblin Squig Hoppers obtiene un resultado al determinar su movimiento de carga, cada miniatura de la unidad puede efectuar 4 ataques con su boca dentada en vez de 2 en la siguiente fase de combate.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, NIGHT GOBLIN SQUIG HOPPERS

NIGHT GOBLIN SQUIG HERDERS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noisemaker	1"	2	5+	6+	-	1
Squig Prodder	2"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Night Goblin Squig Herders tiene 2 miniaturas o más. Cada miniatura va armada con un pinchagarropatoz (Squig Prodder) o un generarruidoz (Noisemaker).

HABILIDADES

Tenedloz zerka, uzadloz komo kobertura.

Tu oponente resta 1 a todas las tiradas para golpear que tengan como objetivo a un Night Goblin Squig Herder que esté a 5" o menos de un **CAVE SQUIG** de tu ejército.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, NIGHT GOBLIN SQUIG HERDERS

MANGLER SQUIGS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Fangs	2"	6	☼	3+	-1	2
Balls and Chains	2"	☼	4+	3+	-2	3
Night Goblins' Bashin' Sticks	1"	4	5+	5+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Massive Fangs	Balls and Chains
0-2	3D6"	2+	2D6
3-4	3D6"	3+	2D6
5-6	2D6"	4+	1D6
7-8	2D6"	5+	1D6
9+	1D6"	6+	1D3

DESCRIPCIÓN

Los Mangler Squigs son una sola miniatura. Muerden usando sus grandes colmillos y causan una destrucción incalculable con las bolas y cadenas (Balls and Chains) a las que van sujetos. Un grupo de Night Goblins golpea a los enemigos con palos machakadores (Bashin' Sticks) mientras tratan desesperadamente de aferrarse.

HABILIDADES

¡Cuidadooo! Los Mangler Squigs causan estragos incluso en su agonía ya que van rebotando salvajemente. Si resulta eliminado, tira un dado por cada unidad a 6" o menos del Mangler Squigs, tanto amiga como enemiga, antes de que la miniatura sea retirada del campo de batalla. Con un resultado de 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Retira el Mangler Squigs del campo de batalla tras resolver los daños que haya causado.

¡Pa-chof! Si obtienes un resultado doble al determinar la distancia de carga del Mangler Squig, suma 1 a las tiradas para golpear de la miniatura cuando ataque con sus bolas y cadenas (Balls and Chains) hasta el fin del turno.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, MONSTER, MANGLER SQUIGS

CAVE SQUIGS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Gob Full of Teeth	1"	1	5+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Cave Squigs tiene 3 miniaturas o más. Luchan mordiéndolo todo con su enorme boca dentada (Massive Gob Full of Teeth) y un temperamento de mil demonios.

HABILIDADES

Loz eztá enfadando. Suma 1 a todas las tiradas para golpear de un Cave Squig mientras su unidad esté a 5" o menos de algún **NIGHT GOBLIN SQUIG HERDER** de tu ejército.

Los Squigs enlokezen. Tira un dado cada vez que un Cave Squig huya, antes de ser retirado del campo de batalla. Con un resultado de 4 o más, la unidad más próxima a 6" o menos (amiga o enemiga), sufre 1 herida mortal cuando el squig enlokeze. Al determinar la unidad más próxima, ignora la propia unidad del Cave Squig y las unidades **MOONCLAN**, ya que tienen mucha práctica apartándose del camino. Retira el Cave Squig del campo de batalla si obtuviste un resultado de 3 o menos, o después de que haya enlokezido.

¡Zigue eze kamino! Puedes repetir la tirada de dados al determinar la distancia que los Cave Squigs corren o cargan si hay algún **NIGHT GOBLIN SQUIG HERDER** de tu ejército a 5" o menos de ellos al efectuar la tirada.

KEYWORDS

DESTRUCTION, MOONCLAN, CAVE SQUIGS

GOBLIN BIG BOSS EN GIGANTIC SPIDER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Swamp Spear	2"	4	4+	4+	-1	1
Gigantic Spider's Fangs	1"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Goblin Big Boss en Gigantic Spider es una sola miniatura. El Goblin Big Boss va armado con una Lanza de pantano (Swamp Spear) y un Escudo del Jefe. La Gigantic Spider lucha con sus enormes colmillos venenosos (Gigantic Spider's venomous Fangs).

HABILIDADES

Escudo del Jefe. Puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por un Goblin Big Boss en Gigantic Spider.

Trepamuros. Un Goblin Big Boss en Gigantic Spider puede moverse a través de la escenografía como si no estuviera allí.

Veneno de araña. Si la tirada para golpear con el ataque de los colmillos de una Gigantic Spider es 6 o más, no tires para herir por ese ataque; inflige 1 herida mortal sobre el objetivo.

HABILIDAD DE MANDO

Bendición del dios-araña. Si un Goblin Big Boss en Gigantic Spider usa esta habilidad, todas las unidades **SPIDERFANG** de tu ejército a 8" o menos de esta miniatura reciben la bendición del dios-araña cuando ataquen en la fase de combate hasta tu siguiente fase de héroe. Al atacar con estas unidades, su habilidad veneno de araña inflige 1 herida mortal con una tirada para golpear de 5 o más, en vez de 6 o más.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, SPIDERFANG, HERO, GOBLIN BIG BOSS

FOREST GOBLIN SPIDER RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spider-bow	16"	2	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crooked Spear	2"	1	5+	4+	-	1
Giant Spider's Fangs	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Forest Goblin Spider Riders tiene 5 miniaturas o más. Los jinetes van armados con lanzas torcidas (Crooked Spears) y escudos de Forest Goblin. Van montados en Giant Spiders que atacan a sus presas con Colmillos envenenados (poisoned Fangs). Algunos jinetes también van armados con arcos-araña (Spider-bows).

SPIDER RIDER BOSS

El líder de esta unidad es un Spider Rider Boss. Un Spider Rider Boss efectúa 2 ataques con su lanza torcida, en vez de 1.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Suma 2 al atributo Bravery de todas las miniaturas de una unidad que incluya algún Icon Bearer mientras no haya miniaturas enemigas a 3" o menos de la unidad.

BONE DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Bone Drummers. Suma 2 a las tiradas para Correr de una unidad que incluya algún Bone Drummer.

HABILIDADES

Escudo de Forest Goblin. Si una unidad con escudos de Forest Goblin tiene 5 miniaturas o más, tiene un atributo Save de 5+.

Trepamuros. Los Forest Goblin Big Spider Riders pueden moverse a través de la escenografía como si no estuviera allí.

Veneno de araña. Si la tirada para golpear con los colmillos de Giant Spider es 6 o más, no tires para herir con ese ataque; inflige 1 herida mortal en el objetivo.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, SPIDERFANG, FOREST GOBLIN SPIDER RIDERS

ARACHNAROK SPIDER



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Flinger		18"	1	4+	3+	-	1D3
Forest Goblin Crew's Spider-bows		16"	4	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Forest Goblin Crew's Crooked Spears		2"	4	5+	4+	-	1
Chitinous Legs		2"	*	4+	3+	-1	1
Monstrous Fangs		1"	4	*	3+	-1	1D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Chitinous Legs	Monstrous Fangs
0-3	8"	8	3+
4-6	6"	6	3+
7-9	5"	5	4+
10-12	4"	4	4+
13+	3"	2	5+

DESCRIPCIÓN

Una Arachnarok Spider es una sola miniatura. Ataca a su presa con sus colmillos monstruosos venenosos (Monstrous Fangs) y sus enormes patas quitinosas (Chitinous Legs).

FOREST GOBLINS

Muchas Arachnarok Spiders transportan una howdah llena de Forest Goblins hasta la batalla, que atacan desde arriba con sus arcos-araña (Spider-bows) y lanzas torcidas (Crooked Spears). Estos howdahs también pueden incluir un lanzador (Flinger); una especie de catapulta primitiva con una red o un santuario araña con una red de telaraña, un artefacto mágico atendido por un Forest Goblin Shaman.

HABILIDADES

Trepamuros. Una Arachnarok Spider puede moverse a través de la escenografía como si no estuviera allí.

Veneno de araña. Si la tirada para golpear con los colmillos monstruosos venenosos de una Arachnarok Spider es 6 o más, no tires para herir con ese ataque; inflige 1D3 heridas mortales en el objetivo.

MAGIA

Una Arachnarok Spider con un Forest Goblin Shaman es un mago, y gana la keyword **WIZARD**. Gracias al santuario araña puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. El Forest Goblin Shaman conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Regalo del dios-araña.

REGALO DEL DIOS-ARAÑA

Con un silbido, el Shaman invoca al dios-araña en busca de su ayuda maligna. Regalo del dios-araña tiene dificultad de lanzamiento 4. Si se lanza con éxito, elige una unidad **SPIDERFANG** a 8" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, dobla el número de heridas mortales infligidos como resultado del veneno de araña de esa unidad.

ARACHNAROK SPIDER

KEYWORDS

DESTRUCTION, SPIDERFANG, MONSTER, ARACHNAROK SPIDER

ARACHNAROK SPIDER CARRYING FOREST GOBLINS

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, SPIDERFANG, MONSTER, ARACHNAROK SPIDER

ARACHNAROK SPIDER CARRYING FOREST GOBLINS AND FOREST GOBLIN SHAMAN

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, SPIDERFANG, HERO, WIZARD, MONSTER, ARACHNAROK SPIDER

SNOTLINGS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Explodin' Spores	6"	4	5+	6+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pokin' Sticks	1"	5	5+	6+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Snotlings tiene 2 miniaturas o más. Van armados con paloz pinchonez (Pokin' Sticks) y pueden lanzar esporas explosivas (Explodin' Spores) al enemigo.

HABILIDADES

Alardez entuziazta. Suma 1 a las tiradas para golpear con paloz pinchonez de los Snotlings si hay **ORRUKS** de tu ejército a 6" o menos de esta unidad.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GITMOB, SNOTLINGS

SNOTLING PUMP WAGONS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Explodin' Spores	6"	4	5+	6+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Pokin' Sticks	1"	5	5+	6+	-	1
Ram Spikes and Scythed Wheels	1"	1D6	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Snotling Pump Wagons puede tener cualquier número de miniaturas. Una Snotling Pump Wagon empala y destroza al enemigo con sus pinchoz arietez y ruedaz kon kuchillaz (Ram Spikes and Scythed Wheels). Cada uno de estos destartalados inventos es manejado por un equipo demasiado entusiasta de snotlings que atacan con sus paloz pinchonez (Pokin' Sticks) y lanzan esporas explosivas (Explodin' Spores) al enemigo.

HABILIDADES

Alardez entuziazta. Suma 1 a las tiradas para golpear con paloz pinchonez si hay **ORRUKS** de tu ejército a 6" o menos de una Snotling Pump Wagon.

¡Metedle kaña chikoz! Si obtienes un resultado doble cuando estás moviendo o cargando, esta unidad está enardecida hasta el fin de tu turno. Las unidades enardecidas mueven 6" adicionales cuando mueven o cargan y efectúan 2D6 ataques con sus pinchoz arietez y ruedaz kon kuchillaz en vez de 1D6.

KEYWORDS

DESTRUCTION, SNOTLING, GITMOB, WAR MACHINE, PUMP WAGONS

TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Vomit	6"	1	3+	3+	-2	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Troll Club	2"	3	4+	3+	-1	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Trolls tiene 3 miniaturas o más. Van armados con garrotes de Troll (Troll Clubs) y son capaces de vomitar un chorro repugnante de vómito corrosivo (Noxious Vomit) sobre sus enemigos.

HABILIDADES

Demasiado tonto para morir. Tira un dado cada vez que un Troll muera. Con un 4 o más, el Troll no muere, sino que sigue en el campo de batalla con 1 herida.

Regeneración. Tira un dado por cada Troll en cada una de tus fases de héroe. Con una tirada de 2 o más, esa miniatura se cura 1D3 heridas.

KEYWORDS

DESTRUCTION, TROGGOTH, SOUBREATH, TROLLS

STONE TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Vomit	6"	1	3+	3+	-2	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boulderbasher	2"	3	4+	3+	-1	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Stone Trolls tiene 3 miniaturas o más. Van armados con peñascos (Boulderbasher) y son capaces de vomitar un chorro repugnante de vómito corrosivo (Noxious Vomit).

HABILIDADES

Regeneración. Tira un dado por cada Stone Troll en cada una de tus fases de héroe. Con una tirada de 2 o más, esa miniatura se cura 1D3 heridas.

Resistencia a la magia. Tira un dado cada vez que una unidad de Stone Trolls sufra una herida o una herida mortal infligida por un hechizo o un WIZARD. Con un 6, ignora esa herida o herida mortal.

KEYWORDS

DESTRUCTION, TROGGOTH, ROCKGUT, STONE TROLLS

RIVER TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Vomit	6"	1	3+	3+	-2	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Creek Club	2"	3	4+	3+	-1	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de River Trolls tiene 3 miniaturas o más. Van armados con garrotes de pinchos y colmillos incrustados de barro (Creek Club) y pueden arrojar un chorro repugnante de vómito corrosivo (Noxious Vomit) a voluntad.

HABILIDADES

Hedor terrible. Tu oponente resta 1 a cualquier tirada para golpear efectuada por una de sus miniaturas cuyo objetivo sea un River Troll en la fase de combate.

Regeneración. Tira un dado por cada River Troll en cada una de tus fases de héroe. Con una tirada de 2 o más, esa miniatura se cura 1D3 heridas.

KEYWORDS

DESTRUCTION, TROGGOTH, FELLWATER, RIVER TROLLS

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"	1D6	1D3
10+	3"	1D6	1

DESCRIPCIÓN

Un Giant es una sola miniatura. Los Giants van armados con garrotes enormes y pueden machacar a un enemigo asestándoles un golpe atronador de cabezazo ('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.

¡Mételo 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

ORCS & GOBLINS

IRONJAWZ BIG MOB

ORGANIZACIÓN

Una Ironjawz Big Mob consta de las siguientes unidades:

- 1 Black Orc Big Boss
- 3 unidades de Black Orcs
- 1 Giant

HABILIDADES

¡A por ellos, jefe! Un Orc Big Boss de una Ironjawz Big Mob es el más malo de todos y sus chikoz gritan siempre que desafía a un campeón enemigo a un combate y le da una soberana paliza. Puedes repetir las tiradas para golpear cuando este Black Orc Big Boss tenga como objetivo a un **HERO** o **MONSTER** con todos sus ataques en la fase de combate, pero solo si gritas un desafío pielverde o fanfarroneas antes de tirar los dados (por ejemplo, “¡Ven aquí meketrefe llorón!”, “Te voy a dar en tó lo ke duele”, “Te voy a kortar en lonchaz finaz”, “¡Waaagh!”, etc.).

El poder hace la fuerza. Solo los luchadores más grandes y malvados sobreviven en esta peña; suma 1 a todas las tiradas para herir por miniaturas de una Ironjawz Big Mob.

ORCS & GOBLINS

GREENSKINZ BIG MOB

ORGANIZACIÓN

Una Greenskinz Big Mob consta de las siguientes unidades:

- 1 Orc Warboss o Orc Warboss en Wyvern
- 1 Orc Great Shaman
- 1 unidad de Orc Boar Boyz o Orc Boar Chariots
- 3 unidades de Orcs o Orc Arrer Boyz, en cualquier combinación

HABILIDADES

¡Allá Vamoz! Las Greenskinz Big Mob's siempre están dispuestas a lanzarse al combate a toda prisa; las unidades de este batallón pueden correr y cargar, o correr y disparar, en el mismo turno.

El gran ¡Waaagh! Una vez por partida, en tu fase de héroe un Orc Warboss de una Greenskinz Big Mob's puede declarar un Gran ¡Waaagh! Si lo hace, todas las unidades de su Big Mob a 9" o menos quedan sujetos a furia asesina hasta el fin de tu siguiente fase de combate. Estas miniaturas efectúan 1 ataque adicional con cada una de sus melee weapons. Si este Orc Warboss es tu general, las miniaturas sujetas a furia asesina efectúan 2 ataques adicionales con cada una de sus melee weapons (tu general no puede usar sus habilidades de ¡Waaagh! y Gran ¡Waaagh! en el mismo turno).

ORCS & GOBLINS

BONESPLITTAS BIG MOB

ORGANISATION

Una Bonesplittas Big Mob consta de las siguientes unidades:

- 1 Savage Orc Warboss
- 1 Savage Orc Shaman
- 1 unidad de Savage Orc Boar Boyz
- 3 unidades de Savage Orcs

HABILIDADES

Gran peña frenética. Los Savage Orcs están enfadados la mayoría de las veces, pero cuando un gran número de peñas se reúnen, su ira colectiva degenera hasta convertirse en maníacos aulladores. La primera vez que una unidad de Bonesplittas Big Mob efectúe un movimiento de carga, las miniaturas de la unidad están sujetas a furia asesina hasta el fin de tu siguiente fase de combate. Cuando estas miniaturas atacan, efectúan 1 ataque adicional con cada una de sus melee weapons.

Pintura de guerra mágica Ju-ju. Las miniaturas de una Bonesplittas Big Mob se embadurnan con pintura de guerra extra mágica ju-ju. Suma 1 a todas las tiradas de dados por la habilidad Pintura de guerra de estas miniaturas.

ORCS & GOBLINS

GREAT GITMOB

ORGANISATION

Una Great Gitmob consta de las siguientes unidades:

- 1 Goblin Warboss
- 1 Goblin Shaman
- 1 unidad de Goblin Wolf Chariots o Goblin Wolf Riders
- 3 unidades de Goblins
- 1-3 unidades de Nasty Skulkers

HABILIDADES

El jefe va a acabar con todo el mundo. Los Goblin Warbosses son más famosos por su crueldad y maldad que por llevar a cabo actos de heroísmo y valor en medio de la batalla. Si un Goblin Warboss de una Great Gitmob mata a un **HERO** o **MONSTER**, todas las unidades de su batallón estarán tan sorprendidas y alucinadas que no efectúan chequeos de acobardamiento durante el resto de la partida.

Hordas feroces. Los Goblins prefieren atacar al enemigo cuando lo superan en número. Cuando una miniatura de una Great Gitmob ataca, suma 1 a las tiradas para golpear si su unidad tiene más miniaturas que la unidad objetivo. Si tu unidad supera en número a la del enemigo por una diferencia de al menos dos a uno, suma 1 también a las tiradas para herir.

ORCS & GOBLINS

GREAT MOONCLAN

ORGANIZACIÓN

Un Great Moonclan está formado por las siguientes unidades.

- 1 Night Goblin Warboss o Night Goblin Warboss en Great Cave Squig
- 1 Night Goblin Shaman
- 1 unidad de Night Goblin Squig Hoppers o Mangler Squigs, o 1 unidad de cada de Cave Squigs y Night Goblin Squig Herders
- 3 unidades de Night Goblins
- 1-3 unidades de Night Goblin Fanatics

HABILIDADES

Brebaje de zetaz. Antes de la batalla, los Goblins de un Great Moonclan beben cantidades copiosas de un brebaje de zetaz, convirtiéndose al poco rato en una horda de psicópatas gritones. Las miniaturas de un Great Moonclan suman 1 a su atributo Bravery. Además, cada vez que obtengas un 6 o más al golpear con una de las armas de estas miniaturas, esa miniatura puede efectuar inmediatamente un ataque adicional con esa arma.

Villano encapuchado. El Warboss de un Great Moonclan es un villano malvado cuyos ojos inyectados en sangre observan con malevolencia bajo su capucha antes de lanzarse al ataque. Puedes repetir las tiradas para golpear cuando tu Warboss ataca, pero solo si tú también llevas una capucha o eres capaz de vencer a tu oponente en un duelo de miradas antes de tirar los dados (el primero en parpadear o apartar la mirada, pierda).

ORCS & GOBLINS

SPIDERFANG VENOM MOB

ORGANIZACIÓN

Una Spiderfang Venom Mob consta de las siguientes unidades.

- 1 Goblin Big Boss en Gigantic Spider
- 3 Arachnarok Spiders
- 3 unidades de Forest Goblin Spider Riders

HABILIDADES

Oleada venenosa. Todas las arañas de una Spiderfang Venom Mob, desde la más humilde Giant Spider a la enorme Arachnarok, se cuentan entre las criaturas de ocho patas más siniestras y venenosas; cuando una de estas miniaturas ataca, suma 1 a las tiradas para herir por los colmillos de araña (spider's Fangs).

Personificación del dios-araña. Los Forest Goblins de la Spiderfang Venom Mob rinden culto a las Arachnarok Spiders como personificaciones de su poderoso dios-araña. Las unidades de un Spiderfang Venom Mob no efectúan chequeos de Acobardamiento si están a 8" o menos de sus Arachnarok Spiders.

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las unidades no tienen warscrolls. En su lugar, usa los warscrolls sustitutivos indicados a continuación.

Unidad	Warscroll sustitutivo
Wurrzag on War Boar.....	Savage Orc Shaman on War Boar
Orc Warboss on Orc Boar Chariot.....	Orc Boar Chariot
Black Orc Warboss	Black Orc Big Boss
Black Orc Big Boss with Army Standard.....	Orc Warboss with Great Waaagh! Banner
Black Orc Warboss on Orc Boar Chariot	Orc Boar Chariot
Black Orc Big Boss on War Boar.....	Orc Warboss on War Boar
Black Orc Warboss on Wyvern.....	Orc Warboss on Wyvern
Goblin Warboss on Giant Spider	Goblin Big Boss on Gigantic Spider
Goblin Warboss on Wolf Chariot.....	Goblin Wolf Chariot
Goblin Warboss on Gigantic Spider.....	Goblin Big Boss on Gigantic Spider
Orc Great Shaman on Wyvern	Azhag the Slaughterer
Orc Great Shaman on Orc Boar Chariot.....	Orc Boar Chariot
Savage Orc Great Shaman	Savage Orc Shaman
Savage Orc Great Shaman on Wyvern.....	Azhag the Slaughterer
Savage Orc Great Shaman on Orc Boar Chariot	Orc Boar Chariot
Goblin Great Shaman	Goblin Shaman
Goblin Great Shaman on Wolf Chariot.....	Goblin Wolf Chariot
Night Goblin Great Shaman	Night Goblin Shaman
Gitilla Da Hunter.....	Goblin Warboss on Giant Wolf
Snagla Grobspit	Goblin Big Boss on Giant Spider
Orc Big Boss	Orc Warboss
Savage Orc Big Boss.....	Savage Orc Warboss
Savage Orc Big Boss with Army Standard.....	Orc Warboss with Great Waaagh! Banner
Savage Orc Warboss on Wyvern.....	Orc Warboss on Wyvern
Goblin Big Boss	Goblin Warboss
Goblin Big Boss on Giant Spider.....	Goblin Big Boss on Gigantic Spider
Goblin Big Boss on Wolf Chariot	Goblin Wolf Chariot
Goblin Big Boss with Army Standard	Goblin Flag Waver (see Goblins warscroll)
Night Goblin Big Boss	Night Goblin Warboss
Night Goblin Big Boss on Great Cave Squig.....	Night Goblin Warboss on Great Cave Squig
Night Goblin Big Boss with Army Standard.....	Night Goblin Flag Waver (see Night Goblins warscroll)
Orc Shaman	Orc Great Shaman
Goblin Shaman on Wolf Chariot	Goblin Wolf Chariot