WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

DAEMONS OF CHAOS

WARSCROLLS COMPENDIUM

INTRODUCCIÓN

Los engendros infernales de los Dioses Oscuros no existen más que para corromper y destruir aquello que tocan. Son los peones del Chaos, entidades maliciosas cuya mera existencia es anatema para los Reinos Mortales.

Aunque los siervos de cada Dios se enfrentan constantemente entre sí, dejan sus diferencias de lado para invadir los reinos mortales. Solo los más valientes pueden oponer resistencia a las hordas demoníacas.

Los warscrolls de este compendium te permiten jugar tu colección de miniaturas Citadel en batallas fantásticas, recreando momento 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.

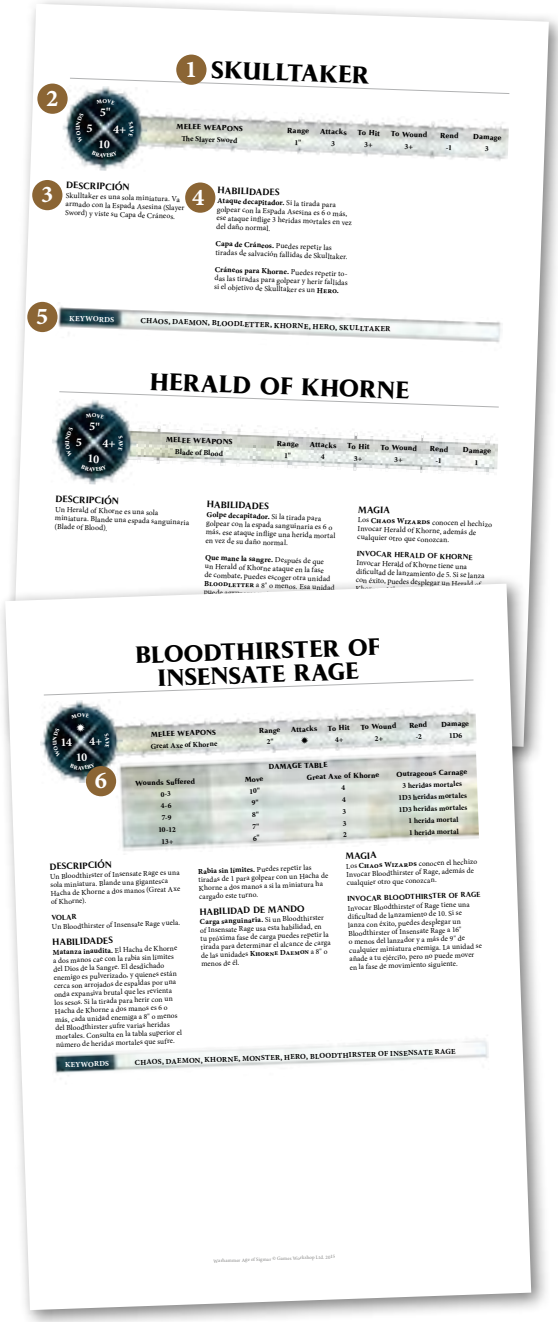
2. **Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.

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.



Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

BLOODTHIRSTER OF INSENSATE RAGE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Axe of Khorne	2"	✹	4+	2+	-2	1D6

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Great Axe of Khorne	Outrageous Carnage
0-3	10"	4	3 heridas mortales
4-6	9"	4	1D3 heridas mortales
7-9	8"	3	1D3 heridas mortales
10-12	7"	3	1 herida mortal
13+	6"	2	1 herida mortal

DESCRIPCIÓN

Un Bloodthirster of Insensate Rage es una sola miniatura. Blande una gigantesca Hacha de Khorne a dos manos (Great Axe of Khorne).

VOLAR

Un Bloodthirster of Insensate Rage vuela.

HABILIDADES

Matanza inaudita. El Hacha de Khorne a dos manos cae con la rabia sin límites del Dios de la Sangre. El desdichado enemigo es pulverizado, y quienes están cerca son arrojados de espaldas por una onda expansiva brutal que les revienta los sesos. Si la tirada para herir con un Hacha de Khorne a dos manos es 6 o más, cada unidad enemiga a 8" o menos del Bloodthirster sufre varias heridas mortales. Consulta en la tabla superior el número de heridas mortales que sufre.

Rabia sin límites. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear con un Hacha de Khorne a dos manos a si la miniatura ha cargado este turno.

HABILIDAD DE MANDO

Carga sanguinaria. Si un Bloodthirster of Insensate Rage usa esta habilidad, en tu próxima fase de carga puedes repetir la tirada para determinar el alcance de carga de las unidades **Khorne Daemon** a 8" o menos de él.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Bloodthirster of Rage, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BLOODTHIRSTER OF RAGE

Invocar Bloodthirster of Rage tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Bloodthirster of Insensate Rage a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, BLOODTHIRSTER OF INSENSATE RAGE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

BLOODTHIRSTER OF UNFETTERED FURY

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lash of Khorne	8"	✹	4+	3+	-1	1D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Mighty Axe of Khorne	2"	6	3+	✹	-2	1D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Lash of Khorne	Mighty Axe of Khorne
0-3	10"	4	2+
4-6	9"	3	3+
7-9	8"	3	3+
10-12	7"	2	4+
13+	6"	1	4+

DESCRIPCIÓN

Un Bloodthirster of Unfettered Fury es una sola miniatura. Blande un látigo de Khorne con púas(Lash de Khorne) en una mano, y una Gran Hacha de Khorne en la otra (Mighty Axe of Khorne).

VOLAR

Un Bloodthirster of Unfettered Fury vuela.

HABILIDADES

Arrastrado hacia la muerte. Si un Bloodthirster of Unfettered Fury golpea con su látigo de Khorne a un **Hero** o **Monster** enemigo pero no lo mata, tira un dado al final de la fase de disparo y mueve la miniatura esas pulgadas directamente hacia el Bloodthirster. Puedes mover la miniatura a 3" o menos del Bloodthirster.

La tierra se revuelve. Las pezuñas de un Bloodthirster of Unfettered Fury agrietan y resquebrajan el suelo alrededor de él, haciendo que brote magma del subsuelo. Al inicio de tu fase de héroe, tira un dado por cada unidad enemiga a 8" o menos. Con un 6, esa unidad sufre una herida mortal y reduce su atributo Move a la mitad hasta tu próxima fase de héroe.

HABILIDAD DE MANDO

Regodearse en la masacre. Un Bloodthirster of Unfettered Fury es un líder poco sutil que lanza a sus esbirros contra el enemigo en gran número. Si un Bloodthirster of Unfettered Fury usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe, las unidades **Khorne Daemon** que estén a 8" o menos de esta miniatura al agruparse, pueden hacerlo moviendo hasta 6" en vez de hasta 3".

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Bloodthirster of Fury, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BLOODTHIRSTER OF FURY

Invocar Bloodthirster of Fury tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Bloodthirster of Unfettered Fury a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, BLOODTHIRSTER OF UNFETTERED FURY

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WRATH OF KHORNE BLOODTHIRSTER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellfire Breath	8"	1	ver abajo			
Bloodflail	12"	1	3+	3+	-1	✹
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Mighty Axe of Khorne	2"	6	3+	✹	-2	1D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Bloodflail	Mighty Axe of Khorne
0-3	10"	6	2+
4-6	9"	3	3+
7-9	8"	3	3+
10-12	7"	1D3	4+
13+	6"	1D3	4+

DESCRIPCIÓN

Un Wrath de Khorne Bloodthirster es una sola miniatura. Blande un peligroso mayal de sangre en una mano (Bloodflail) y una Gran Hacha de Khorne en la otra (Mighty Axe of Khorne).

VOLAR

Un Wrath de Khorne Bloodthirster vuela.

HABILIDADES

Aliento de fuego infernal. En la fase de disparo, un Wrath de Khorne Bloodthirster puede escupir una llamarada de fuego infernal. Elige una unidad dentro del alcance que sea visible para el Bloodthirster; esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Cazador implacable. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de esta miniatura contra **Heroes** o **Monsters**.

Corona de la Runa de Khorne. Un Wrath de Khorne Bloodthirster puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago. Suma 2 a cualquier tirada que haga para disipar.

HABILIDAD DE MANDO

Lord of the Blood Hunt. If a Wrath de Khorne Bloodthirster usa esta habilidad, select Una unidad de **Khorne Daemons** a 16" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, that unit can run y charge in the same turn y Puedes sumar 1 a its run y charge rolls.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Bloodthirster of Wrath, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BLOODTHIRSTER OF WRATH

Invocar Bloodthirster of Wrath tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Wrath de Khorne Bloodthirster a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, WRATH OF KHORNE BLOODTHIRSTER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKULLTAKER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Slayer Sword	1"	3	3+	3+	-1	3

DESCRIPCIÓN

Skulltaker es una sola miniatura. Va armado con la Espada Asesina (Slayer Sword) y viste su Capa de Cráneos.

HABILIDADES

Ataque decapitador. Si la tirada para golpear con la Espada Asesina es 6 o más, ese ataque inflige 3 heridas mortales en vez del daño normal.

Capa de Cráneos. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas de Skulltaker.

Cráneos para Khorne. Puedes repetir todas las tiradas para golpear y herir fallidas si el objetivo de Skulltaker es un **Hero.**

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, HERO, SKULLTAKER

HERALD OF KHORNE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Blood	1"	4	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Khorne es una sola miniatura. Blande una espada sanguinaria (Blade of Blood).

HABILIDADES

Golpe decapitador. Si la tirada para golpear con la espada sanguinaria es 6 o más, ese ataque inflige una herida mortal en vez de su daño normal.

Que mane la sangre. Después de que un Herald of Khorne ataque en la fase de combate, puedes escoger otra unidad **Bloodletter** a 8" o menos. Esa unidad puede agruparse y atacar inmediatamente si está a 3" o menos de el enemigo y aún no ha atacado en esa fase.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Herald of Khorne, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR HERALD OF KHORNE

Invocar Herald of Khorne tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Khorne a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, HERO, HERALD OF KHORNE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HERALD OF KHORNE EN JUGGERNAUT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Blood	1"	4	3+	3+	-1	1
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Khorne es una sola miniatura. Blande una espada sanguinaria (Blade of Blood) y va a lomos de un Juggernaut de Khorne que tritura a sus enemigos con sus herraduras de bronce (Brazen Hooves).

HABILIDADES

Carga asesina. Después de que esta miniatura haya completado un movimiento de carga, tira un dado por cada unidad enemiga a 1" o menos. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Golpe decapitador. Si la tirada para golpear con una espada sanguinaria es 6 o más, ese ataque inflige una herida mortal en vez de su daño normal.

Masacre y destrucción. Puedes repetir todas las tiradas para golpear fallidas de esta miniatura si ha cargado este turno.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Herald en Juggernaut, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR HERALD EN JUGGERNAUT

Invocar Herald en Juggernaut tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Khorne en Juggernaut a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, HERO, HERALD ON JUGGERNAUT

BLOOD THRONE OF KHORNE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Blood	1"	4	3+	3+	-1	1
Hellblades	1"	2	4+	3+	-1	1
Gnashing Maw	1"	1	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Blood Throne de Khorne es una sola miniatura. El Herald del Blood Throne blande una espada sanguinaria y los Bloodletter Charioteers llevan espadas infernales (Hellblades). El Blood Throne, a su vez engulle las tropas enemigas con sus fauces infernales (Gnashing Maw).

HABILIDADES

Festín de sangre. El Blood Throne de Khorne se cura 1 herida al final de la fase de combate por cada herida infligida con sus fauces infernales.

Golpe decapitador. Si la tirada para golpear con una espada sanguinaria o una espada infernal es 6 o más, ese ataque inflige una herida mortal en vez de su daño normal.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Blood Throne, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BLOOD THRONE

Invocar Blood Throne tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Blood Throne de Khorne a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, HERO, BLOOD THRONE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

BLOODLETTERS OF KHORNE

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Bloodletters of Khorne tiene 10 miniaturas o más. Cada uno empuña una espada infernal (Hellblade).

BLOODHUNTER

El líder de esta unidad es un Bloodhunter. El Bloodhunter hace 2 ataques en vez de 1 con su espada infernal.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Los Icon Bearers pueden llevar o bien un Icono embadurnado de vísceras o un Estandarte empapado en sangre.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Tu oponente debe repetir las tiradas de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6" o menos de algún Hornblower.

HABILIDADES

Estandarte empapado en sangre. Chorreando sangre de campeones, el Estandarte empapado en sangre es una inspiración para la lucha. Cada vez que una unidad con algún Estandarte empapado en sangre mate un **Hero**, suma 1 a sus tiradas de carga hasta el final de la partida.

Icono embadurnado de vísceras. Si sacas un 1 en un chequeo de acobardamiento por una unidad con algún Icono embadurnado de vísceras, la realidad fluctúa y la horda daemónica se ve fortalecida. Añade 1D6 Bloodletters a la unidad.

Foco de furia. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de esta unidad si hay un **Bloodletter Hero** de tu ejército a 8" o menos.

Golpe decapitador. Si la tirada para golpear con a Hellblade es 6 o más, ese ataque inflige una herida mortal en vez del daño normal.

Marabunta asesina. Una masa de Bloodletters blandiendo sus espadas infernales es una visión terrorífica. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de un Bloodletter si su unidad tiene 20 miniaturas o más.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Bloodletters, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BLOODLETTERS

Invocar Bloodletters tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Una unidad de hasta 10 Bloodletters of Khorne a 16” o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 20 Bloodletters of Khorne.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, KHORNE, BLOODLETTERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

BLOODCRUSHERS OF KHORNE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellblade	1"	1	4+	3+	-1	1
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Bloodcrushers of Khorne tiene 3 miniaturas o más. Los jinetes Bloodletter empuñan espadas infernales (Hellblades) y sus Juggernaut llevan herraduras de bronce con las que aplastar al enemigo (Brazen Hooves).

BLOODHUNTER

El líder de esta unidad es un Bloodhunter. El Bloodhunter efectúa 2 ataques con su espada infernal en vez de 1.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si sacas un 1 en un chequeo de acobardamiento por una unidad con algún Icon Bearer, la realidad fluctúa y la horda daemónica se ve fortalecida. Añade 1D3 Bloodcrushers a la unidad.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Tu oponente debe repetir las tiradas de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6" o menos de algún Hornblower.

HABILIDADES

Carga asesina. Después de que esta unidad haya completado un movimiento de carga, tira un dado por cada unidad enemiga a 1" o menos. Con un 4 o más esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Foco de Ira. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de esta unidad si ha cargado este turno y hay un **Bloodletter Hero** de tu ejército a 8" o menos.

Golpe decapitador. Si la tirada para golpear con una espada infernal es 6 o más, ese ataque inflige una herida mortal en vez de su daño normal.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Bloodcrushers, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BLOODCRUSHERS

Invocar Bloodcrushers tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Bloodcrusher of Khorne a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 10 o más, despliega una unidad de hasta 3 Bloodcrushers of Khorne.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, BLOODCRUSHERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

KARANAK

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Claws	1"	4	3+	4+	-	1
Savage Maws	1"	2	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Karanak es una sola miniatura. Desmiembra a su presa con sus zarpas ensangrentadas (Gore-slick Claws) y la mastica con sus fauces salvajes (Savage Maws).

HABILIDADES

Collar de Bronce de la Venganza Sangrienta. Karanak puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago. Si lo disipa con éxito, el lanzador sufre inmediatamente 1D3 heridas mortales.

Presa del Dios de la Sangre. Después de completar el despliegue, puedes designar un **Hero** como presa de Karanak. Puedes repetir las tiradas para golpear y herir fallidas de Karanak al atacar a su presa.

Llamada a la caza. Una vez por partida, si Karanak está a 8" o menos de su presa durante tu fase de héroe, puedes desplegar una unidad de Flesh Hounds en cualquier punto a 8" o menos de Karanak. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, KHORNE, FLESH HOUND, KARANAK

FLESH HOUNDS OF KHORNE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blood-dark Claws	1"	4	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Flesh Hounds de Khorne tiene 5 miniaturas o más. Desgarran a sus víctimas con sus garras ensangrentadas (Blood-dark Claws).

HABILIDADES

Collares de Khorne. Esta unidad puede disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago. Suma 1 a la tirada para disipar si la unidad tiene 10 miniaturas o más.

Cazadores incansables. Puedes repetir las tiradas de carga fallidas de esta unidad.

Foco de abjuración. Puedes repetir las tiradas para disipar fallidas de esta unidad si está a 8" o menos de un **Bloodletter Hero** de tu ejército.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Flesh Hounds, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR FLESH HOUNDS

Invocar Flesh Hounds tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 5 Flesh Hounds a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 10 Flesh Hounds.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, KHORNE, FLESH HOUNDS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKULL CANNONS OF KHORNE

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Burning Skull	30"	1	3+	3+	-2	1D6
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Hellblades	1"	2	4+	3+	-1	1
Gnashing Maw	1"	1	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skull Cannons de Khorne puede tener cualquier número de miniaturas. Cada uno lleva una dotación de dos Bloodletters armados con espadas infernales (Hellblades). El cañón devora a sus víctimas con sus fauces infernales y luego escupe sus cráneos en llamas (Burning Skulls).

HABILIDADES

Cañón de cráneos. Cuando un skull cannon dispara un cráneo en llamas, suma 1 a la tirada para golpear si el objetivo contiene 10 miniaturas o más.

Golpe decapitador. Si la tirada para golpear con una espada infernal es 6 o más, ese ataque inflige una herida mortal en vez de su daño normal.

Moler los huesos, robar los cráneos. Los cráneos de los enemigos atrapados por las fauces del cañón se usan como munición. Si las fauces infernales del cañón infligen alguna herida en la fase de combate, al final de esa fase puedes efectuar un ataque con un cráneo en llamas como si estuvieras en tu fase de disparo.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Skull Cannon, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR SKULL CANNON

Invocar Skull Cannon tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Skull Cannon of Khorne a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, SKULL CANNONS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GREAT UNCLEAN ONE

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Bile	7"	D6	3+	✹	-2	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Plague Flail	2"	3	3+	✹	-1	2
Massive Bilesword	2"	✹	4+	3+	-2	1D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Noxious Bile	Plague Flail	Massive Bilesword
0-2	2+	2+	3
3-4	3+	3+	3
5-6	3+	3+	2
7-8	4+	4+	2
9+	5+	4+	1

DESCRIPCIÓN

Un Great Unclean One es una sola miniatura. Lleva un gran mayal de plaga (Plague Flail) y una espada de bilis (Massive Bilesword), y puede vomitar chorros de bilis tóxica (Noxious Bile).

HABILIDADES

Mole corpulenta. Un Great Unclean One se cura 1D3 heridas en cada una de tus fases de héroe.

Sebo y bilis. Tira un dado cada vez que un Great Unclean One sufra una herida o herida mortal. Con un 5 o más, el golpe se pierde entre los numerosos michelines de la bestia; ignora esa herida o herida mortal. Con un 6 y estando en la fase de combate, la unidad atacante sufre una herida mortal al quedar cubierta de bilis corrosiva.

HABILIDAD DE MANDO

La alegría de Papá. Si un Great Unclean One usa esta habilidad, con cada 7 que obtengas al determinar la distancia de carga de una unidad **Nurgle Daemon** en tu próxima fase de carga puedes canturrear "¡Siete!" alegremente. Si lo haces, esa unidad puede efectuar 1 ataque extra con cada una de sus melee weapons en la próxima fase de combate.

MAGIA

Un Great Unclean One es un mago. Puede 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 Proyectil mágico, Escudo místico y Viento de plaga.

VIENTO DE PLAGA

El Great Unclean One invoca un remolino de gusanos y mugre, y lo lanza sobre el enemigo después de regodearse un rato en su feculencia. Viento de plaga tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, escoge una miniatura enemiga a 14" o menos y traza una línea recta entre ella y el lanzador. Su unidad y cualquier otra unidad que quede bajo la línea sufre 1D3 heridas mortales. Las unidades Nurgle sobre las que pase la línea curan 1D3 heridas a una de sus miniaturas.

Invocar daemons. Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Great Unclean One, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR GREAT UNCLEAN ONE

Invocar Great Unclean One tiene una dificultad de lanzamiento de 9. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Great Unclean One a 14" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, GREAT UNCLEAN ONE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

EPIDEMIUS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Balesword	1"	3	4+	3+	-1	1D3
Tiny Razor-sharp Teeth	1"	5	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Epidemius es una sola miniatura. Va armado con una espada demoníaca (Balesword) y una horda de Nurglings transporta su palanquín, defendiéndolo con sus dientecitos afilados (Tiny Razor- sharp Teeth).

HABILIDADES

Asquerosamente resistente. Tira un dado cada vez que Epidemius sufra una herida o herida mortal; con un 5 o más, la carne putrefacta no siente el daño; ignora esa herida o herida mortal.

El contable de Nurgle. Lleva la cuenta de las muertes enemigas causadas por miniaturas de **Nurgle** durante la partida. Al inicio de cada una de tus fases de héroe, consulta la siguiente tabla para ver qué beneficios tienen todas las miniaturas de **Nurgle** sobre el campo de batalla.

Estos bonificadores son acumulativos pero se pierden inmediatamente en caso de que Epidemius muera.

Muertes causadas	Efecto
< 7	Ningún efecto
7-13	Repite las tiradas de 1 para herir
14-20	Repite las tiradas de 1 para golpear
> 20	Suma 1 a las tiradas para salvar

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, PLAGUEBEARER, NURGLE, HERO, EPIDEMIUS

HERALD OF NURGLE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Balesword	1"	3	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Herald de Nurgle es una sola miniatura. Blande una repulsiva espada demoníaca (Balesword) que supura toxinas.

HABILIDADES

Asquerosamente resistente. Tira un dado cada vez que un Herald of Nurgle sufra una herida o herida mortal; con un 5 o más, la carne putrefacta no siente el daño; ignora esa herida o herida mortal.

En la muerte hay vida. El Herald de Nurgle se cura 1 herida cada vez que una unidad muere a 7" o menos de él.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Herald of Nurgle, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR HERALD OF NURGLE

Invocar Herald of Nurgle tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Nurgle a 14" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, PLAGUEBEARER, NURGLE, HERO, HERALD OF NURGLE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PLAGUEBEARERS OF NURGLE

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Plaguebearers de Nurgle tiene 10 miniaturas o más. Van armados con espadas de plaga (Plaguesword).

PLAGUERIDDEN

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

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si sacas un 1 en un chequeo de acobardamiento por una unidad con algún Icon Bearer, la realidad fluctúa y la horda daemónica se ve fortalecida. Añade 1D6 Plaguebearers a la unidad.

PIPERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Pipers. Tu oponente debe repetir las tiradas de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6" o menos de algún Piper.

HABILIDADES

Asquerosamente resistente. Tira un dado cada vez que esta unidad sufra una herida o herida mortal; con un 5 o más, la carne putrefacta no siente el daño; ignora esa herida o herida mortal.

Foco de fecundidad. Puedes repetir los 1 en las tiradas de salvar de esta unidad si está a 7" o menos de algún **Plaguebearer Hero** de tu ejército.

Nube de moscas. Los Plaguebearers atraen a las moscas y estas forman a su alrededor grandes nubes que los ocultan. Tu oponente resta 1 a cualquier tirada para golpear en la fase de disparo que tenga como objetivo una unidad de Plaguebearers. Si la unidad objetivo tiene 20 miniaturas o más, en vez de eso tu oponente resta 2 a esas tiradas y 1 a las tiradas para golpear efectuadas en la fase de combate.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Plaguebearers, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR PLAGUEBEARERS

Invocar Plaguebearers tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Una unidad de hasta 10 Plaguebearers a 14" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 20 Plaguebearers.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, NURGLE, PLAGUEBEARERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PLAGUE DRONES OF NURGLE

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Death's Head	14"	1	4+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Plaguesword	1"	1	4+	3+	-	1
Prehensile Proboscis	1"	3	3+	4+	-	1
Venomous Sting	1"	1	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Plague Drones de Nurgle tiene 3 miniaturas o más. Las Rot Flies atacan con sus proboscides prensiles (Prehensile Proboscises) y aguijones venenosos (Venomous Stings), y los Plaguebearer blanden sus espadas de plaga y lanzan Cabezas de muerte (Death's Heads).

VOLAR

Los Plague Drones de Nurgle vuelan.

PLAGUEBRINGER

El líder de esta unidad es un Plaguebringer. El Plaguebringer hace 2 ataques en vez de 1 con su espada de plaga.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si sacas un 1 en un chequeo de acobardamiento por una unidad con algún Icon Bearer, la realidad fluctúa y la horda daemónica se ve fortalecida. Añade 1D3 Plague Drones a la unidad.

BELL TOLLERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Bell Tollers. Tu oponente debe repetir las tiradas de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6" o menos de algún Bell Toller.

HABILIDADES

Asquerosamente resistente. Tira un dado cada vez que esta unidad sufra una herida o herida mortal; con un 5 o más, la carne putrefacta no siente el daño; ignora esa herida o herida mortal.

Foco de contagio. Si una tirada para herir de esta unidad es 6 o más, y está a 7" o menos de un **Plaguebearer Hero** de tu ejército, la herida se infecta causando inmediatamente una herida mortal además de cualquier otro daño que cause.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Plague Drones, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR PLAGUE DRONES

Invocar Plague Drones tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Una unidad de hasta 3 Plague Drones a 14" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 6 Plague Drones.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, PLAGUEBEARER, NURGLE, PLAGUE DRONES

NURGLINGS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tiny Razor-sharp Teeth	1"	5	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Nurglings tiene 3 miniaturas o más. Los Nurglings atacan con sus dientecitos afilados.

HABILIDADES

Derrota infecciosa. Al final de la fase de combate, tira un dado por cada unidad enemiga a la que los Nurglings le hayan infligido alguna herida sin matarla. Con un 5 o más la unidad sucumbe a las bacterias que transportan los Nurglings y sufre 1D3 heridas mortales.

Enjambre interminable. Durante la fase de acobardamiento de cada jugador, cualquier Nurgling que haya sufrido heridas durante ese turno pero no haya muerto recupera todas sus heridas.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, NURGLE, NURGLINGS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

BEASTS OF NURGLE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claws and Tentacles	1"	D6	4+	3+	-	1
Slobbering Tongue	2"	1	4+	3+	-	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Beasts of Nurgle tiene cualquier número de miniaturas. Las Beasts of Nurgle van al encuentro del enemigo con sus zarpas y tentáculos (Claws and Tentacles) y le demuestran su amor cubriéndolo de lametones con sus lenguas venenosas (Slobbering Tongues).

HABILIDADES

Bestezuelas cariñosas. Las Beasts of Nurgle están siempre buscando amiguitos nuevos con los que jugar. Pueden cargar el mismo turno en el hayan corrido o se hayan retirado.

Foco de virulencia. Si el resultado de una tirada para herir efectuada por esta unidad es 6 o más y está a 7" o menos de un **Plaguebearer Hero** de tu ejército, ese ataque causa el doble de daño.

Rastro de babas. Después de que una unidad enemiga efectúe un movimiento de carga, tira un dado por cada una de sus miniaturas a 1" o menos de una Beast de Nurgle; la unidad de esa miniatura sufre una herida mortal por cada 6, al resbalar el guerrero en un charco de babas.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Beasts of Nurgle, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BEASTS OF NURGLE

Invocar Beasts of Nurgle tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una Beast de Nurgle a 14" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 3 Beasts of Nurgle.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, NURGLE, BEASTS OF NURGLE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

KAIROS FATEWEAVER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Tomorrow	3"	1D6	4+	✹	-1	2
Beaks and Claws	1"	✹	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Staff of Tomorrow	Beaks and Claws	Gift of Change
0-2	2+	5	3+
3-4	3+	4	4+
5-6	3+	4	5+
7-8	4+	3	6+
9+	4+	3	7+

DESCRIPCIÓN

Kairos Fateweaver es una sola miniatura. Lleva el Báculo del Mañana (Staff of Tomorrow) y puede desgarrar a sus enemigos con sus picos y zarpas (Beaks and Claws).

VOLAR

Kairos Fateweaver vuela.

HABILIDADES

Cifras y letras. Cuando Kairos Fateweaver efectúe una tirada de lanzamiento o dispersión, suma 2 al resultado de la tirada si, justo antes de tirar eres capaz de deletrear el nombre del hechizo del revés, en voz alta, sin dudar y sin mirarlo.

Dominio de la magia. Cuando Kairos Fateweaver efectúe una tirada de lanzamiento o dispersión, ignora la tirada más baja y considérala igual a la más alta.

Oráculo de la eternidad. Una vez por partida, puedes cambiar el resultado de una única tirada de dado por el número que tú elijas.

MAGIA

Kairos Fateweaver es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar dos hechizos en cada una de las fases de héroe del enemigo. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Don del cambio. Kairos también conoce los hechizos de los demás **Wizards** de tu ejército que estén a 18" o menos de él.

DON DEL CAMBIO

Kairos dibuja un sello incandescente en el aire y dota a sus enemigos de carne mutante. Don del cambio tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, escoge una unidad enemiga visible a 18" o menos. Esa unidad las heridas mortales indicadas en la columna Gift of Change de la Damage Table. Si alguna miniatura muere a causa de este hechizo, puedes desplegar un Chaos Spawn a 3" o menos de esa unidad. Esta miniatura se suma a tu ejército.

KEYWORDS **CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, LORD OF CHANGE, KAIROS FATEWEAVER**

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

LORD OF CHANGE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Tzeentch	3"	2	4+	✹	-	2
Curved Beak and Wicked Talons	1"	✹	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Staff of Tzeentch	Beak and Talons	Infernal Gateway
0-2	2+	4	3 o más
3-4	3+	3	4 o más
5-6	3+	3	4 o más
7-8	4+	2	5 o más
9+	4+	2	5 o más

DESCRIPCIÓN

Un Lord of Change es una sola miniatura. Lleva el Báculo de Tzeentch (Staff of Tzeentch) y desgarra a sus enemigos con su pico curvado y sus zarpas ladinas (Curved Beak and Wicked Talons).

VOLAR

Un Lord of Change vuela.

HABILIDADES

Dominio de la magia. Cuando un Lord of Change efectúe una tirada de lanzamiento o dispersión, ignora la tirada más baja y considérala igual a la más alta.

Ladrón de hechizos. Si el resultado de una tirada para disipar de un Lord of Change es 9 o más, aprende el hechizo que intentaba disipar y puede lanzarlo en los turnos siguientes.

HABILIDAD DE MANDO

Faro de hechicería. El Lord of Change extiende sus alas y satura el aire de magia. Su un Lord of Change usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes sumar 1 a todas las tiradas de lanzamiento y dispersión de los **Tzeentch Daemon Wizards** que estén a 18" o menos de él.

MAGIA

Un Lord of Change es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Portal infernal spells.

PORTAL INFERNAL

El Lord of Change abre un portal al Reino del Chaos por el que se precipitan los guerreros enemigos. Portal infernal tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad a 18" o menos, visible para el lanzador, y tira 9 dados.

Por cada tirada que supere el número que indica la Damage Table (Infernal Gateway), la unidad sufre una herida mortal.

Invocar daemons. Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Lord of Change, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR LORD OF CHANGE

Invocar Lord of Change tiene una dificultad de lanzamiento de 9. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Lord of Change a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, LORD OF CHANGE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

THE CHANGELING

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Trickster's Staff	2"	1	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

The Changeling es una sola miniatura. Va armado con el Báculo del engaño (Trickster's Staff).

HABILIDADES

Archiembaucador. Al inicio de la batalla, puedes desplegar el Changeling en el territorio de tu oponente como si fuera parte de su ejército. Las unidades enemigas deben tratarlo como si fuera parte de su ejército: pueden mover a 3" o menos de él, no pueden hacerlo objetivo de hechizos o ataques, etc. Si ataca, lanza o disipa un hechizo o se halla a 3" o menos de un **Hero** enemigo durante la fase de héroe de tu oponente, es descubierto y esta habilidad deja de tener efecto.

Horror metamorfo. En vez de usar el Báculo del engaño en la fase de combate, puedes escoger una melee weapon de la unidad objetivo y atacar usando ese perfil.

Tropiezo intencionado. Hasta que el Changeling sea descubierto, puedes escoger una unidad que esté a 9" o menos de él en la fase de héroe enemiga. Esa unidad reduce a la mitad su atributo Move hasta tu próxima fase de héroe.

MAGIA

The Changeling 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 Proyectil mágico y Escudo místico. The Changeling también conoce los hechizos de todo **Wizard** que esté a 9" o menos de él.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, THE CHANGELING

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HERALD OF TZEENTCH

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magical Flames	18"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Staff of Change	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Ritual Dagger	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Tzeentch es una sola miniatura. Va armado con el Báculo de la Mutabilidad (Staff of Change) o una daga ritual (Ritual Dagger), y lleva un tomo arcano. También puede lanzar Llamaradas mágicas (Magical Flames) sobre el enemigo.

HABILIDADES

Fortuna y sino. Con un 9 o más en una tirada de lanzamiento del Herald of Tzeentch, puede intentar lanzar un hechizo adicional distinto en esa fase de héroe.

Tomo arcano. Una vez por partida, antes de lanzar un hechizo el Herald puede leer su tomo arcano. Puedes tirar tres dados en vez de dos para esa tirada de lanzamiento.

MAGIA

Un Herald of Tzeentch 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 Proyectil mágico, Escudo místico y Fuego Rosa de Tzeentch.

FUEGO ROSA DE TZEENTCH

Fuego Rosa de Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 9. Si se lanza con éxito,una llamarada mágica engulle al enemigo. Escoge una unidad enemiga visible a 18" o menos. Esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

Invocar daemons. Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Herald of Tzeentch, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR HERALD OF TZEENTCH

Invocar Herald of Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Tzeentch a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS **CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, HERALD OF TZEENTCH**

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HERALD OF TZEENTCH EN DISC OF TZEENTCH

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magical Flames	18"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Staff of Change	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Ritual Dagger	1"	2	4+	4+	-	1
Disc of Tzeentch's Teeth and Horns	1"	D3	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

A Herald of Tzeentch on Disc de Tzeentch es una sola miniatura. Va armado con el Báculo de la Mutabilidad (Staff of Change) o una daga ritual (Ritual Dagger), y lleva un tomo arcano. También puede lanzar Llamaradas mágicas (Magical Flames) sobre el enemigo y su Disc puede atacar con sus dientes y cuernos (Teeth and Horns).

VOLAR

Un Herald of Tzeentch en Disc de Tzeentch vuela.

HABILIDADES

Tomo arcano. Una vez por partida, antes de lanzar un hechizo el Herald puede leer su tomo arcano. Puedes tirar tres dados en vez de dos para esa tirada de lanzamiento.

MAGIA

Un Herald of Tzeentch 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 Proyectil mágico, Escudo místico y Fuego azul de Tzeentch.

FUEGO AZUL DE TZEENTCH

Fuego azul de Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 4. Si se lanza con éxito, aparece una bocanada de llamas iridiscentes; escoge una unidad enemiga visible a 18" o menos. Tu tiras 9 dados y tu oponente tira 1. Por cada uno de tus resultados igual al resultado de tu oponente la unidad objetivo sufre una herida mortal.

Invocar daemons. Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Herald on Disc, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR HERALD ON DISC

Invocar Herald on Disc tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Tzeentch on Disc a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, HERALD ON DISC

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HERALD OF TZEENTCH EN BURNING CHARIOT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Change	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Ritual Dagger	1"	2	4+	4+	-	1
Screamers' Lamprey Bites	1"	6	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Tzeentch en Burning Chariot es una sola miniatura. Los Screamers que tiran del carro atacan a mordiscos (Lamprey Bites), mientras que el Herald de Tzeentch va armado con el Báculo de la Mutabilidad (Staff of Change) o una daga ritual (Ritual Dagger) y lleva un tomo arcano.

VOLAR

Un Herald of Tzeentch en Burning Chariot vuela.

HABILIDADES

Como una lamprea. Los Screamers que logran hincar los dientes en presas grandes no las sueltan con facilidad. Los mordiscos de los Screamers tienen un atributo Damage 1D3 si el objetivo es un **Monster.**

Estela de fuego. Al terminar el movimiento del Burning Chariot en la fase de movimiento, puedes escoger una unidad enemiga a través de la que haya movido. Tira un dado; con un 4 o más, la unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Tomo arcano. Una vez por partida, antes de lanzar un hechizo el Herald puede leer su tomo arcano. Puedes tirar tres dados en vez de dos para esa tirada de lanzamiento.

MAGIA

Un Herald of Tzeentch 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 Proyectil mágico, Escudo místico y Tormenta de fuego de Tzeentch.

TORMENTA DE FUEGO DE TZEENTCH

Orbes de llamas escarlatas rodean al mago y se ciernen sobre el enemigo. Tormenta de fuego de Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 9. Si se lanza con éxito, tira un dado por cada unidad enemiga a 9" o menos. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Invocar daemons. Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Burning Herald, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BURNING HERALD

Invocar Burning Herald tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Tzeentch en Burning Chariot a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, HERALD ON BURNING CHARIOT

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

THE BLUE SCRIBES

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharpened Quills	1"	2	5+	5+	-	1
Disc's Many-fanged Mouths	1"	1D3	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Los Blue Scribes son una sola miniatura. Uno de ellos, P'tarix, transcribe sellos mágicos parando solo para apuñalar a quien se acerque demasiado con sus plumas afiladas (Sharpened Quills). Xirat'p a su vez lee los garabatos de su gemelo, lanzando hechizos a diestro y siniestro. Van sobre un Disc de Tzeentch que ataca con sus bocas dentadas (Many-fanged Mouths).

VOLAR

Los Blue Scribes vuelan.

HABILIDADES

Anotaciones frenéticas. Tira un dado cada vez que un **Wizard** a 18" o menos de los Blue Scribes lance un hechizo con éxito, aunque sea disipado; con un 4 o más los Blue Scribes aprenden el hechizo y pueden intentar lanzarlo en los turnos siguientes.

Pergaminos de hechicería. Una vez en cada una de tus fases de héroe, los Blue Scribes pueden intentar leer sus pergaminos en vez de efectuar una tirada de lanzamiento. Si lo hacen, tira un dado; con un 1, no logran descifrar la escritura y el lanzamiento falla automáticamente. Con un 2 o más, el hechizo se lanza con éxito y sólo puede disiparse con un 9 o más.

MAGIA

Los Blue Scribes puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conocen los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Bendición de Tzeentch.

BENDICIÓN DE TZEENTCH

Los Blue Scribes avanzan sin dejar de escribir las palabras clave para acceder a un poder arcano. Bendición de Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 4. Si se lanza con éxito, puedes repetir las tiradas de lanzamiento fallidas de los **Tzeentch Wizards** a 18" o menos de los Blue Scribes, durante el resto de la fase de héroe.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, THE BLUE SCRIBES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PINK HORRORS OF TZEENTCH

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magical Flames	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Grasping Hands	1"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Pink Horrors de Tzeentch tiene 10 miniaturas o más. Lanzan Llamaradas mágicas a sus enemigos y los estrangulan con sus manos alargadas (Grasping Hands).

IRIDESCENT HORROR

El líder de esta unidad es un Iridescent Horror. El Iridescent Horror hace 2 ataques en vez de 1 con sus manos alargadas.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si sacas un 1 en un chequeo de acobardamiento por una unidad con algún Icon Bearer, la realidad fluctúa y la horda daemónica se ve fortalecida. Añade 1D6 Pink Horrors a la unidad.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Tu oponente debe repetir las tiradas de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6" o menos de algún Hornblower.

HABILIDADES

Avivar las llamas. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de Llamaradas mágicas de un Pink Horror si su unidad tiene 20 miniaturas o más.

Foco de hechicería. Puedes sumar 1 a cualquier tirada de lanzamiento de esta unidad si está a 9" o menos de algún **Horror Hero** de tu ejército.

MAGIA

Una unidad de Pink Horrors puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Pink Horrors conocen los hechizos Proyectil mágico y Escudo místico.

Invocar daemons. Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Pink Horrors, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR PINK HORRORS

Invocar Pink Horrors tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 10 Pink Horrors a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 20 Pink Horrors.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, WIZARD, PINK HORRORS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

EXALTED FLAMERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Billowing Warpflame	18"	6	4+	3+	-	1D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Flaming Maw	2"	4	5+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Exalted Flamers puede tener cualquier número de miniaturas. Un Exalted Flamer escupe llamaradas ondulantes (Billowing Warpflame) al enemigo, o salta sobre él con la amenaza de sus fauces llameantes (Flaming Maw).

VOLAR

Los Exalted Flamers se impulsan dando grandes saltos a través del campo de batalla. Se considera que los Exalted Flamers vuelan.

HABILIDADES

Llamaradas caprichosas. Tira un dado al final de la fase de disparo por cada unidad que sufrió heridas por las llamaradas ondulantes de un Exalted Flamer pero no murió. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales adicionales, pues las llamas cambiantes no se extinguen fácilmente. Con un 1, la naturaleza voluble de Tzeentch se revela y, en vez de eso, una miniatura de esa unidad se cura 1D3 heridas.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Exalted Flamer, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR EXALTED FLAMER

Invocar Exalted Flamer tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Exalted Flamer a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, puedes desplegar Una unidad de hasta 3 Exalted Flamers.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, FLAMER, TZEENTCH, EXALTED FLAMERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

FLAMERS OF TZEENTCH

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpflame	18"	3	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Flaming Maw	1"	2	5+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Flamers of Tzeentch tiene 3 miniaturas o más. De sus múltiples bocas salen llamas disformes (Warpflames) pero también pueden morder con sus fauces llameantes (Flaming Maws).

VOLAR

Los Flamers se impulsan dando grandes saltos a través del campo de batalla. Se considera que los Flamers vuelan.

PYROCASTER

El líder de esta unidad es un Pyrocaster. El Pyrocaster efectúa 4 ataques de llamarada disforme en vez de 3.

HABILIDADES

Foco de transmutación. Tira un dado cada vez que una miniatura de esta unidad muera a 9" o menos de un **Horror Hero** de tu ejército; con un 6, añade 2 Flamers a la unidad.

Llamaradas caprichosas. Tira un dado al final de la fase de disparo por cada unidad que sufrió heridas por las llamas disformes de un Flamer pero no murió. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales adicionales, pues las llamas cambiantes no se extinguen fácilmente. Con un 1, la naturaleza voluble de Tzeentch se revela y, en vez de eso, una miniatura de esa unidad se cura 1D3 heridas.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Flamers of Tzeentch, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR FLAMERS OF TZEENTCH

Invocar Flamers of Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Una unidad de hasta 3 Flamers of Tzeentch a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 6 Flamers of Tzeentch.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, FLAMERS

SCREAMERS OF TZEENTCH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lamprey Bite	1"	3	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Screamers of Tzeentch tiene 3 miniaturas o más, que se deshacen del enemigo a mordiscos (Lamprey Bites).

VOLAR

Los Screamers of Tzeentch vuelan.

HABILIDADES

Aletas cortantes. Después de que una unidad de Screamers mueva en la fase de movimiento, puedes escoger una unidad enemiga sobre la que haya movido. Tira un dado por cada Screamer que la haya sobrevolado; por cada 6, esa unidad sufre una herida mortal.

Como una lamprea. Los Screamers que logran hincar los dientes en presas grandes no las sueltan con facilidad. Los mordiscos de los Screamers tienen un atributo Damage 1D3 si el objetivo es un **Monster.**

Foco de cambio. Mientras esta unidad esté a 9" o menos de cualquier **Horror Hero** de tu ejército, la rodea un aura de transformación; si una miniatura enemiga ataca esa unidad tu oponente debe tratar los 6 en las tiradas para golpear como si fueran 1.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Screamers, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR SCREAMERS

Invocar Screamers tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Una unidad de hasta 3 Screamers of Tzeentch a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 6 Screamers of Tzeentch.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, SCREAMERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

BURNING CHARIOTS OF TZEENTCH

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Billowing Warpflame	18"	6	4+	3+	-	1D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Flaming Maw	2"	4	5+	3+	-	1
Blue Horrors' Jabs	1"	3	5+	5+	-	1
Screamers' Lamprey Bites	1"	6	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Burning Chariots de Tzeentch puede tener cualquier número de miniaturas. Un Exalted Flamer dirige cada carro, escupiendo llamaradas ondulantes (Billowing Warpflame) o saltando sobre él con la amenaza de sus fauces llameantes (Flaming Maw). Cada Flamer va acompañado de tres Blue Horrors, que golpean (jab) a todo el que se acerque demasiado. Cada carro va tirado por dos Screamers de Tzeentch que se defienden a mordiscos (Lamprey Bites).

VOLAR

Un Burning Chariot of Tzeentch vuela.

HABILIDADES

Como una lamprea. Los Screamers que logran hincar los dientes en presas grandes no las sueltan con facilidad. Los mordiscos de los Screamers tienen un atributo Damage 1D3 si el objetivo es un **Monster.**

Estela de fuego. Al terminar el movimiento del Burning Chariot en la fase de movimiento, puedes escoger una unidad enemiga a través de la que haya movido. Tira un dado; con un 4 o más, la unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Llamaradas caprichosas. Tira un dado al final de la fase de disparo por cada unidad que sufrió heridas por las llamaradas ondulantes de esta miniatura pero no murió. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales adicionales, pues las llamas cambiantes no se extinguen fácilmente. Con un 1, la naturaleza voluble de Tzeentch se revela y, en vez de eso, una miniatura de esa unidad se cura 1D3 heridas.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Burning Chariot, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BURNING CHARIOT

Invocar Burning Chariot tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Burning Chariot of Tzeentch a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Esta unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, FLAMER, HORROR, TZEENTCH, BURNING CHARIOTS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

KEEPER OF SECRETS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Razor-sharp Claws	2"	✹	3+	3+	-1	2
Elegant Greatblade	2"	2	3+	✹	-2	1D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Razor-sharp Claws	Elegant Greatblade
0-2	14"	6	2+
3-4	12"	5	3+
5-6	10"	4	3+
7-8	8"	3	4+
9+	6"	2	4+

DESCRIPCIÓN

Un Keeper of Secrets es una sola miniatura. Lucha con sus garras afiladas (Razor-sharp Claws) y un elegante mandoble (Elegant Greatblade).

HABILIDADES

Delicada precisión. Puedes repetir los 1 en las tiradas para herir de un Keeper of Secrets.

Oscuras tentaciones. En la fase de héroe de tu oponente, un Keeper of Secrets puede tentar a un **Hero** enemigo con poderosos dones. Si la oferta tentadora es aceptada, ese **Hero** puede efectuar hasta 6 ataques adicionales con una de sus armas en ese turno. Pero si obtiene un 1 (antes de aplicar modificadores) en alguna de las tiradas para golpear efectuadas bajo el poder del don, el Keeper of Secrets devora su alma y el **Hero** muere.

HABILIDAD DE MANDO

Exceso de violencia. Si un Keeper of Secrets usa esta habilidad, escoge una unidad **Slaanesh Daemon** a 12" o menos de él. En tu próxima fase de combate puedes elegir esa unidad para que se agrupe y ataque dos veces en lugar de una.

MAGIA

Un Keeper of Secrets es un mago. Puede intentar lanzar unhechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Coro cacofónico.

CORO CACOFÓNICO

El Keeper of Secrets entona un cántico mágico estridente y enloquecedor. Coro cacofónico tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, tira dos dados; cada unidad enemiga a 6" o menos del lanzador sufre 1D3 heridas mortales si el resultado de la tirada supera su atributo de Bravery.

Invocar daemons. Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Keeper of Secrets, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR KEEPER OF SECRETS

Invocar Keeper of Secrets tiene una dificultad de lanzamiento de 9. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Keeper of Secrets a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, SLAANESH, MONSTER, HERO, WIZARD, KEEPER OF SECRETS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

THE MASQUE OF SLAANESH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Serrated Claws	1"	6	3+	4+	-1	1
Staff of Masks	1"	1	3+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

The Masque es una sola miniatura, armada con un par de garras aserradas (Serrated Claws) y el Báculo de las Máscaras (Staff of Masks).

HABILIDADES

Coreografía infernal. En presencia de la Masque es imposible mantener la compostura. Hasta los más disciplinados se entregan a los saltos y piruetas de su macabra danza infernal. Las unidades enemigas que empiecen su fase de movimiento a 12" o menos de la Masque de Slaanesh reduce su atributo Move a la mitad.

La danza sin fin. Si bailas mientras efectúas cualquier tirada de la Masque en la fase de combate, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas. Si consigues que tu oponente se una a la danza, puedes repetir también las tiradas para herir fallidas.

Reflejos sobrenaturales. Al inicio de la fase de combate, tira un dado. Si tu oponente ataca a la Masque durante esa fase y el resultado de su tirada para golpear coincide con el de esta tirada, la Masque esquiva grácilmente el golpe y el ataque falla.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HERO, THE MASQUE

HERALD OF SLAANESH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ravaging Claws	1"	6	3+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongue	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Slaanesh es una sola miniatura que ataca con sus garras destructoras (Ravaging Claws).

STEED DE SLAANESH

Algunos Heralds de Slaanesh van a lomos de Steeds. Su atributo Move es de 12" en vez de 6" y ganan el ataque de la lengua venenosa del corcel (Steed's Poisonous Tongue).

HABILIDADES

Gracia mortal. Con cada 6 o más en las tiradas para golpear de las garras destructoras del Herald of Slaanesh puedes efectuar un ataque más con la misma arma inmediatamente.

Reflejos rápidos. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas de un Herald of Slaanesh en la fase de combate.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Herald of Slaanesh, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR HERALD OF SLAANESH

Invocar Herald of Slaanesh tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Slaanesh a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HERO, HERALD OF SLAANESH

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HERALD OF SLAANESH ON SEEKER CHARIOT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Herald's Flensing Whips	2"	6	3+	4+	-	1
Daemonette's Piercing Claws	1"	2	4+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Slaanesh en Seeker Chariot de Slaanesh es una sola miniatura. El Herald empuña unos látigos desolladores (Flensing Whips), mientras que la Daemonette que conduce el carro ataca con sus garras punzantes (Piercing Claws). Los corceles que tiran del carro atacan con sus lenguas ponzoñosas (Poisoned Tongues).

HABILIDADES

Acuchillar. Tras cargar con esta miniatura, tira un dado por cada miniatura enemiga a 1" o menos. Con un 4 o más, la unidad de esa miniatura sufre una herida mortal.

Belleza inquietante. Tu oponente resta 1 a todas las tiradas para golpear de sus **Heroes** que tengan esta miniatura como objetivo.

Gracia mortal. Por cada 6 o más para golpear con las garras destructoras del Herald of Slaanesh puedes efectuar un ataque más con la misma arma de inmediato.

Velocidad absurda. Esta miniatura mueve hasta 6" al correr, sin tirar el dado.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Seeker Herald, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR SEEKER HERALD

Invocar Seeker Herald tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Slaanesh on Seeker Chariot a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HERO, SEEKER CHARIOT

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HERALD OF SLAANESH EN EXALTED SEEKER CHARIOT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Herald's Flensing Whips	2"	6	3+	4+	-	1
Daemonettes' Piercing Claws	1"	6	4+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	8	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Slaanesh en Exalted Seeker Chariot de Slaanesh es una sola miniatura. Tres Daemonettes tripulan el carro, armadas con sus garras punzantes (Piercing Claws). Los Steeds que lo mueven causan estragos con sus lenguas envenenadas (Poisoned tongues) y el Herald of Slaanesh castiga al enemigo con sus látigos desolladores (Flensing Whips).

HABILIDADES

Belleza inquietante. Tu oponente debe restar 1 a todas las tiradas para golpear a esta miniatura de sus **Heroes**.

Ensañamiento. Tras cargar con esta miniatura, tira un dado por cada miniatura enemiga a 1" o menos. Con un 4 o más, la unidad de esa miniatura sufre 1D3 heridas mortales.

Gracia mortal. Con cada 6 o más en las tiradas para golpear con los látigos desolladores o las garras punzantes de esta miniatura, puedes efectuar un ataque más con la misma arma inmediatamente.

Visiones pesadillescas. Tu oponente debe sumar 1 a los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 3" o menos de un Exalted Seeker Chariot que haya cargado en ese turno.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Exalted Herald, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR EXALTED HERALD

Invocar Exalted Herald tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Slaanesh en Exalted Seeker Chariot a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HERO, EXALTED SEEKER CHARIOT

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

DAEMONETTES OF SLAANESH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Piercing Claws	1"	2	4+	4+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Daemonettes de Slaanesh tiene 10 miniaturas o más,armadas con garras punzantes.

ALLURESS

El líder de esta unidad es una Alluress. Una Alluress hace 3 ataques en vez de 2.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si sacas un 1 en un chequeo de acobardamiento por una unidad con algún Icon Bearer, la realidad fluctúa y la horda daemónica se ve fortalecida. Añade 1D6 Daemonettes a la unidad.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Tu oponente debe repetir las tiradas de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6” o menos de algún Hornblower.

HABILIDADES

Ágil y veloz. Las Daemonettes pueden correr y cargar en el mismo turno.

Foco de encantamiento. En la fase de combate, tu oponente debe repetir las tiradas para golpear de 6 o más contra unidades de Daemonettes que estén a 6" o menos de un **Daemonette Hero** de tu ejército.

Gráciles asesinas. Con cada 6 o más en las tiradas para golpear de las garras punzantes de una Daemonette esa miniatura puede hacer un ataque extra inmediatamente. Si su unidad tiene 20 miniaturas o más, haz un ataque extra por cada 5 o más en las tiradas para golpear.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Daemonettes, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR DAEMONETTES

Invocar Daemonettes tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Una unidad de hasta 10 Daemonettes a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, en vez de eso despliega una unidad de hasta 20 Daemonettes.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, SLAANESH, DAEMONETTES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SEEKERS OF SLAANESH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Piercing Claws	1"	2	4+	4+	-1	1
Poisoned Tongue	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Seekers of Slaanesh tiene 5 miniaturas o más. Atacan con sus garras punzantes, y montan Steeds dotados de lenguas ponzoñosas.

HEARTSEEKER

El líder de esta unidad es un Heartseeker. A Heartseeker hace 3 ataques en vez de 2 with its Piercing Claws.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si sacas un 1 en un chequeo de acobardamiento por una unidad con algún Icon Bearer, la realidad fluctúa y la horda daemónica se ve fortalecida. Añade 1D6 Seekers a la unidad.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Tu oponente debe repetir las tiradas de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6" o menos de algún Hornblower.

HABILIDADES

Como un rayo. Tira dos dados en vez de uno para determinar la distancia que corre una unidad de Seekers of Slaanesh y suma el resultado. Esta unidad puede correr y cargar en el mismo turno.

Foco de velocidad. Suma 1 a las tiradas para correr y cargar de esta unidad si está a 12" o menos de un **Daemonette Heroe** de tu ejército.

Gráciles asesinas. Con cada 6 o más en las tiradas para golpear de las garras punzantes de una Daemonette esa miniatura puede hacer un ataque extra inmediatamente.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Seekers, además de cualquier hechizo que ya conozcan

INVOCAR SEEKERS

Invocar Seekers tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Una unidad de hasta 5 Seekers of Slaanesh a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, en vez de eso despliega una unidad de hasta 10 Seekers of Slaanesh.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, SEEKERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

FIENDS OF SLAANESH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deadly Pincers	1"	4	4+	4+	-	1
Barbed Stinger	2"	1	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Fiends of Slaanesh tiene cualquier número de miniaturas. Descargan un a tormenta de golpes con sus pinzas mortíferas (Deadly Pincers), y sus aguijones dentados (Barbed Stingers).

HABILIDADES

Almizcle soporífero. Tu oponente resta 1 a las tiradas para golpear a un Fiend of Slaanesh en la fase de combate.

Foco de Gracia. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de esta unidad si está a 6" o menos de a **Daemonette Hero** de tu ejército.

Pinzas letales. Si obtienes un 6 o más en la tirada para herir de las pinzas mortíferas de un Fiend el Rend del ataque es de -2.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Fiends of Slaanesh, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR FIENDS OF SLAANESH

Invocar Fiends of Slaanesh tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Fiend of Slaanesh a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 3 Fiends of Slaanesh.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, SLAANESH, FIENDS

SEEKER CHARIOTS OF SLAANESH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alluress' Flensing Whips	2"	3	4+	4+	-	1
Daemonette's Piercing Claws	1"	2	4+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Seeker Chariots de Slaanesh puede tener cualquier número de miniaturas. Una Alluress comanda cada carro, armada con un par de látigos desolladores. La acompaña una Daemonette que empala a sus enemigos con sus garras punzantes. Las lenguas ponzoñosas de los Steeds se suman a la letalidad del carro.

HABILIDADES

Acuchillar. Tras cargar con esta miniatura, tira un dado por cada miniatura enemiga a 1" o menos. Con un 4 o más, la unidad de esa miniatura sufre una herida mortal.

Gracia mortal. Con cada 6 o más en las tiradas para golpear de los látigos desolladores o las garras punzantes puedes efectuar un ataque más con la misma arma inmediatamente.

Velocidad absurda. Esta miniatura mueve hasta 6" al correr, sin tirar el dado.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Seeker Chariot, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR SEEKER CHARIOT

Invocar Seeker Chariot tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Seeker Chariot a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, SEEKER CHARIOTS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

EXALTED SEEKER CHARIOTS OF SLAANESH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alluress' Flensing Whips	2"	3	4+	4+	-	1
Daemonettes' Piercing Claws	1"	6	4+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	8	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Exalted Seeker Chariots de Slaanesh puede tener cualquier número de miniaturas. Tres Daemonettes tripulan el carro, armadas con sus garras punzantes (Piercing Claws). Los Steeds que lo mueven causan estragos con sus lenguas envenenadas (Poisoned Tongues) y la Exalted Allurness castiga al enemigo con sus látigos desolladores (Flensing Whips).

HABILIDADES

Ensañamiento. Tras cargar con esta miniatura, tira un dado por cada miniatura enemiga a 1" o menos. Con un 4 o más, la unidad de esa miniatura sufre 1D3 heridas mortales.

Gracia mortal. Con cada 6 o más en las tiradas para golpear de los látigos desolladores o las garras punzantes puedes efectuar un ataque más con la misma arma inmediatamente.

Visiones pesadillescas. Tu oponente debe sumar 1 a los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 3" o menos de un Exalted Seeker Chariots que haya cargado en ese turno.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Exalted Chariot, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR EXALTED CHARIOT

Invocar Exalted Chariot tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Exalted Seeker Chariot a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, EXALTED SEEKER CHARIOTS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HELLFLAYERS OF SLAANESH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alluress' Piercing Claws	1"	3	4+	4+	-1	1
Daemonettes' Flensing Whips	2"	4	4+	4+	-	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Hellflayers de Slaanesh puede tener cualquier número de miniaturas. En cada carruaje va una Alluress armada con garras punzantes (Piercing Claws) y escoltada por dos Daemonettes que blanden látigos desolladores (Flansing Whips). Los corceles que tiran del carro tienen lenguas ponzoñosas (Poisoned Tongues).

HABILIDADES

El aroma de las almas. Las ruedas afiladas del Hellflayer evaporan las almas de los cuerpos que mutilan y su aroma conduce a las Daemonettes al éxtasis. Después de que esta unidad finalice su movimiento de carga, tira un dado por cada miniatura enemiga a 1" o menos; por cada 4 o más, la unidad de esa miniatura sufre una herida mortal. Si se inflige alguna herida mortal de este modo, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por los ataques de las garras punzantes de la Allurness y los látigos desolladores de las Daemonettes hasta el final del turno.

Gracia mortal. Con cada 6 o más en las tiradas para golpear de los látigos desolladores o las garras punzantes puedes efectuar un ataque más con la misma arma inmediatamente.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Hellflayer, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR HELLFLAYER

Invocar Hellflayer tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Hellflayer de Slaanesh a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Esta miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HELLFLAYERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

DAEMON PRINCE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemonic Axe	2"	4	4+	3+	-2	D3
Hellforged Sword	2"	4	3+	3+	-1	D3
Malefic Talons	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPCIÓN

Un Daemon Prince es una sola miniatura. Blande algún tipo de arma daemónica (Daemonic Axe o Hellforged Sword) y posee garras maléficas (Malefic Talons). Algunos Daemon Princes han sido bendecidos con la capacidad de volar.

VOLAR

Un Daemon Prince que vuela mueve 12" en vez de 8".

HABILIDADES

Condenado a comer almas. Un Daemon Prince que no se entregue a ningún dios del Chaos en particular se cura 1 herida al final de cada fase de combate en la que haya matado a alguna miniatura. Si mató algún **Heroe** o **Monster**, en vez de eso se cura 1D3 heridas.

Campeón inmortal. Al desplegar esta miniatura puedes declarar su servidumbre a **Khorne**, **Nurgle**, **Slaanesh** o **Tzeentch**. Si lo haces, el Daemon Prince reemplaza su habilidad Condenado a comer almas por la habilidad correspondiente de la siguiente lista:

Daemon prince de Khorne. Son campeones sanguinarios con fuego líquido en las venas. Puedes sumar 1 a todas sus tiradas para golpear.

Daemon prince de Nurgle. Las infecciones que lo corroen lo hacen inusualmente resistente. Su atributo Save es de 3+.

Daemon prince de Tzeentch. Los rodea un aura de luz mágica. Un Daemon Prince de Tzeentch 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 Proyectil mágico y Escudo místico.

Daemon prince de Slaanesh. Seductores y ágiles, cada uno de sus movimientos es absurdamente veloz. Cuando tu oponente escoja una unidad que esté a 3" o menos del Daemon Prince para agruparse y atacar en la fase de combate, puedes escoger a este Daemon Prince para agruparse y atacar inmediatamente antes que el enemigo (siempre que no haya atacado en esta fase y aunque no sea su turno para hacerlo).

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Daemon Prince, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR DAEMON PRINCE

Invocar Daemon Prince tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Daemon Prince a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

DAEMON PRINCE

KEYWORDS	CHAOS, DAEMON, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF KHORNE

KEYWORDS	CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF NURGLE

KEYWORDS	CHAOS, DAEMON, NURGLE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF TZEENTCH

KEYWORDS	CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF SLAANESH

KEYWORDS	CHAOS, DAEMON, SLAANESH, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

FURIES

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hooked Claws	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Furies puede tener cualquier número de miniaturas. Las Furies se abalanzan sobre el enemigo en picado con sus garras como garfios (Hooked Claws).

VOLAR

Las Furies vuelan.

HABILIDADES

Presa aterrorizada. Tira un dado cada vez que un enemigo no supere un chequeo de acobardamiento estando a 12" o menos de alguna Fury. Con un 4 o más una miniatura de esa unidad que aún no haya muere devorada por las Furies.

Sombras de los Dioses Oscuros. Al desplegar esta unidad, si quieres puedes aplicarle una de las siguientes keywords hasta el final de la partida: **Khorne**, **Tzeentch**, **Nurgle** o **Slaanesh**.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Furies, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR FURIES

Invocar Furies tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Una unidad de hasta 5 Furies a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 10 Furies.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, FURIES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SOUL GRINDER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harvester Cannon	16"	✹	4+	3+	-1	1
Phlegm Bombardment	20"	1	4+	3+	-2	3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Piston-driven Legs	1"	✹	4+	3+	-1	1
Hellforged Claw	2"	1	4+	3+	-2	1D6
Warpmetal Blade	2"	2	4+	3+	-2	3
Daemonbone Talon	2"	4	3+	3+	-1	1D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	**Move**	**Harvester Cannon**	**Piston-driven Legs**
0-3	12"	D6	6
4-6	10"	D6	5
7-0	8"	D3	4
11-13	7"	D3	3
14+	6"	1	2

DESCRIPCIÓN

Un Soul Grinder es una sola miniatura. Va armado con un temible cañón segador (Harvester Cannon), piernas hidráulicas (Piston-driven Legs) y una garra infernal (Hellforged Claw), y puede bombardear flema (Phlegm Bombardment). Algunos Soul Grinders también llevan una espada warp (Warpmetal Blade), mientras que otros poseen una garra de hueso demoníaco (Daemonbone Talon).

HABILIDADES

Atrapado por la garra. Cada vez que la garra infernal golpea a un **Hero** o un **Monster**, tu y tu oponente tiráis un dado sin mirar y lo cubrís con la mano. A la de tres mostrad los resultados Si son iguales, la miniatura atrapada por la garra sufre 6 heridas mortales en vez de resolver el daño de manera normal.

Avance implacable. Un Soul Grinder puede disparar incluso si corrió en su fase de movimiento.

Ingenio demoníaco de los Dioses Oscuros. Al desplegar esta unidad, si quieres puedes aplicarle una de las siguientes keywords hasta el final de la partida: **Khorne**, **Tzeentch**, **Nurgle** o **Slaanesh**.

MAGIA

Los **Chaos Wizards** conocen el hechizo Invocar Soul Grinder, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR SOUL GRINDER

Invocar Soul Grinder tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Soul Grinder a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, MONSTER, SOUL GRINDER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

DAEMONS OF CHAOS

DAEMON COHORT OF KHORNE

ORGANIZACIÓN

Una Daemon Cohort de Khorne consta de las siguientes unidades:

- 1 Bloodthirster of Insensate Rage, Bloodthirster of Unfettered Fury, Wrath of Khorne Bloodthirster o KHORNE Daemon Prince
- 1 Blood Throne of Khorne, Herald of Khorne o Herald of Khorne on Juggernaut
- 3 unidades de Bloodletters of Khorne
- 1 unidad de Flesh Hounds, Skull Cannons of Khorne o Bloodcrushers of Khorne

HABILIDADES

Cráneos para el trono de cráneos. La sangre derramada pide más sangre derramada y Khorne pide más cabezas cortadas. Tira un dado al final de la fase de combate por cada unidad de este batallón que eliminó una unidad enemiga durante esa fase; con un 6, esa unidad puede agruparse y atacar de nuevo inmediatamente.

Sangre para el dios de la sangre. ¡Matar, mutilar, quemar! Puedes sumar 1 a las tiradas para herir de una miniatura en este batallón durante la fase de combate si su unidad cargó en ese turno.

DAEMONS OF CHAOS

DAEMON COHORT OF NURGLE

ORGANIZACIÓN

A Daemon Cohort de Nurgle consta de las siguientes unidades:

- 1 Great Unclean One o NURGLE Daemon Prince
- 1 Herald of Nurgle
- 3 unidades de Plaguebearers of Nurgle
- 1 unidad de Nurglings, Beasts of Nurgle o Plague Drones of Nurgle

HABILIDADES

Bendiciones de Nurgle. Papá Nurgle bendice sus cohortes con la habilidad de sacudirse las más terribles heridas. Puedes repetir los 1 en las tiradas de salvación de todas las miniaturas de este batallón.

Gloriosa podredumbre. Allí donde van los hijos de Nurgle dejan plaga y lodo a su paso. En cada fase de héroe, tira un dado por cada unidad (amiga o enemiga) que esté a 1" o menos de alguna unidad de este batallón; con un 6 esa unidad sufre a herida mortal al sucumbir a una enfermedad terminal. No cuentes las unidades NURGLE, pues se regocijan en su virulencia y no sufren heridas mortales.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

DAEMONS OF CHAOS

DAEMON COHORT OF TZEENTCH

ORGANIZACIÓN

A Daemon Cohort de Tzeentch consta de las siguientes unidades:

- 1 Lord of Change o **Tzeentch** Daemon Prince
- 1 Herald of Tzeentch, Herald of Tzeentch on Disc de Tzeentch o Herald of Tzeentch on Burning Chariot
- 3 unidades de Pink Horrors of Tzeentch
- 1 unidad de Flamers of Tzeentch, Burning Chariots of Tzeentch o Screamers of Tzeentch

HABILIDADES

El don del Gran Hechicero. Tzeentch regala a sus cohortes con poderes arcanos. Los magos de este batallón pueden intentar lanzar un hechizo adicional en cada una de tus fases de héroe.

Los derroteros del destino. Si la última miniatura de una unidad de este batallón muere, tira un dado. Con un 6, despliega la unidad con su número inicial de miniaturas en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" del enemigo.

DAEMONS OF CHAOS

DAEMON COHORT OF SLAANESH

ORGANIZACIÓN

A Daemon Cohort de Slaanesh consta de las siguientes unidades:

- 1 Keeper of Secrets o **Slaanesh** Daemon Prince
- 1 Herald of Slaanesh, Herald of Slaanesh en Exalted Seeker Chariot o Herald of Slaanesh en Seeker Chariot
- 3 unidades de Daemonettes of Slaanesh
- 1 unidad de Seekers of Slaanesh, Seeker Chariots of Slaanesh, Exalted Seeker Chariots of Slaanesh, Hellflayers of Slaanesh o Fiends of Slaanesh

HABILIDADES

Canción desesperada. Los gritos agónicos son dulces cánticos para las cohortes de Slaanesh, que se ven atraídas en mayor número y con fuerzas renovadas al campo de batalla. Cada vez que una unidad enemiga falle un chequeo de acobardamiento estando a 3" o menos de cualquier unidad de este batallón, tira un dado por cada una de esas unidades de la Cohort of Slaanesh; con un 6, una miniatura de esa unidad **Daemon** se cura 1D3 heridas. Si la unidad es de Daemonettes, en vez de eso añádele 1D6 miniaturas.

Velocidad sobrenatural. Las huestes de Slaanesh apenas logran contener la emoción de dar caza al enemigo y arrancarle una gloriosa sinfonía de dolor. Todas las miniaturas de este batallón suman 1" a su atributo Move.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las siguiente miniaturas no tienen warscrolls. Utiliza los warscrolls sustitutivos indicados a continuación.

Unidad	Warscroll
Herald of Khorne con Battle Standard	Bloodletter Icon Bearer (ver warscroll de los Bloodletters)
Herald of Nurgle con Battle Standard	Plaguebearer Icon Bearer (ver warscroll de los Plaguebearers)
Herald of Nurgle en Palanquin of Nugrle	Epidemius
Herald of Slaanesh con Battle Standard	Daemonette Icon Bearer (ver warscroll de los Daemonettes)
Herald of Tzeentch con Battle Standard	Pink Horror Icon Bearer (ver warscroll de los Pink Horrors)
Ku'gath Plaguefather	Great Unclean One
Skulltaker en Blood Throne of Khorne	Blood Throne of Khorne
Skulltaker en Juggernaut	Herald of Khorne en Juggernaut
Skarbrand	Wrath of Khorne Bloodthirster

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015