

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

WARRIORS OF CHAOS



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCCIÓN

Los adoradores mortales del Caos se reúnen en warbands lo bastante poderosas para conquistar naciones enteras. Aunque los señores tiránicos que conducen a las hordas blindadas se creen reyes guerreros nacidos para gobernar

los reinos mortales con puño de hierro, están unidos a poderes más fuertes. En verdad, cada asesino, monstruo y mutante en sus ejércitos no es más que un esclavo de la oscuridad y una marioneta de los Dioses Oscuros.

Los warscrolls de este compendio 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 WULFRİK THE WANDERER

MELEE WEAPONS
 Workwalker's Longsword

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
1'	5	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN
 Wulfrik the Wanderer es una sola miniatura. Lleva la espada larga Workwalker's Longsword (Wulfrik's Longsword) y un escudo rúnico del Caos.

HABILIDADES
Caballo del mar. En vez de desplegar a Wulfrik en el campo de batalla, puedes situarlo a un lado, junto a una unidad de **MANTICORE** o **CHAOS**. Estas unidades, al hacer contacto de Wulfrik, sacando el dado al enemigo. En la fase de Movimiento de tu Segundo turno, elige un borde del campo de batalla y despliega a ambas unidades de modo que todas las miniaturas estén a 5' o menos de ese borde. Esto cuenta como su movimiento para esa fase.

Dón de lagunas. Al inicio de la fase de combate, Wulfrik puede lanzar un dado valiente en la lengua de su enemigo si hay un **Hazo crepusculo** a 3' o menos. Después a tu siguiente turno, puedes ser todo lo rápido, todo o insalvable que quieras. Si tu oponente responde al desafío y cambia de expresión, aunque solo sea un ataque de guerra o un ataque de shock, el desafío de Wulfrik ha sido un éxito y puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por cualquier ataque que haya efectuado en esta fase contra **HAZOS** enemigos.

Fuente rúnica del Caos. Tira un dado cada vez que Wulfrik sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

KEYWORDS CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, WULFRİK THE WANDERER

2 EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD

MELEE WEAPONS
 Darksteel Axe

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
1'	4	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN
 Un Exalted Hero with Battle Standard es una sola miniatura. Lleva un hacha acerada (Darksteel Axe) y un escudo rúnico del Caos. Además, lleva un gran estandarte de batalla de los Dioses Oscuros, del que pueden sacar los Pastores del Caos.

HABILIDADES
Estandarte rúnico del Caos. Tira un dado cada vez que una miniatura sufra una herida mortal.

Estandarte de batalla de los Dioses Oscuros. Si lo haces, basta en siguiente fase de herir no puedes mover la miniatura, aunque tiene las habilidades siguientes.

Claridad de los Dioses Oscuros. Sitúa a la Battle Standard de todos los miniaturas a 20' o menos de esta miniatura.

Hambriento de gloria. Los Exalted Heroes están ansiosos por atraer la mirada de los Dioses Oscuros luchando en las grandes batallas. Pueden repetir los resultados de 1 al 6 de una tirada de Exalted Hero Citadel tiene como objetivo un **HERO** o un **MONSTRUO**.

KEYWORDS CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVE TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

3 CHAOS LORD EN MANTICORE

MELEE WEAPONS

Weapon	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Daemonic Blade	1'	4	3+	3+	-	2
Chaos Lance	2'	3	3+	3+	-	1
Chaos Halberd	2'	6	3+	3+	-	1
Manticore's Claws and Jaws	1'	5	4+	4+	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3'	4	4+	4+	-	1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	ID6
3-4	10"	3+	ID6
5-7	8"	3+	ID3
8-9	6"	4+	ID3
10+	4"	5+	1

DESCRIPCIÓN
 Un Chaos Lord en Manticore es una sola miniatura. El Chaos Lord puede ir armado con una espada demoníaca (Daemonic Blade) o un arsenal del Caos (Chaos Flail) en una o en las dos manos. Algunos Chaos Lords prefieren protegerse de los ataques enemigos con un escudo que un escudo rúnico del Caos o un escudo de guerra (Daemonic Shield) en vez de una lanza del Caos (Chaos Lance).

Estos poderosos campeones marchan a la batalla a lomo de un Manticore que lucha con sus mandíbulas y mandíbulas (Claws and Jaws) así como su cola látigo (Lashing Tail).

VOLAR
 Un Chaos Lord en Manticore vuela.

HABILIDADES
Escudo rúnico del Caos. Tira un dado cada vez que un Chaos Lord en Manticore sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

Depredador territorial. Los que se aferran a su territorio en el territorio de una Manticore están muertos, especialmente los criaturas grandes, ya que los considera rivales potenciales. Repite las tiradas para golpear de 1 por los ataques de las garras y la mandíbula de la Manticore (Manticore's Claws and Jaws) si el objetivo es un **MONSTRUO**. Si el objetivo es una unidad dentro del territorio de tu ejército, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por estos ataques.

Lanza del Caos. La lanza del Caos de un Chaos Lord inflige Damage 3 en vez de 2, tiene un atributo de Reed de 4 en vez de 3, si la miniatura carga en el mismo turno.

Marca del Caos. Cuando despliegas una miniatura, declara que está en la marca de **CHAOS**, **MONSTRUO**, **SLAVE TO DARKNESS** o **TRAZENTH**. La miniatura tiene esa keyword y gana la habilidad pertinente de la lista siguiente.

Kharon. Esta miniatura puede agarrarse en 6" en vez de 3" al inicio de la marca de **CHAOS**.

Nugle. Esta miniatura tiene una salvación de 1+ al inicio de la marca de **MONSTRUO**.

Trazenth. Esta miniatura puede intentar destruir un hechizo en cada fase de herir enemigo como si fuera un mago y tiene una marca de **TRAZENTH**.

Stomach. Si esta miniatura tiene una marca de **SLAVE TO DARKNESS**, las unidades enemigas están a su alrededor **BRUJERÍA** y están a 3' o menos de ellas en la fase de movimiento.

Parálisis. Cada vez que efectúes una tirada de salvación de 6 o más por un Chaos Lord en Manticore con una mandíbula y la unidad atacante está a 1' o menos, el Chaos Lord captura al golpe de muerte. La unidad atacante sufre una herida mortal después de efectuar todas sus ataques.

HABILIDAD DE MANDO
Herida voluntaria. Los Manticores son resacas colosales y los Chaos Lords que marchan a batalla a lomo de una de estas bestias debe dar muestra de cuestionar su orden. Si un Chaos Lord en Manticore usa su habilidad, selecciona una unidad de **WARBANDS OF CHAOS** a 15' o menos. Haz la siguiente fase de herir, puedes repetir las tiradas para Cargar, Herir y de Acercamiento de esa unidad.

KEYWORDS CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVE TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

ARCHAON, THE EVERCHOSEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Slayer of Kings	1"	4	2+	3+	-1	3
Dorghar's Blazing Hooves	1"	4	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Archaon, the Everchosen, es una sola miniatura. Va armado con Matarreyes (the Slayer of Kings) y lleva la Armadura de Morkar, además de un imponente escudo rúnico del Chaos. Marcha a la batalla a lomos de Dorghar, el Corcel del Apocalipsis, con el que pisotea a los indignos con sus pezuñas llameantes (Blazing Hooves).

HABILIDADES

El Ojo de Sheerian. En tu fase de héroe, tira un dado y anota el resultado. Hasta tu siguiente fase de héroe, siempre que un enemigo consiga golpear a Archaon y el resultado de la tirada para golpear sea el número que sacaste, el Ojo de Sheerian le ha avisado del ataque y tu oponente debe repetir la tirada.

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que Archaon sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

La Armadura de Morkar. La ancestral armadura de Archaon lleva grabadas runas de protección y daño. Si obtienes una tirada de Salvación de Archaon de 6 (antes de modificar la tirada de algún modo), la unidad atacante sufre una herida mortal.

La corona de dominación. Este yelmo ancestral exuda un aura de amenaza palpable. Cuando se efectúe un chequeo de Acobardamiento por una unidad que esté a 10" de Archaon, puedes ajustar el resultado de la tirada en 2 puntos por arriba o por abajo.

Matarreyes. Si Archaon dirige todos sus ataques con la Matarreyes sobre el mismo **HERO** o **MONSTER**, y dos o más de las tiradas para herir tienen un resultado de 6 o más, el demonio U'zuhl aparece y el objetivo es eliminado instantáneamente.

MAGIA

Archaon 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.

HABILIDAD DE MANDO

Combatiente sin igual. La habilidad en batalla de Archaon es excepcional y ninguno de sus rivales consigue igualarla. Si Archaon usa esa habilidad, el resto de unidades del **CHAOS** de tu ejército que tengan habilidades de mando en sus warscroll pueden usarlas de inmediato en el orden que tú quieras.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, NURGLE, TZEENTCH, SLAANESH, HERO, WIZARD, ARCHAON

BE'LAKOR, CHAOS DAEMON PRINCE



MELEE WEAPONS

Blade of Shadows

Range

1"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

2

DESCRIPCIÓN

Be'lakor es una sola miniatura. Lleva la siniestra Espada de las sombras (Blade of Shadows).

VOLAR

Be'lakor vuela.

HABILIDADES

El Maestro oscuro. Una vez completado el despliegue, anota en secreto una unidad en el ejército enemigo. Tu oponente desconoce que Be'lakor ha estado manipulando esa unidad durante algún tiempo. Al inicio de una de las fases de héroe de tu oponente, puedes revelar de qué unidad se trata.

Durante el resto de esa ronda de batalla, tu oponente tira un dado cada vez que esa unidad intente lanzar un hechizo, mover, cargar o atacar. Con un resultado de 4 o más, puede efectuar esa acción normalmente, de otro modo ha caído presa de las maquinaciones de Be'lakor y no puede hacerlo.

Forma de sombra. Ignora el Rend del arma cuando efectúes salvaciones por Be'lakor.

Señor del Tormento. Si alguna miniatura huye de una unidad a 10" o menos de Be'lakor, él queda revigorizado por su sufrimiento y se cura inmediatamente 1D3 heridas.

MAGIA

Be'lakor es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes 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 Debilitar al enemigo.

DEBILITAR AL ENEMIGO

Debilitar al enemigo tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga visible a 18" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, el oponente debe restar 1 de cualquier tirada para herir que efectúe por esa unidad en la fase de combate.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE, BE'LAKOR

DAEMON PRINCE



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

DESCRIPCIÓN

Un Daemon Prince es una sola miniatura. Atraviesa al enemigo con una arma demoníaca (Daemonic Axe o Hellforged Sword) los desgarrando con sus garras malélicas (Malefic Talons). Algunos Daemon Prince han sido bendecidos con la habilidad de volar.

VOLAR

Un Daemon Prince que pueda volar tiene un atributo Move de 12" en vez de 8".

HABILIDADES

Campeón inmortal. Cuando despliegues esta miniatura, declara si está consagrado a **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** o **TZEENTCH**. Si lo haces, el Daemon Prince sustituye su habilidad Comealmas maldito por otra de la siguiente lista.

Los Daemon Princes de **KHORNE** ven correr por sus venas fuego líquido y se convierten en campeones enloquecidos por la sangre. Suma 1 a todas las tiradas para golpear hechas por un Daemon Prince de Khorne.

Los Daemon Princes de **NURGLE** están henchidos por la putrefacción y tienen una resistencia natural al dolor. Un Daemon Prince de Nurgle tiene un atributo Save de 3+.

Los Daemon Princes de **TZEENTCH** están rodeados por un halo 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. Un Daemon Prince de Tzeentch conoce los hechizos Proyectil mágico y Escudo místico.

Los Daemon Princes de **SLAANESH** son ágiles y exóticos, y sus movimientos son increíblemente rápidos. Cuando tu oponente seleccione una unidad a 3" o menos del Daemon Prince para agruparse y atacar en la fase de combate, puedes seleccionar inmediatamente al Daemon Prince para que se agrupe y ataque antes que la unidad enemiga, incluso si no es tu turno. Solo puede hacer esto si aún no ha atacado en esta fase.

Comealmas maldito. Un Daemon Prince que no esté consagrado a uno de los Dioses del Chaos se cura 1 herida al término de cualquier fase de combate en la que haya matado alguna miniatura. Si mató a un **HERO** o **MONSTER**, se cura 1D3 heridas.

MAGIA

Los **CHAOS WIZARDS** conocen el hechizo Invocar al Daemon Prince además de cualquier otro que conozca.

INVOCAR AL DAEMON PRINCE

Invocar al Daemon Prince tiene dificultad de lanzamiento 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 siguiente fase de movimiento.

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

CROM THE CONQUERER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Sword	1"	3	3+	4+	-	1
Darksteel Axe	1"	3	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Crom the Conquerer es una sola miniatura. Va armado con una espada hechizada (Ensorcelled Sword) y un hacha aceroscuro (Darksteel Axe) además de un escudo rúnico del Chaos.

HABILIDADES

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que Crom sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o 6, ignora esa herida mortal.

Orgullo inmenso. Crom disfruta demostrando su destreza marcial, y es particularmente hábil derribando campeones enemigos. Cuando Crom ataca a un **HERO**, suma 1 a sus tiradas para golpear.

Posición defensiva. Crom es sorprendentemente hábil con su escudo y es capaz de manejarlo en defensa aunque lleve una pesada arma en cada mano. Después de que Crom se agrupe pero antes de que efectúe sus ataques en la fase de combate, Crom puede adoptar una posición defensiva, que durará hasta la próxima vez que efectúe sus ataques en la fase de combate. Mientras

esté en posición defensiva, no puede atacar con su hacha aceroscuro, pero tu oponente resta 1 al resultado de todas sus tiradas para golpear que tengan como objetivo a Crom en la fase de combate.

HABILIDAD DE MANDO

Heraldo del Elegido. Si Crom usa esa habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe, las unidades enemigas que estén a 15" o menos de él en la fase de acobardamiento restan 1 a su atributo Bravery. Si **ARCHAON** está en el campo de batalla, restan 2.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, CROM THE CONQUERER

CHAOS LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellforged Glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Ruinous Broadsword	1"	3	3+	4+	-	1D3
Chaos Rune-axes	1"	6	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Chaos Lord es una sola miniatura. Son los maestros del combate armado y algunos Chaos Lords van al campo de batalla armados con una Archa forjainfernal (Hellforged Glaive) y un sable ruinoso (Ruinous Broadsword), mientras que otros prefieren asestar golpe tras golpe con un par de hachas rúnicas del Chaos (Chaos Rune-axes). Estos Chaos Lords también suelen llevar una daga infernal en el cinto.

HABILIDADES

Daga infernal. Como arma de último recurso, una daga infernal ha supuesto el fin de muchos enemigos que pensaron que habían derrotado a su portador. Una vez por batalla, justo antes de que una unidad enemiga a 1" o menos efectúe sus ataques (pero después de que se haya agrupado), un Chaos Lord que porte una daga infernal (Daemon-touched Dagger) puede desvainarla para apuñalar a su enemigo. Si lo hace, tira un dado. Si el resultado es 2 o más, la unidad enemiga inmediatamente sufre 1D3 heridas mortales.

Hachas rúnicas del Chaos. Cuando lleva un hacha rúnica del Chaos en cada mano (Chaos Rune-axe), un Chaos Lord se convierte en un torbellino de ataques furiosos. Repite las tiradas para golpear de un Chaos Lord armado con un par de hachas rúnicas del Chaos (Chaos Rune-axes).

Marca del Chaos. Cuando despliegues esta miniatura, declara que tiene la marca de **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** o **TZEENTCH**. El Chaos Lord recibe esa keyword y gana la habilidad pertinente de la lista siguiente.

Khorne. Puedes repetir todas las tiradas para golpear de 1 efectuadas por un Chaos Lord con una marca de **KHORNE**

Nurgle. Un Chaos Lord con una marca de **NURGLE** tiene Wounds 7 en vez de 6.

Tzeentch. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas de un Chaos Lord con una marca de **TZEENTCH**

Slaanesh. Un Chaos Lord con una marca de **SLAANESH** puede correr y cargar en el mismo turno.

Ojo de los dioses. La vida de un Chaos Lord es una búsqueda de poder y, con cada enemigo eliminado, dan un nuevo paso hacia la inmortalidad. Cada vez que un Chaos Lord mata a un **MONSTER** o **HERO**, tira un dado. Si el resultado es 2 o más, esta miniatura se cura 1D3 heridas. Si esta miniatura conserva todas sus heridas, aumenta su atributo Wounds en 1.

HABILIDAD DE MANDO

Legión inacabable. Cuando un Chaos Lord marcha a la Guerra, un número cada vez mayor de seguidores marcha a su paso, dispuestos a arrojar sobre cualquiera que se le oponga. Cuando un Chaos Lord usa esa habilidad, tira un dado. Si el resultado es 4 o más, despliega una nueva unidad de **SLAVES TO DARKNESS** de forma que todas sus miniaturas estén a 5" o menos de un borde del campo de batalla. Esta unidad se añade a tu ejército como refuerzos.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, CHAOS LORD

CHAOS LORD EN DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Warhammer	1"	4	3+	3+	-1	2
Daemonic Mount's Mighty Hooves	1"	3	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Chaos Lord en Daemonic Mount es una sola miniatura. Lleva un martillo de guerra maldito (Cursed Warhammer) y un escudo rúnico del Chaos. El Chaos Lord marcha a la batalla a lomos de una Daemonic Mount que truena mientras ataca a los enemigos con sus poderosos cascos (Mighty Hooves).

HABILIDADES

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

Marca del Chaos. Cuando despliegues esta miniatura, declara que tiene la marca de **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** o **TZEENTCH**. El Chaos Lord recibe esa keyword y gana la habilidad pertinente de la lista siguiente.

Khorne. Puedes repetir todas las tiradas para golpear de 1 por el martillo de guerra maldito de esta miniatura si tiene la marca de **KHORNE**.

Nurgle. Un Chaos Lord con una marca de **NURGLE** tiene 8 Heridas en vez de 7.

Tzeentch. Puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas de un Chaos Lord con una marca de **TZEENTCH**.

Slaanesh. Un Chaos Lord con una marca de **SLAANESH** puede correr y cargar en el mismo turno.

Ojo de los dioses. La vida de un Chaos Lord es una búsqueda de poder y, con cada enemigo eliminado, dan un nuevo paso hacia la inmortalidad. Cada vez que esta miniatura mate a un **MONSTER** o **HERO**,

tira un dado. Si el resultado es 2 o más, esta miniatura se cura 1D3 heridas. Si esta miniatura conserva todas sus heridas, aumenta su atributo Wounds en 1.

HABILIDAD DE MANDO

Los Caballeros del Chaos. Si un Chaos Lord en Daemonic Mount usa esa habilidad, elige una unidad de **CHAOS KNIGHTS**, **CHAOS CHARIOTS** o **GOREBEAST CHARIOTS** de tu ejército a 15" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe puedes repetir las tiradas para Cargar de esa unidad y sumar 1 a cualquier tirada para golpear por ellos en la fase de combate.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, CHAOS LORD ON DAEMONIC MOUNT

CHAOS LORD EN MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemon Blade	1"	4	3+	3+	-	1D3
Chaos Lance	2"	3	3+	3+	-	2
Chaos Flail	2"	6	3+	3+	-	1
Manticore's Claws and Jaws	1"	5	4+	✱	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3"	✱	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	1D6
3-4	10"	3+	1D6
5-7	8"	3+	1D3
8-9	6"	4+	1D3
10+	4"	5+	1

DESCRIPCIÓN

Un Chaos Lord en Manticore es una sola miniatura. El Chaos Lord puede ir armado con una espada demonio (Daemon Blade) o un mayal del Chaos (Chaos Flail) en una mano y una lanza del Chaos (Chaos lance) en la otra. Algunos Chaos Lords prefieren protegerse de los ataques enemigos llevando un escudo rúnico del Chaos o un puñodaga (Daggerfist) en vez de una lanza del Chaos (Chaos Lance).

Estos poderosos campeones marchan a la batalla a lomos de una Manticore que lucha con sus temibles garras y mandíbula (Claws and Jaws) así como su cola látigo (Lashing Tail).

VOLAR

Un Chaos Lord en Manticore vuela.

HABILIDADES

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que un Chaos Lord en Manticore con un escudo rúnico del Chaos sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

Depredador territorial. Los que se atreven a adentrarse en el territorio de una Manticore están muertos, especialmente las criaturas grandes, ya que las considera rivales

potenciales. Repite las tiradas para golpear de 1 por los ataques de las garras y la mandíbula de la Manticore (Manticore's Claws and Jaws) si el objetivo es un **MONSTER**. Si el objetivo es una unidad dentro del territorio de tu ejército, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por estos ataques.

Lanza del Chaos. La lanza del Chaos de un Chaos Lord inflige Damage 3 en vez de 2 y tiene un atributo de Rend de -1 en vez de -2, si la miniatura cargó en el mismo turno.

Marca del Chaos. Cuando despliegues esta miniatura, declara que tiene la marca de **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** o **TZEENTCH**. La miniatura tiene esa keyword y gana la habilidad pertinente de la lista siguiente.

Khorne. Esta miniatura puede agruparse en 6" en vez de 3" si tiene la marca de **KHORNE**.

Nurgle. Esta miniatura tiene una Salvación de 3+ si tiene la marca de **NURGLE**.

Tzeentch. Esta miniatura puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago si tiene una marca de **TZEENTCH**.

Slaanesh. Si esta miniatura tiene una marca de **SLAANESH**, las unidades enemigas restan 1 a su atributo Bravery si están a 3" o menos de ella en la fase de acobardamiento.

Puñodaga. Cada vez que efectúes una tirada de salvación de 6 o más por un Chaos Lord en Manticore con un puñodaga y la unidad atacante esté a 1" o menos, el Chaos Lord esquiva el golpe y lo devuelve. La unidad atacante sufre una herida mortal después de efectuar todos sus ataques.

HABILIDAD DE MANDO

Señor con voluntad férrea. Las Manticores son asesinas enloquecidas y los Chaos Lord que marchan a la batalla a lomos de una de estas bestias debe dar muestra de su dominio obvio de manera que nadie ose cuestionar sus órdenes. Si un Chaos Lord en Manticore usa esa habilidad, selecciona una unidad de **WARRIORS OF CHAOS** a 15" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para Cargar, Herir y de Acobardamiento de esa unidad.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVE TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

CHAOS SORCERER LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaos Runestaff	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Chaos Runesword	1"	1	4+	4+	-	1
Chaos Steed's Flailing Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Chaos Sorcerer Lord es una sola miniatura. Va armado con un báculo rúnico del Chaos (Chaos Runestaff). Muchos Chaos Sorcerer Lords también llevan una espada rúnica del Chaos (Chaos Runesword) a la batalla.

CHAOS STEED

Algunos Chaos Sorcerer Lords marchan a la batalla a lomos de Chaos Steeds. Estas miniaturas tienen un atributo Move de 10" en vez de 5" y ganan el ataque pezuñas flagelantes (Chaos Steed's Flailing Hooves attack).

HABILIDADES

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta miniatura, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla: **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Visiones oraculares. En tu fase de héroe, elige un Chaos Sorcerer Lord o una unidad que esté a 10" o menos para que reciba el regalo de una premonición. Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas de Salvación de 1 de esa unidad.

MAGIA

Un Chaos Sorcerer Lord 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 enemigo. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Poder demoníaco.

PODER DEMONÍACO

El Sorcerer imbuye a sus seguidores con esencia demoníaca, mejorando su habilidad, fuerza y resistencia a niveles terribles. Poder demoníaco tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige al lanzador o a una unidad a 18" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para golpear de 1, las tiradas para herir de 1 y las tiradas de Salvación de 1 efectuadas por esa unidad.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, WIZARD, CHAOS SORCERER LORD

CHAOS SORCERER LORD EN MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sorcerous Reaping Staff	2"	2	4+	3+	-	D3
Manticore's Claws and Jaws	1"	5	4+	*	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3"	*	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	1D6
3-4	10"	3+	1D6
5-7	8"	3+	1D3
8-9	6"	4+	1D3
10+	4"	5+	1

DESCRIPCIÓN

Un Chaos Sorcerer Lord en Manticore es una sola miniatura. El Chaos Sorcerer lleva un báculo segador de hechicero (Sorcerous Reaping Staff) a la batalla. Su montura es una Manticore que lucha con sus temibles garras y mandíbula (Claws y Jaws) además de con su cola látigo.

VOLAR

Un Chaos Sorcerer Lord en Manticore vuela.

HABILIDADES

Depredador territorial. Los que se atreven a adentrarse en el territorio de una Manticore están muertos, especialmente las criaturas grandes, ya que las considera rivales potenciales. Repite las tiradas para golpear de 1 de los ataques de las garras y la mandíbula de la Manticore (Manticore's Claws y Jaws) si el objetivo es un **MONSTER**. Si el objetivo es una unidad dentro del territorio de tu ejército, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de estos ataques.

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta miniatura, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla: **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Visiones oraculares. En tu fase de héroe, elige un Chaos Sorcerer Lord en Manticore o una unidad que esté a 10" o menos para que reciba el regalo de una premonición. Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas de Salvación de 1 por esa unidad.

MAGIA

Un Chaos Sorcerer Lord 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 Viento del Chaos.

VIENTO DEL CHAOS

El Sorcerer invoca el poder puro del Chaos y envía un vórtice de energías malignas a través del campo de batalla. Viento del Chaos tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos. Tira un número de dados igual al total de dados necesarios para lanzar este hechizo (por ejemplo, si Viento del Chaos se lanzó con dificultad de lanzamiento 8, tira 8 dados). Por cada resultado de 5, la unidad objetivo sufre una herida mortal. Por cada resultado de 6, la unidad objetivo sufre 1D3 heridas mortales.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVE TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS SORCERER LORD

WULFRIK THE WANDERER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Worldwalker's Longsword	1"	5	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Wulfrik the Wanderer es una sola miniatura. Lleva la espada larga Trotamundos (Worldwalker's Longsword) y un escudo rúnico del Chaos.

HABILIDADES

Colmillo del mar. En vez de desplegar a Wulfrik en el campo de batalla, puedes situarlo a un lado, junto a una unidad de **MARAUDERS OF CHAOS**. Estas unidades han zarpado a bordo del Colmillo de mar, el barco encantado de Wulfrik, intentando rodear al enemigo. En la fase de Movimien-

to de tu Segundo turno, elige un borde del campo de batalla y despliega a ambas unidades de modo que todas las miniaturas estén a 5" o menos de ese borde. Esto cuenta como su movimiento para esa fase.

Don de lenguas. Al inicio de la fase de combate, Wulfrik puede lanzar un desafío vulgar en la lengua de su enemigo si hay un **HERO** enemigo a 3" o menos. Desafía a tu oponente – puedes ser todo lo burlón, rudo o insultante que quieras. Si tu oponente muerde el anzuelo y cambia de expresión,

aunque solo sea un amago de sonrisa o un atisbo de shock, el desafío de Wulfrik ha sido un éxito y puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por cualquier ataque que haya efectuado en esta fase contra **HEROES** enemigos.

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que Wulfrik sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, WULFRIK THE WANDERER

EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD



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

DESCRIPCIÓN

Un Exalted Hero with Battle Standard es una sola miniatura. Lleva un hacha aceroscuro (Darksteel Axe) y un escudo rúnico del Chaos. Además, lleva un gran estandarte de batalla de los Dioses Oscuros, del que penden iconos del panteón del Chaos.

HABILIDADES

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

Estandarte de batalla de los Dioses Oscuros. En tu fase de héroe, puedes declarar que esta miniatura plantará el

estandarte de batalla de los Dioses Oscuros. Si lo haces, hasta tu siguiente fase de héroe no puedes mover la miniatura, aunque tiene las habilidades siguientes.

Gloria a los Dioses Oscuros. Suma 2 a la Bravery de todas las miniaturas de las unidades **SLAVES TO DARKNESS** a 20" o menos de esta miniatura.

Adelante, a la batalla. Cuando efectúes una tirada para Cargar por una unidad de **SLAVES TO DARKNESS** que esté a 20" o menos de esta miniatura, puedes repetir el resultado de uno o ambos dados.

Hambriento de gloria. Los Exalted Heroes están ansiosos por atraer la mirada de los Dioses Oscuros llevando a cabo grandes hazañas en batalla. Puedes repetir los resultados de 1 al Golpear de un Exalted Hero cuando tiene como objetivo un **HERO** o un **MONSTER**.

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla. **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, TOTEM, EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD

WARRIORS OF CHAOS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaos Hand Weapon	1"	2	3+	4+	-	1
Chaos Halberd	2"	2	4+	4+	-	1
Chaos Greatblade	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Warriors of Chaos tiene 10 o más miniaturas. Algunas unidades llevan armas de mano del Chaos (Chaos Hand Weapons) o alabardas (Halberds) y se protegen con escudos rúnicos del Chaos. Algunas unidades no dan tanta importancia a la defensa y prefieren blandir pesadas armas a dos manos del Chaos (double handed Chaos Greatblades) o marchan a la batalla con un arma de mano del Chaos en cada mano.

ASPIRING CHAMPION

El líder de esta unidad es el Aspiring Champion. Suma 1 al resultado de cualquier tirada para golpear de un Aspiring Champion.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye Standard Bearers, suma 1 a la Bravery de todas sus miniaturas.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, suma 1 a sus tiradas para cargar y correr.

HABILIDADES

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que esta unidad sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

Furia enloquecida. Los Warriors of Chaos que lleven una espada en cada mano golpean con fuerza las defensas enemigas. Puedes repetir los resultados de 1 al Golpear de Warriors of Chaos equipados con un par de armas de mano del Chaos (Chaos Hand Weapons).

Legiones del Chaos. Puedes repetir las tiradas de Salvación de 1 de esta unidad si incluye 20 o más miniaturas.

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla. **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE** o **SLAANESH**.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, WARRIORS OF CHAOS

MARAUDERS OF CHAOS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbarian Axe	1"	1	4+	4+	-	1
Barbarian Flail	1"	1	5+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Marauders of Chaos tiene 10 o más miniaturas. Las unidades de Marauders llevan mayales o hachas bárbaros (Barbarian Flails o Barbarian Axes). Algunas unidades de Marauders también llevan escudos Darkwood Shields.

MARAUDER CHIEFTAIN

El líder de esta unidad es el Marauder Chieftain. Efectúa 2 ataques en vez de 1.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Los Icon Bearers pueden llevar un icono maldito o un estandarte tribal.

DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Si la unidad incluye Drummers, suma 1 a sus tiradas para correr y cargar.

HABILIDADES

Escudo de madera oscura. Las unidades que lleven escudos de madera oscura tienen una Salvación de 5+ en vez de 6+.

Estandarte tribal. Si esta unidad incluye estandartes tribales, suma 1 a la Bravery de todas sus miniaturas.

Hordas de bárbaros. Tira un dado antes de que una unidad de Marauders of Chaos se agrupe. Suma 1 al resultado si la unidad incluye 20 o más miniaturas. Si el resultado es 4 o más, suma 1 al resultado de las tiradas para golpear de los ataques de la unidad hasta el fin de la fase. Si el resultado es 6 o más, también suma 1 al resultado de las tiradas para herir.

Icono maldito. Puedes repetir los resultados de 1 al Golpear de las miniaturas de una unidad que incluya iconos malditos.

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla. **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE** o **SLANESH**.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, MARAUDERS OF CHAOS

FORSAKEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Freakish Mutations	1"	1D3	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Forsaken tiene 5 o más miniaturas. Luchan con todo tipo de mutaciones monstruosas (Freakish Mutations) desde garrotes con pinchos y manos con garras a tentáculos y garras-pinza.

HABILIDADES

Malditos de los Dioses Oscuros. Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Mutaciones monstruosas. Los Forsaken se retuercen con mutaciones incontrolables, haciéndolos tan impredecible como letales. Antes de que esta unidad efectúe sus ataques, tira un dado para ver cómo se ven afectados durante esta fase:

Res. Efecto

- Tentáculos retorcidos:** Las mutaciones monstruosas de la unidad tienen un alcance de 3" en vez de 1".
- Garras afiladas:** Las mutaciones monstruosas de la unidad tienen un atributo de Rend de -1 en vez de '-'.
- Brazos adicionales:** Las mutaciones monstruosas de la unidad les sirven para efectuar 1D3+1 ataques en vez de 1D3.

- Lenguas látigo:** Suma 1 al resultado de las tiradas para golpear de las mutaciones monstruosas de la unidad.
- Colmillos venenosos:** Suma 1 al resultado de cualquier tirada para herir de las mutaciones monstruosas de la unidad.
- Garras decapitadoras:** Suma 1 al daño que producen las mutaciones monstruosas de la unidad.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, FORSAKEN

CHAOS CHARIOTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lashing Whip	2"	2	4+	4+	-	1
Chaos Greatblade	2"	3	4+	3+	-1	1
Chaos War-flail	2"	1D6	4+	3+	-	1
War Steeds' Roughshod Hooves	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Chariots tiene cualquier número de miniaturas. Del Chariot tiran dos corceles que atacan con sus pezuñas aceradas (Roughshod Hooves). Lo conduce un charioteer que fustiga al enemigo (Lashing whip). Un segundo charioteer blande un arma infernal; algunos optan por un gran filo del Chaos (Chaos Greatblade), otros prefieren mayales de guerra del Chaos (Chaos War-flails).

EXALTED CHARIOTEER

El líder de la unidad es un Exalted Charioteer. Su gran espada del Chaos o mayal del Chaos tiene un atributo To Hit de 3+ en vez de 4+.

HABILIDADES

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla. **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Muerte rápida. Los Chaos Chariots son letales a la carga por su considerable tamaño y sus ruedas con cuchillas que causan la devastación en el enemigo. Suma 1 a todas las tiradas para golpear y Herir de las pezuñas aceradas de los corceles de Guerra si esta unidad cargó en el mismo turno.

No malgastes los latigazos. Antes de que esta unidad mueva en la fase de movimiento, los charioteers pueden azotar a sus corceles de guerra para ganar más velocidad. Tira un dado y añade ese resultado en pulgadas al atributo Move de esa unidad durante el resto de la fase.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHAOS CHARIOTS

MARAUDER HORSEMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Marauder Javelin	9"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbarian Axe	1"	1	4+	4+	-	1
Marauder Javelin	2"	1	5+	4+	-	1
Barbarian Flail	1"	1	5+	3+	-	1
Chaos Steed's Flailing Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Marauder Horsemen tiene 5 o más miniaturas. Muchas unidades de Marauder Horsemen van a la batalla armadas con hachas de bárbaro (Barbarian Axes), pero algunas prefieren llevar mayales de bárbaro (Barbarian Flails). Otras unidades prefieren llevar jabalinas de bárbaro (Marauder Javelins) con las que golpean al enemigo y que usan como lanzas improvisadas en combate. Muchas unidades de Marauder Horsemen también llevan robustos escudos de madera oscura. Los Marauder Horsemen marchan a la batalla a lomos de Chaos Steeds, que atacan a sus enemigos con sus pezuñas azotadoras (Flailing Hooves).

HORSEMASTER

El líder de esta unidad es el Horsemaster. Suma 1 a las tiradas para golpear de un Horsemaster.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Los Icon Bearers pueden llevar un icono maldito o un estandarte tribal.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, suma 1 a sus tiradas para cargar y correr.

HABILIDADES

Escudo de madera oscura. Las unidades que llevan escudos de madera oscura tienen una Salvación de 5+ en vez de 6+.

Estandarte tribal. Si esta unidad incluye Tribal Banners, suma 1 a la Bravery de todas sus miniaturas.

Huida fingida. Los Marauder Horsemen pueden disparar y cargar incluso si se han retirado en el mismo turno.

Icono maldito. Puedes repetir los resultados de 1 al Golpear de una unidad que incluya iconos malditos.

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla. **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE** o **SLAANESH**.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, MARAUDER HORSEMEN

CHOSEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaos Greataxe	1"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chosen tiene 5 o más miniaturas. Los Chosen van armados con Grandes hachas a dos manos del Chaos (double-handed Chaos Greataxes) con las que pueden partir por la mitad a un guerrero de un solo golpe.

EXALTED CHAMPION

El líder de esta unidad es el Exalted Champion. Un Exalted Champion efectúa 4 ataques en vez de 3.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si la unidad incluye Icon Bearers, suma 1 a la Bravery de todas sus miniaturas.

SKULL DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Skull Drummers. Si la unidad incluye Skull Drummers, suma 1 a sus tiradas para correr y cargar.

HABILIDADES

Gran hacha del Chaos. Si la tirada para herir de una Gran hacha del Chaos es de 6 o más, ese ataque inflige una herida mortal en el objetivo en vez del daño normal.

Líderes de masacre. Los Chosen lideran a los suyos en batalla a través de la violencia sin límites y el derramamiento de sangre. Si una miniatura de esta unidad mata a una miniatura enemiga, puedes repetir las tiradas para herir fallidas de otras unidades **SLAVES TO DARKNESS** de tu ejército a 8" o menos de esta unidad hasta el fin de la fase.

Marca del Chaos: Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHOSEN

CHAOS KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Weapon	1"	3	3+	4+	-	1
Chaos Glaive	1"	2	4+	3+	-	1
War Steed's Roughshod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Knights tiene 5 o más miniaturas. Algunas unidades llevan armas hechizadas (Ensorcelled Weapons), mientras que otros llevan Archas del Chaos (Chaos Glaives). En cualquier caso, portan escudos rúnico del Chaos. Los Chaos Knights marchan a la batalla a lomos de corceles de guerra que matan a sus enemigos con la potencia de sus pezuñas aceradas (Roughshod Hooves).

DOOM KNIGHT

El líder de esta unidad es el Doom Knight. Suma 1 a las tiradas para golpear de un Doom Knight.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye Standard Bearers, suma 1 a la Bravery de todas sus miniaturas.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, suma 1 a sus tiradas para correr y cargar.

HABILIDADES

Carga empaladora. Las Archas del Chaos de esta unidad infligen un daño de 2 en vez de 1 y tienen un atributo de Rend de -1 en vez de '-'; si cargó en el mismo turno.

Campeones aterradores. Resta 1 a la Bravery de las unidades enemigas a 3" o menos de cualquier Chaos Knights en la fase de acobardamiento.

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que esta unidad sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHAOS KNIGHTS

GOREBEAST CHARIOTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lashing Whip	2"	2	4+	4+	-	1
Chaos Greatblade	2"	3	4+	3+	-1	1
Chaos War-flail	2"	1D6	4+	3+	-	1
Gorebeast's Brutish Fists	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Gorebeast Chariots tiene cualquier número de miniaturas. Cada carro es tirado por una enorme Gorebeast que azota a su presa con sus puños brutales (Brutish Fists), y lo conduce un charioteer que agita un látigo azotador (Lashing Whip) sobre el enemigo. Un segundo charioteer empuña un arma infernal; algunos optan por un gran filo del Chaos (Chaos Greatblade), otros prefieren mayales de guerra del Chaos (Chaos War-flails).

EXALTED CHARIOTEER

El líder de la unidad es un Exalted Charioteer. Su gran espada del Chaos o mayal del Chaos tiene un atributo To Hit de 3+ en vez de 4+.

HABILIDADES

Brutalidad explosiva. Hay pocas cosas tan aterradoras o destructivas como las explosiones de ira repentina que caracterizan a las Gorebeasts. Si esta unidad efectúa un movimiento de carga y el resultado de la tirada para cargar es de 8 o más, todas las Gorebeasts de la unidad efectúan 6 ataques con sus puños brutales (Brutish Fists) en vez de 3 hasta el final del turno.

Carga de Gorebeast. Los Gorebeast Chariots arremeten contra formaciones enemigas en una desbandada destructiva. Una vez que esta unidad haya finalizado su movimiento de carga, tira un dado por cada miniatura enemiga a 2" o menos. Por cada resultado de 6, la unidad de esa

miniatura sufre una herida mortal cuando un guerrero es machacado en el barro, empalado con unos cuernos de metal o eviscerado por las cuchillas de las ruedas de los carros.

Marca del Chaos. Si quieres, cuando despliegues esta unidad, puedes elegir una de las keywords siguientes para asignársela durante la batalla: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, GOREBEAST CHARIOTS

CHAOS WARSHRINE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sacrificial Blade	1"	4	4+	4+	-	1
Clubbed Fists	1"	☀	4+	3+	-	2

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Clubbed Fists	Protection of the Dark Gods
0-2	8"	6	9"
3-4	7"	1D6	7"
5-7	6"	1D6	5"
8-9	5"	1D3	3"
10+	4"	1	1"

DESCRIPCIÓN

Un Chaos Warshrine es una sola miniatura. Un Shrinemaster se erige en lo alto de la Warshrine, portando una espada de sacrificios (Sacrificial Blade) a la vez que impreca plegarias a los dioses, mientras un par de enormes y mutantes Shrine Bearers luchan con sus gigantescos puños aporreadores (Clubbed Fists).

HABILIDADES

Consagrado al Chaos. Cuando despliegues esta miniatura, declara que está consagrado a **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**. El Warshrine tiene esa keyword durante toda la batalla.

Favor de los Poderes Ruinosos. En tu fase de héroe, el Shrinemaster ofrece sus plegarias a los Dioses Oscuros para bendecir a sus seguidores con el Favor del Chaos. Si el Warshrine está consagrado a un Dios del Chaos en particular, es a él a quién el Shrinemaster reza sus plegarias en busca de su favor. Cuando un Shrinemaster rece sus plegarias, elige una unidad **MORTAL** a 16" y tira un dado. Con un resultado de 3 o más, su plegaria ha sido escuchada y su efecto se mantiene hasta tu siguiente fase de héroe.

Favor del Chaos. El Shrinemaster se graba el símbolo del Chaos en su pecho conminando a sus seguidores a redoblar sus esfuerzos y matar en el nombre de los Dioses Oscuros. Puedes repetir los resultados de 1 al Golpear y Herir con esa la unidad.

Favor de Khorne. Levantando un hacha con su puño, el Shrinemaster lidera a los suyos en un aullido de batalla lujurioso, instándolos a derramar la sangre del enemigo. Puedes repetir los resultados de 1 al Golpear de la unidad. Si elegiste una unidad **MORTAL KHORNE**, puedes repetir todas las tiradas para golpear fallidas.

Favor de Nurgle. Rompiendo una cabeza podrida abierta en el altar y deleitándose con la viscosa materia de su interior, las espadas de los seguidores del Shrinemaster empiezan a supurar con pestilencia. Puedes repetir las tiradas para herir de 1 de la unidad. Si elegiste una unidad **MORTAL NURGLE**, puedes repetir todas las tiradas para herir fallidas.

Favor de Tzeentch. El Shrinemaster recita pasajes de un libro prohibido y el aire se espesa por la energía mágica que desvía los golpes fatales. Puedes repetir las tiradas de Salvación de 1 por la unidad. Si elegiste una unidad **MORTAL TZEENTCH**, puedes repetir todas las tiradas de Salvación fallidas.

Favor de Slaanesh. El Shrinemaster lanza un incienso dulzón a los braseros del santuario y deja escapar un grito sensual, que lleva a los que se encuentran cerca de él a un éxtasis enfebrecido y frenético. Puedes repetir las tiradas para cargar fallidas de la unidad. Si elegiste una unidad **MORTAL SLAANESH**, puedes repetir las tiradas para cargar fallidas de la unidad y no tienes que efectuar chequeos de Acobardamiento.

Protección de los Dioses Oscuros. Tira un dado cada vez que una miniatura **MORTAL** del ejército sufra una herida o una herida mortal estando dentro del alcance de la habilidad Protección de los Dioses Oscuros de un Warshrine. El alcance de esta habilidad se indica en la tabla de daños superior. Con un resultado de 6, ese ataque ha sido desviado por el poder del Chaos; ignora esa herida o herida mortal.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, TOTEM, PRIEST, CHAOS WARSHRINE

HELLCANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doomfire	12-48"	✱	4+	————	Ver abajo	————
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemonic Maw	1"	3	4+	3+	-1	1D3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Caged Fury	Doomfire
3 models	2 or more	2
2 models	3 or more	2
1 model	4 or more	1
No models	Cannot cage fury	0

CREW



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

DESCRIPCIÓN

Un Hellcannon es una sola miniatura que es atendida por una dotación formada por una unidad de 3 Chaos Dwarf. Se trata de una war machine poderosa forjada por demonios que dispara chorros de fuego infernal (Doomfire) por el campo de batalla y agarra al enemigo con sus fauces demoníacas (Daemonic Maw). La dotación hace lo que puede para tratar de mantenerlo bajo control, atacando a todo el que se acerca con una amplia variedad de armas improvisadas.

HABILIDADES

Cobertura de forja demoníaca. La crew de un Hellcannon puede usar su war machine como cobertura mientras esté a 1" o menos de ella.

Fuego infernal. El Hellcannon solo puede efectuar ataques de fuego infernal (Doomfire) si su crew está a 1" o menos de la war machine en la fase de Disparo. Para efectuar un ataque de fuego infernal, elige una unidad enemiga dentro del alcance, incluso si no es visible para el Hellcannon, y tira para golpear. Puedes sumar 1 a la tirada para golpear si el Hellcannon no movió en su fase de movimiento anterior y suma otro 1 si la unidad objetivo tiene 20 o más miniaturas. Una unidad impactada

por fuego infernal (Doomfire) sufre 1D6 heridas mortales.

Furia enjaulada. La crew de un Hellcannon es firme en su deber, pero no siempre pueden controlar su carga. Si el Hellcannon no está a 3" o menos del enemigo al inicio de la fase de movimiento, tira un dado y consulta la tabla superior de War machine crew. Si el resultado de la tirada es igual o mayor que el mostrado, la crew ha conseguido enjaular la furia de fuego infernal durante este turno. Si no es así, el Hellcannon debe mover la máxima distancia posible hacia la unidad enemiga visible más próxima.

WAR MACHINE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, WAR MACHINE, HELLCANNON

CREW

KEYWORDS

CHAOS, DUARDIN, SLAVE TO DARKNESS, CREW

CHAOS SPAWN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

1"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

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

HABILIDADES

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

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

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHAOS SPAWN

VALKIA THE BLOODY



MELEE WEAPONS

Slaupnir

Range

2"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Valkia the Bloody es una sola miniatura. Blande la lanza Slaupnir y repele los ataques del enemigo con el artefacto conocido como Escudo demonio.

VOLAR

Valkia the Bloody vuela.

HABILIDADES

Escudo demonio. Este escudo, adornado con la cabeza de un insensato príncipe daemon que enfureció a Valkia, es una potente reliquia. Resta 1 a cualquier tirada de herir de los ataques que tengan como objetivo a Valkia en la fase de combate.

La lanza Slaupnir. La lanza de Valkia resulta más letal cuando cae en picado para atravesar el corazón del enemigo. Si Valkia carga, el atributo Damage de Slaupnir será 1D3 en vez de 1 ese turno.

La mirada de Khorne. Las unidades **MORTAL KHORNE** de tu ejército están bajo la mirada de Khorne mientras estén a 12" o menos de Valkia the Bloody y se esforzarán por no fracasar ante su dios. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento de estas unidades, pero si después de hacerlo alguna de sus miniaturas huye, el Dios de la Sangre matará a otras 1D3 miniaturas de esa unidad como castigo por su cobardía.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, VALKIA THE BLOODY

SKARR BLOODWRATH



MELEE WEAPONS

Bloodstorm Blades

Range

3"

Attacks

5

To Hit

2+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Skarr Bloodwrath es una sola miniatura. Está armada con las hachas tormenta de sangre (Bloodstorm Blades).

HABILIDADES

El nacido de la masacre. Skarr Bloodwrath ha muerto incontables veces, pero siempre ha renacido entre el chocar de las espadas y los gritos de agonía. Después de que muera, tira un dado al inicio de cada fase de acobardamiento si han muerto al menos 8 miniaturas durante el turno. Con una tirada de 4 o más, el nacido de la masacre se alza de un charco de sangre; despliega a Skarr Bloodwrath en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" del enemigo.

Tormenta de masacre. Cuando Skarr Bloodwrath se enfrenta a una horda de enemigos puede hacer un ataque tormenta de masacre en vez de atacar del modo normal; hará girar sus hachas tormenta de sangre en amplios arcos y cortará numerosas cabezas para su señor. Para ello, elige una unidad objetivo y haz tantos ataques contra ella como miniaturas haya dentro del alcance. Repite el proceso por cada unidad que esté al alcance de las hachas tormenta de sangre.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, SKARR BLOODWRATH

SCYLA ANFINGRIMM



MELEE WEAPONS

Brutal Fists

Serpentine Tail

Range

2"

3"

Attacks

2D6

2

To Hit

4+

3+

To Wound

3+

3+

Rend

-1

-1

Damage

1

1D3

DESCRIPCIÓN

Scyla Anfingrimm es una sola miniatura. Aplasta a sus enemigos con sus puños brutales (Brutal Fists) o los despedazan los mordiscos de su cola-serpiente (Serpentine Tail).

HABILIDADES

Collar de bronce de Khorne. El collar de bronce de Khorne incrustado en el cuello de Scyla le permite disipar hechizos como si fuera un mago.

Furia rabiosa. Al tirar para ver cuántos ataques hace Scyla con los puños brutales, suma a la tirada 1 por cada herida que haya sufrido.

Salto bestial. El cuerpo de bestia de Scyla le permite dar grandes saltos por encima de las cabezas de los enemigos menores. Al agruparse, Scyla puede mover hasta 6" y puede mover por encima de las miniaturas enemigas. Además, no tiene que mover hacia la miniatura enemiga más cercana siempre y cuando al terminar su movimiento esté a 2" o menos de un mayor número de miniaturas enemigas que antes de agruparse.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, MONSTER, SCYLA ANFINGRIMM

KHORNE LORD EN JUGGERNAUT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wrathforged Axe	1"	3	3+	3+	-1	1D3
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Khorne Lord en Juggernaut es una sola miniatura. Va armado con un hacha irreforzada (Wrathforged Axe), lleva un escudo de bronce y va montado en un Juggernaut. El Juggernaut pisotea al enemigo con sus pezuñas de bronce (Brazen Hooves).

HABILIDADES

Carga asesina. Tira un dado por cada unidad enemiga a 1" o menos de esta miniatura tras completar su movimiento de carga. Con un resultado de 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales cuando el

Juggernaut aplasta a los guerreros bajo su gran corpulencia.

Escudo de bronce. Si esta miniatura sufre heridas o heridas mortales como resultado de un hechizo, tira un dado. Con un 4 o más, ignora esas heridas o heridas mortales.

Hacha demoníaca. Si la tirada para herir por un ataque efectuado con el hacha irreforzada (Wrathforged Axe) es 6 o más, el

demonio atrapado en su interior se despierta y guía el ataque. El ataque inflige 3 heridas en vez de 1D3.

HABILIDAD DE MANDO

Estampida de sangre. Si esta miniatura es tu general y usa esta habilidad, elige hasta 3 unidades **MORTAL KHORNE** a 24" o menos de él. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a las tiradas para herir en la fase de combate de esta miniatura y cualquier unidad que hayas elegido, siempre que cargaran en el mismo turno.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, HERO, KHORNE LORD ON JUGGERNAUT

KHORNE EXALTED HERO



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemon Axe of Khorne	1"	6	3+	4+	-	1
Chain-flail	3"	1D3	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Khorne Exalted Hero es una sola miniatura. Cada uno lleva un hacha demonio de Khorne (Daemon Axe of Khorne), una temible arma que alberga una entidad demoníaca capaz de devorar el alma de su objetivo. Algunos Exalted Heroes llevan un escudo marcado con runas, mientras que otros prefieren el alcance y la letalidad de un mayal-cadena (Chain-flail).

HABILIDADES

Escudo marcado de runa. Si un Khorne Exalted Hero llevando un escudo marcado de runa sufre heridas o heridas mortales como resultado de un hechizo, tira un dado. Si el resultado es 4 o más, las heridas se ignoran.

Hacha demonio de Khorne. Si la tirada para herir del hacha demonio de Khorne (Daemon Axe of Khorne) de esta miniatura es 6 o más, el demonio vinculado al núcleo del hacha despierta y guía el ataque. El ataque inflige 1D3 daños en vez de 1.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de la Sangre. Dejando escapar un aullido de rabia, el Exalted Hero exhorta a sus seguidores a provocar una carnicería incomparable entre sus enemigos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 al atributo de Attacks de cualquier melee weapons utilizadas por las unidades **MORTAL KHORNE** de tu ejército a 6" o menos de esta miniatura.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, SLAVE TO DARKNESS, HERO, KHORNE EXALTED HERO

WRATHMONGERS



MELEE WEAPONS

Wrath-flails

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Wrathmongers tiene 5 miniaturas o más. Están armadas con mayales de ira (Wrath-flails).

WRATHMASTER

El líder de la unidad es el Wrathmaster. Un Wrathmaster hace 5 ataques en vez de 4.

HABILIDADES

Bruma carmesí. Todas las miniaturas amigas y enemigas que estén a 3" o menos de algún Wrathmonger en la fase de combate caen en un estado de furia homicida y hacen 1 ataque más con cada una de sus melee weapons. Esto no afecta a los **WRATHMONGERS**, que viven en ese estado.

Furia de sangre. Cada vez que muere un Wrathmonger en la fase de combate, su sangre provoca una rabia bersérker en el enemigo, que deja de distinguir entre

amigo y enemigo. Puedes elegir una miniatura enemiga que esté a 2" o menos de la miniatura muerta. Ataca de inmediato con la miniatura enemiga elegida como si formara parte de tu ejército. La miniatura puede atacar a su propia unidad e incluso a sí misma. No puedes elegir a la misma miniatura enemiga más de una vez por fase.

Mayales de ira. Suma 1 a las tiradas para golpear de una miniatura que ataca con mayales de ira si ha cargado ese mismo turno.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, WRATHMONGERS

SKULLREAPERS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Blades	1"	3	3+	3+	-	1
Daemonblades	1"	3	4+	3+	-	1
Spinecleaver	1"	2	3+	3+	-1	2
Soultearer	1"	2	4+	3+	-1	2
Vicious Mutation	1"	1	3+	4+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad Skullreapers tiene 5 miniaturas o más. Algunas unidades de Skullreapers están armadas con filos ensangrentados (Gore-slick Blades), mientras que otras muestran el favor de Khorne blandiendo filos demoníacos (Daemonblades). En vez de eso, 1 de cada 5 miniaturas puede armarse con un cortaespinazos (Spinecleaver) o un desgarraalmas (Soultearer).

SKULLSEEKER

El líder de la unidad es el Skullseeker. El Skullseeker ataca con una mutación abominable (Vicious Mutation) además de con sus otras armas.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si la unidad incluye un Icon Bearer o más, suma 1 al atributo Bravery de todas sus miniaturas.

HABILIDADES

Armas de forja demoníaca. Cuando una miniatura ataca con un filo demoníaco o un desgarraalmas, si la tirada para golpear es 6 o más, el demonio del interior del arma despierta. Si la tirada para herir de ese ataque es exitosa el objetivo sufre una herida mortal además del resto del daño. Si la tirada para herir es un 1, la unidad atacante sufre una herida mortal.

Asesinos hasta el final. Los Skullreapers no temen a la muerte, pero están decididos a no perecer mientras queden cráneos dignos de ser tomados. Tira un dado si una miniatura de esta unidad muere en la fase de combate. Si el resultado es 4 o 5, la unidad atacante sufre una herida mortal; si es un 6, la unidad atacante sufre 1D3 heridas mortales.

Ataques frenéticos. Los Skullreapers atacan poseídos por un frenesí sanguinario lanzando tajos que son imposibles de parar. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear con miniaturas armadas con filos ensangrentados o filos demoníacos.

Prueba de los cráneos. Lleva la cuenta de las miniaturas enemigas muertas por los ataques de esta unidad. Si el total es mayor que el número de miniaturas de esta unidad, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de la unidad. Si el total es, como mínimo, el doble del número de miniaturas de la unidad, también puedes repetir las tiradas de herir fallidas.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, SKULLREAPERS

SKULLCRUSHERS OF KHORNE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Axe	1"	2	3+	3+	-	1
Bloodglaiive	1"	2	4+	3+	-1	1
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skullcrushers of Khorne tiene 3 miniaturas o más. Algunas unidades se arman con lanzas sangrientas (Bloodglaiives), mientras que otras usan hachas hechizadas (Ensorcelled Axes). Portan escudos chapados en bronce y montan en Juggernauts, los cuales pisotean al enemigo con sus pezuñas de bronce (Brazen Hooves).

SKULLHUNTER

El líder de la unidad es el Skullhunter. Hace 3 ataques en vez de 2 con su hacha embrujada o su lanza sangrienta.

PORTAESTANDARTE

Las miniaturas de la unidad pueden ser Portaestandartes. Si la unidad incluye un Portaestandarte o más, suma 1 al atributo Bravery de todas sus miniaturas. Tras matar a un enemigo, la unidad empapa los estandartes en sangre; suma 3 a su Bravery en vez de 1.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye un Hornblower o más, suma 1 a sus tiradas de correr y de carga.

HABILIDADES

Carga asesina. Tira un dado por cada unidad enemiga que esté a 1" o menos de esta unidad después de que ésta haya completado un movimiento de carga. Con una tirada de 4 o más esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Escudo chapado en bronce. Tira un dado si esta unidad sufre alguna herida o herida mortal como consecuencia de un hechizo. Con una tirada de 4 o más, ignora esas heridas o heridas mortales.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, SKULLCRUSHERS OF KHORNE

THE GLOTTKIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pestilent Torrent	12"	1	3+	4+	-2	*
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghurk's Flailing Tentacle	3"	*	4+	2+	-2	2
Ghurk's Lamprey Maw	2"	1	3+	2+	-1	1D3
Otto's Poison-slick Scythe	2"	3	3+	3+	-1	1D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Pestilent Torrent	Ghurk's Flailing Tentacle
0-3	8"	2D6	6
4-6	7"	1D6	5
7-10	6"	1D3	4
11-14	5"	2	3
15+	4"	1	2

DESCRIPCIÓN

Los Glottkin son una sola miniatura. Ghurk Glott es una masa palpitante de carne, que ataca con su tentáculo agitador (Flailing Tentacle) y llevándose a víctimas indefensas a su boca-lamprea (Lamprey Maw). Sus hermanos Ethrac y Otto van montados sobre sus enconados hombros llenos de pústulas. Ethrac arroja hechizos malignos mientras Otto ataca con su guadaña recubierta de veneno (Poison-Slick Scythe) y desata un pestilente Torrente de suciedad corrosiva desde su tripa hinchada.

HABILIDADES

Bendiciones de Nurgle. Los Glottkin recuperan 1D3 heridas en cada una de tus fases de héroe.

Montaña de carne repugnante. La gran masa corporal de Ghurk Glott es en sí misma un arma devastadora. Tira un dado por cada unidad enemiga a 1" o menos de los Glottkin después de haber completado el movimiento de carga. Con un resultado de 4 o más, la unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

Oponente horrendo. Tira un dado por cada unidad enemiga a 7" o menos de esta miniatura al inicio de la fase de combate. El oponente debe restar 1 de las tiradas para golpear que haya hecho la unidad en esa fase de combate si el resultado es mayor que el atributo de Bravery más alto de la unidad.

MAGIC

Ethrac Glott es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de sus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Abundancia carnosa.

ABUNDANCIA CARNOSA

Ethrac Glott otorga generosamente un crecimiento acelerado del tipo más repulsivo sobre sus aliados, ya que su cuerpo se hinchan con grandes montículos oscilantes de grasa de color gris verdoso. Abundancia carnosa tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige esta miniatura o una unidad amiga a 14" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 al atributo de Heridas de todas las miniaturas de la unidad que elegiste. Al inicio de tu siguiente fase de héroe, el atributo de Heridas de la unidad objetivo se ve reducido a su valor original, lo que puede ocasionar que alguna miniatura que haya sufrido heridas, resulte destruida.

HABILIDAD DE MANDO

Señores de Nurgle. Si esta miniatura es tu general y usa esa habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 al atributo de Ataques de todas las melee weapons utilizadas por los Glottkin y cualquier otra unidad amiga de NURGLE a 14" o menos de ellos.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, THE GLOTTKIN

BLOAB ROTSPAWNED



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bilespurter's Vile Bile	12"	1D3	4+	*	-2	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harvestman's Scythe	2"	3	3+	3+	-1	2
Bilespurter's Monstrous Claws	3"	*	4+	2+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Vile Bile	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	3+	4
5-7	6"	3+	4
8-9	6"	4+	4
10+	4"	4+	3

DESCRIPCIÓN

Bloab Rotspawned es una sola miniatura armada con una enorme cuchilla cosechahombres (Harvestman's Scythe). Va montado en el maggoth Bilespurter, que rocía a sus víctimas con bilis inmundas (Vile bile) o les arranca sus extremidades una a una con sus garras monstruosas (Monstrous Claws).

HABILIDADES

Campanas del averno. Tu oponente debe restar 1 a las tiradas al lanzamiento de hechizos de cualquiera de sus **WIZARDS** a 14" o menos de Bloab Rotspawned.

Moscas demonio. Bloab Rotspawned siempre va rodeado por una nube asfixiante de moscas demonio que muestran el favor de su patrón. En tu fase de héroe, tira un dado por cada unidad enemiga a 7" o menos de Bloab Rotspawned. Con un resultado de 4 o más, esa unidad está cubierta por una capa espesa de moscas. Resta 1 de todas las tiradas para golpear de esa unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

MAGIC

Bloab Rotspawned 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 enemigo. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Miasma de Pestilencia.

MIASMA DE PESTILENCIA

Bloab Rotspawned efectúa un complicado gesto en el aire y una bruma repugnante surge de la tierra y rodea a su objetivo elegido. Los guerreros tosen y escupen y sus gargantas arden, e incluso el roce más ligero se convierte en gangrenoso. Miasma de Pestilencia tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 14" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, tira un dado al término de cada fase en la que esa unidad sufrió heridas o heridas mortales. Si el resultado es 2 o más, la unidad sufre 1D3 de heridas mortales adicionales.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, BLOAB ROTSPAWNED

MORBIDEX TWICEBORN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tripletongue's Scabrous Tongues	6"	3	3+	*	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fleshreaper Scythe	2"	5	3+	3+	-1	2
Tripletongue's Monstrous Claws	3"	*	4+	2+	-1	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Scabrous Tongues	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	2+	4
5-7	6"	3+	4
8-9	6"	4+	4
10+	4"	5+	3

DESCRIPCIÓN

Morbidx Twiceborn es una sola miniatura. Va armada con la temible Guadaña Cosechacarnes (Fleshreaper Scythe), y monta al beligerante maggoth Tripletongue, que atrapa a sus víctimas con sus Lenguas Escabrosas (Scabrous Tongues) o los despedaza con sus Garras monstruosas (Monstrous Claws).

HABILIDADES

Chiquillos malévolos. Morbidx Twiceborn siente una afinidad paternalista hacia la turba de Nurglings que le rodea, y suele bendecirlos con su pútrida benevolencia. Suma 1 a todas las tiradas para herir hechas por **NURGLINGS** que estén a 7" o menos de Morbidx Twiceborn.

Putrefacción de Nurgle. La Putrefacción de Nurgle es la más temida y contagiosa de todas las enfermedades, pues corrompe no solo el cuerpo mortal de las víctimas, sino también sus almas. En tu fase de héroe, tira un dado por cada unidad a 3" o menos de cualquier miniatura que tenga esta habilidad. Con un resultado de 6, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales. Las unidades de **NURGLE** no se ven afectadas por la Putrefacción de Nurgle.

Recuperación repugnante. Tira un dado en tu fase de héroe. Si el resultado es 4 o 5, la bulbosa carne de Morbidx Twiceborn se remienda a sí misma y la miniatura se cura 1 herida. Si el resultado es un 6, en vez de eso se cura 1D3 heridas.

Señor de los Nurglings. Allí donde va Morbidx, los Nurglings emergen de sus escondites o surgen de los carnosos pliegues de su propio cuerpo y empiezan a dar cabriolas a su alrededor. En tu fase de héroe, elige una unidad de **NURGLINGS** a 7" o menos de distancia y añádele 1D3 miniaturas. Si no hay ninguna unidad de **NURGLINGS** a la distancia indicada, despliega una nueva unidad de **NURGLINGS** que tenga 1D3 miniaturas en cualquier lugar a 7" o menos, y a más de 9" del enemigo.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, MORBIDEX TWICEBORN

ORGHOTTS DAEMONSPEW



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whippermaw's Grasping Tongue		6"	1	3+	*	-1	1D6
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Rotaxes		2"	5	3+	3+	-1	1
Whippermaw's Monstrous Claws		3"	*	4+	2+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Grasping Tongue	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	3+	4
5-7	6"	4+	4
8-9	6"	5+	4
10+	4"	6+	3

DESCRIPCIÓN

Orghotts Daemonspew es una sola miniatura armada con sus fieles Hachas Pútridas (Rotaxes). Va montado en su corcel maggoth, Whippermaw, que busca a sus víctimas con la ayuda de su Lengua prensil (Grasping Tongue) y los arrastra hasta su boca llena de colmillos alineados, o los aplasta con sus garras monstruosas (Monstrous Claws).

HABILIDADES

Furia del híbrido. Una rabia profunda anida en el corazón de Daemonspew, nacida de su fracaso para trascender a la demonicidad. Cuando Orghotts Daemonspew ataca en la fase de combate, cuenta el número de ataques que no impactan. Una vez efectuados todos sus ataques en la fase de combate, se enfurecerá aún más si ha fallado al menos la mitad de sus ataques. Tira un dado; inmediatamente puede efectuar todos esos ataques adicionales con las Hachas rotatorias (Rotaxes). Como se trata de golpes enfurecidos, suma 1 al resultado de las tiradas para herir por ellos. Daemonspew solo puede sufrir la Furia del híbrido una vez en cada fase de combate.

Hachas Pútridas. Hasta un arañazo de estas virulentas hachas se ulcera en cuestión de segundos. Al término de la fase de combate, tira un dado por cada miniatura herida por las Hachas Pútridas que no haya muerto. Si el resultado es 4 o más, esa miniatura sufre una herida mortal.

Icor ácido. Cada vez que Orghotts Daemonspew sufre una herida en la fase de combate, tira un dado. Con un resultado de 4 o más, la unidad de la miniatura atacante sufre una herida mortal después de haber efectuado todos sus ataques.

HABILIDAD DE MANDO

Úlcera y putrefacción. Si Orghotts Daemonspew usa esa habilidad, selecciona una unidad de **NURGLE** a 14" o menos de él. Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para herir fallidas de esa unidad.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, ORGHOTTS DAEMONSPEW

GUTROT SPUME



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rot-pocked Axe	2"	4	3+	2+	-1	2
Flailing Tentacles	1"	1D3	2+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Gutrot Spume es una sola miniatura. Va armado con un Hacha Putrefacta (Rot-pocked Axe) y también puede atacar a sus oponentes con una masa de Tentáculos golpeadores (Flailing Tentacles).

HABILIDADES

Pseudópodos prensiles. Al inicio de cada fase de combate, Gutrot Spume puede intentar atrapar a una miniatura enemiga a 1" o menos de distancia. Si lo hace, elige un arma que lleve dicha miniatura, y luego tanto tú como tu oponente deberéis tirar un dado. Si tu oponente saca un resultado más alto, su miniatura se libera de los pseudópodos prensiles sin sufrir efectos adversos, pero en caso contrario el arma elegida quedará apresada y su miniatura no podrá realizar ataques con ella hasta el final de la fase.

HABILIDAD DE MANDO

Tremenda arrogancia. Si Gutrot Spume es tu general y usa esta habilidad, debes llevar la cuenta del número de heridas infligidas por él hasta tu siguiente fase de héroe. Si inflige 7 heridas o más se habrá ganado el favor de Nurgle y curará todas las heridas que haya sufrido. Si inflige 6 heridas o menos, Nurgle le castigará por su arrogancia y sufrirá una herida mortal.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, GUTROT SPUME

FESTUS THE LEECHLORD



MELEE WEAPONS

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

DESCRIPCIÓN

Festus the Leechlord es una sola miniatura. Lleva un Báculo de plaga (Plague staff) envenenado con toxinas a la batalla, y puede obligar a tragar una dosis de su poción pestilente mortal a sus enemigos.

HABILIDADES

Brebajes deliciosos, reconstituyentes espléndidos. Festus lleva una asombrosa variedad de elixires potentes que está dispuesto a compartir con los que le rodean. En tu fase de héroe, Festus puede elegir a una miniatura a 1" o menos para probar

sus mercancías. Si elige a una miniatura de tu ejército para que beba ansiosamente del alambique, recupérela 1D3 heridas. Si ha elegido una miniatura enemiga, tira un dado. Si el resultado es 2 o más, Festus agarra al guerrero y vierte una generosa cantidad de su brebaje en la garganta de la víctima. La unidad de esa miniatura sufre 1D3 heridas mortales.

Elixires curativos. Festus the Leechlord se cura 1 herida en cada una de tus fases de héroe.

MAGIA

Festus the Leechlord 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 Maldición del leproso.

MALDICIÓN DEL LEPROSO

Maldición del Leproso tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, selecciona una unidad a 14" o menos. Resta 1 de todas las tiradas de Salvación de esa unidad durante el resto de la partida.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, WIZARD, FESTUS THE LEECHLORD

NURGLE CHAOS LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Plague-ridden Great Blade	1"	3	3+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Nurgle Chaos Lord es una sola miniatura. Lleva una Gran espada portadora de la plaga (Plague-ridden Great Blade).

HABILIDADES

Putrefacción de Nurgle. Putrefacción de Nurgle es la más temida y contagiosa de todas las plagas, porque roe el alma de la víctima a la par que su cuerpo mortal. En tu fase de héroe, tira un dado por cada unidad a 3" o menos de alguna miniatura con esta habilidad. Con un resultado de 6, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Las

unidades de **NURGLE** no sufren heridas a causa de la Putrefacción de Nurgle – más bien se deleitan contemplando las aflicciones otorgadas por su dios pútrido a sus enemigos.

Regeneración pútrida. El corazón de Nurgle rebosa generosidad y sus héroes elegidos son resistentes incluso a heridas que matarían a un hombre mortal. Un Nurgle Chaos Lord se cura 1 herida en cada fase de héroe.

HABILIDAD DE MANDO

Regalo del abuelo. Si esta miniatura usa esa habilidad, elige una unidad a 21" o menos. Esa unidad gana la habilidad Putrefacción de Nurgle hasta el fin de la fase.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, NURGLE CHAOS LORD

NURGLE LORD EN DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Plague Scythe	1"	3	3+	3+	-1	1D3
Daemonic Mount's Flyblown Bite	1"	1D6	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Nurgle Lord en Daemonic Mount es una sola miniatura. Lleva una Cuchilla de plaga (Plague Scythe), además de una espada pútrida (Rotsword) y un escudo unealmas. Tu esquelética montura demoníaca extiende viles plagas con su Mordisco mosca-hinchada (Flyblown Bite).

HABILIDADES

Escudo unealmas. Si esta miniatura sufre heridas o heridas mortales como resultado de un hechizo, tira un dado. Con un 4 o más, ignora esas heridas o heridas mortales.

Espada pútrida. Basta con que un Nurgle Lord desenvaine su espada pútrida para provocar una epidemia. Una vez por batalla, esta miniatura puede sacar su espada pútrida en la fase de héroe y lanzarla sobre un **HERO** enemigo a 1" o menos. Tira un dado. Si el resultado es 2 o más, ese **HERO** sufre 1D3 heridas mortales. A continuación, tira un dado por cada otra unidad, amiga o enemiga que esté a 7" o menos de ese **HERO**. Si el resultado es 4 o más, la unidad sufre una herida mortal (las unidades de **NURGLE** no se ven afectadas).

HABILIDAD DE MANDO

Vigor mórbido. Cuando Nurgle vuelve su mirada sobre sus seguidores, ellos saben que han sido bendecidos. Aunque sean eviscerados por espadas o bestias, pocos pueden detener el avance de su marcha siempre alabando a su generoso dios. Si un Nurgle Lord en Daemonic Mount usa esa habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe tira un dado cada vez que una unidad **MORTAL NURGLE** de tu ejército sufra una herida o herida mortal a 7" o menos de esta miniatura. Si el resultado es a 5 o más, ignora esa herida.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, NURGLE, HERO, NURGLE LORD ON DAEMONIC MOUNT

NURGLE CHAOS SORCERER



MELEE WEAPONS

Rotwood Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1D3

DESCRIPCIÓN

Un Nurgle Chaos Sorcerer es una sola miniatura. Va armado con un Báculo de madera podrida.

HABILIDADES

Bendecido con vitalidad. Cada vez que el Nurgle Chaos Sorcerer lanza un hechizo con éxito, tira un dado. Si el resultado es 4 o más, se cura una herida. Si aún dispone de todas sus heridas, suma 1 más.

MAGIC

Un Nurgle Chaos Sorcerer 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 Torrente de corrupción.

TORRENTE DE CORRUPCIÓN

Abriendo su boca increíblemente grande y llena de ampollas, el hechicero vomita un poderoso torrente de plaga y suciedad. Torrente de corrupción tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga visible a 7" o menos. Esa unidad sufre 3 heridas mortales.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, WIZARD, NURGLE CHAOS SORCERER

PUTRID BLIGHTKINGS



MELEE WEAPONS

Blighted Weapon

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Putrid Blightkings tiene 5 o más miniaturas, armadas con una variedad de Armas de plaga (Blighted Weapons) que rezuman de roña.

BLIGHTLORD

El líder de esta unidad es un Blightlord. Un Blightlord tiene 4 Heridas en lugar de 3.

ICON BEARERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser icon bearers. Si la unidad incluye uno o más icon bearers, suma 1 al atributo Bravery de todas sus miniaturas.

TOXINA EXCITANTE

Las miniaturas de esta unidad puede portar una Toxina excitante. Si la unidad incluye una o más miniaturas que porten Toxina excitante, suma 1 a sus tiradas de correr y de carga.

HABILIDADES

Armas de plaga. Si la tirada para golpear con un Arma de plaga es de 6 o más, dicho ataque inflige 1D6 impactos en lugar de solo 1, pues la carne de la víctima empieza a ennegrecerse por la necrosis y las enfermedades más espantosas.

Descarga virulenta. En tu fase de héroe, tira un dado por esta unidad y por todas las demás que estén a 3" o menos. Con un resultado de 6, la unidad en cuestión sufre 1D3 heridas mortales, o cura 1D3 heridas si es una unidad de NURGLE.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, PUTRID BLIGHTKINGS

SIGVALD THE MAGNIFICENT



MELEE WEAPONS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sliverslash	1"	6	3+	4+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Sigvald the Magnificent es una sola miniatura. Va armado con Filoargénteo (Sliverslash) y lleva un escudo espejo.

HABILIDADES

Escudo espejo. Si Sigvald sufre heridas o heridas mortales como resultado de un hechizo, tira un dado. Si el resultado es 4 o más, ignora esas heridas o heridas mortales, y el lanzador sufre una herida mortal cuando las energías del hechizo se ven reflejadas.

Vanidad suprema. Sigvald es el narcisismo personificado, incapaz de dar unos cuantos pasos sin buscar una superficie en la que verse reflejado. Puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por Sigvald si puedes verte reflejado en algún sitio o estás sosteniendo un espejo cuando tires los dados. Sin embargo, si el resultado de algunas de estas repeticiones de tiradas es 1, Sigvald queda extasiado por su propia perfección y no puede agruparse ni efectuar ataques durante el resto de la fase.

HABILIDAD DE MANDO

Favor de Slaanesh. Tras musitar una plegaria al Príncipe Oscuro, Sigvald adopta una pose triunfante llenando a sus seguidores de asombro y admiración por su belleza sin mácula. Si Sigvald usa esa habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe, no tienes que efectuar chequeos de Acobardamiento por unidades **MORTAL SLAANESH** de tu ejército a 24" o menos de él.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAANESH, HERO, SIGVALD THE MAGNIFICENT

CHAOS LORD OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Quicksilver Sword	1"	6	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Chaos Lord of Slaanesh es una sola miniatura. Lleva una Espada de mercurio (Quicksilver Sword) y un Escudo rúnico del Chaos.

HABILIDADES

Búsqueda de la perfección. Los Chaos Lords of Slaanesh son magníficos en el manejo de la espada y siempre están dispuestos a medir su habilidad con la de grandes enemigos. Suma 1 a las tiradas para golpear de la Espada de mercurio de esta miniatura cuando su objetivo sea un **HERO** o **MONSTER**.

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

HABILIDAD DE MANDO

Señor del Exceso. Si un Chaos Lord of Slaanesh usa esa habilidad, selecciona una unidad **MORTAL SLAANESH** a 12" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, cada vez que obtengas un resultado de 6 o más para golpear con una miniatura de esa unidad, esa miniatura puede efectuar un ataque adicional inmediatamente utilizando la misma arma.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAANESH, HERO, CHAOS LORD OF SLAANESH

LORD OF SLAANESH EN DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Quicksilver Glaive	2"	4	3+	3+	-	2
Daemonic Mount's Poisoned Tongue	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Lord of Slaanesh en Daemonic Mount es una sola miniatura. Blande una elegante archa de mercurio (Quicksilver Glaive) y lleva un escudo rúnico del Chaos. El Lord of Slaanesh cabalga sobre una montura daemónica que usa su lengua venenosa como arma.

HABILIDADES

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

Señor del Placer Prohibido. No es muy sensato quedarse mirando el esplendor de un Lord of Slaanesh, pues no pasa mucho tiempo hasta que nociones terribles empiezan a tomar forma. Si una unidad enemiga acaba su movimiento de agruparse a 3" o menos de un Lord of Slaanesh, puedes decirle a tu oponente que corren el riesgo de ser engañados. Desde ese momento, si tu oponente te mira antes de que la unidad haya efectuado sus tiradas para golpear en esa fase de combate, resta 1 de las tiradas que tengan como objetivo a esa miniatura.

HABILIDAD DE MANDO

Rapidez diabólica. Los devotos seguidores de Slaanesh parecen moverse en una falta de definición, a menudo como resultado de almizcles soporíferos y auras alteradoras de percepción. Si un Lord of Slaanesh en Daemonic Mount usa esa habilidad, selecciona una unidad de **MORTAL SLAANESH** a 12" o menos para que reciba la bendición de la rapidez diabólica. En tu próxima fase de combate, esa unidad puede seleccionarse para Agruparse y atacar dos veces en vez de solo una.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, SLAANESH, HERO, LORD OF SLAANESH

HELLSTRIDERS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claw-spear	2"	1	4+	4+	-1	1
Hellscourge	3"	1	3+	4+	-	1
Steed of Slaanesh's Poisoned Tongue	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Hellstriders of Slaanesh tiene 5 o más miniaturas. Algunas unidades son bendecidas con una lanza-garra mutada (Claw-spear), mientras que otras llevan un azote infernal (Hellscourge). Muchos Hellstriders también llevan un Escudo rúnico del Chaos para protegerse. Van montados en ágiles corceles de Slaanesh (Steed of Slaanesh), que atacan a sus enemigos con sus lenguas envenenadas (Poisoned Tongues).

HELLREAYER

El líder de esta unidad es el Hellreaver. Un Hellreaver efectúa 2 ataques en vez de 1 cuando use una lanza-garra (Claw-spear) o azote infernal (Hellscourge).

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Algunos Icon Bearers llevan un Icono del Exceso, mientras que otros prefieren un Estandarte del Éxtasis.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, suma 1 a sus tiradas para cargar y correr.

HABILIDADES

Cazadores de almas. Al término de cada fase de combate, tira un dado. Si el resultado es inferior que el número de miniaturas destruidas en esta fase, los Hellstriders reciben el don de las Energías intoxicantes; suma 1 al atributo de Ataques de la unidad con lanzas-garra (Claw-spears) o azotes infernales (Hellscourges) durante el resto de la batalla.

Escudo rúnico del Chaos. Tira un dado cada vez que esta unidad sufra una herida mortal. Con un resultado de 5 o más, ignora esa herida mortal.

Estandarte del Éxtasis. Cortados a partir de las sedas más lujosas y bordados con símbolos profanos, son pocos los que pueden mirar un Estandarte del Éxtasis y mantener la compostura. Resta 1 de las tiradas para golpear de las miniaturas enemigas a 6" o menos de una unidad que incluya un Estandarte del Éxtasis.

Icono del Exceso. Algunos Hellstriders portan iconos que glorifican al Príncipe Oscuro. Si una unidad incluye algún Icono del Exceso, puedes repetir la tirada de dados para comprobar si la unidad recibe el don de las Energías intoxicantes (consulta Cazadores de almas).

Golpe empalador. Suma 1 a la tirada para herir por una lanza-garra si los Hellstriders cargaron en el mismo turno.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, SLAANESH, HELLSTRIDERS OF SLAANESH

GALRAUCH



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Swathe of Dark Fire		9"	☼	3+	3+	-1	1
Breath of Change		9"	1	Ver abajo			
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warped Maws		2"	6	3+	☼	-1	2
Vicious Talons		1"	4	4+	3+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Swathe of Dark Fire	Warped Maws
0-2	14"	2D6	2+
3-4	12"	2D6	3+
5-6	10"	1D6	3+
7-8	8"	1D6	4+
9+	6"	1D3	4+

DESCRIPCIÓN

Galrauch es una sola miniatura. Una de las cabezas de este dragón poseído escupe Fuego oscuro (Dark Fire), mientras que la otra escupe el Aliento del cambio (Breath of Change). De cerca, los enemigos son atacados salvajemente por sus fauces disformes (Maws Warped) o descuartizados por sus garras feroces (Vicious Talons).

VOLAR

Galrauch vuela.

HABILIDADES

Aliento del cambio. Una de las cabezas de Galrauch exhala una bruma mágica que cambia todo lo que toca, llevando consigo la locura y la mutación. En la fase de Disparo, Galrauch puede exhalar el Aliento del cambio sobre una unidad enemiga que esté dentro de su alcance. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Tira un dado por cada miniatura que haya sido destruida. Si el resultado es 4 o más, la unidad sufre una herida mortal adicional ya que los guerreros se han vuelto locos o han quedado mutados más allá del reconocimiento por el Aliento del cambio.

MAGIA

Galrauch es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes 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 Traición de Tzeentch.

TRACIÓN DE TZEENTCH

Galrauch puede nublar las mentes de sus enemigos provocando que se ataquen entre sí o incluso que vuelvan sus armas contra ellos mismos. Traición de Tzeentch tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 18" o menos, después elige qué melee weapon lleva esa unidad. Cada miniatura de la unidad que lleve esa arma la usará para atacarse a sí misma.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DRAGON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, GALRAUCH

VILITCH THE CURSELING



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blazing Sword	1"	3	3+	4+	-1	1
Threshing Flail	1"	3	4+	3+	-	1
Staff of Tzeentch	2"	1	5+	4+	-	1D3

DESCRIPCIÓN

Vilitch the Curseling es una sola miniatura. Lleva una Espada llameante (Blazing Sword), un Mayal trillador (Threshing Flail) y un Báculo de Tzeentch (Staff of Tzeentch).

HABILIDADES

Recipiente del Chaos. Cada vez que Vilitch consiga disparar con éxito un hechizo, puede inmediatamente intentar lanzarlo él mismo, incluso si se trata de la fase de héroe de tu oponente. Si logra

lanzar el hechizo, tu oponente no puede intentar dispararlo.

MAGIA

Vilitch the Curseling es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe, e intentar disparar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Magia cosechada.

MAGIA COSECHADA

Vilitch alcanza la mente de su oponente y le roba conocimientos arcanos para usarlos en su propio beneficio. Magia cosechadora tiene dificultad de lanzamiento 3. Si se lanza con éxito, elige un **WIZARD** enemigo a 24" o menos, elige uno de los hechizos de su warscroll y tira dos dados. Si el resultado es igual o mayor que la dificultad al lanzamiento del hechizo elegido, Vilitch aprende ese hechizo y puede usarlo durante el resto de la batalla.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, TZEENTCH, HERO, WIZARD, VILITCH THE CURSELING

TZEENTCH CHAOS LORD EN DISC OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fireglaive of Tzeentch	2"	3	3+	4+	-	1D3
Disc of Tzeentch's Protruding Blades	1"	1D3	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Tzeentch Chaos Lord en Disc of Tzeentch es una sola miniatura. Lleva un Archa de fuego de Tzeentch (Fireglaive of Tzeentch), un escudo unealmas y va montado en un Disco de Tzeentch (Disc of Tzeentch) atacando a sus enemigos con sus Cuchillas prominentes (Protruding Blades).

VOLAR

Un Tzeentch Chaos Lord en Disc of Tzeentch vuela.

HABILIDADES

Disco flotante de Tzeentch. Suma 2 al resultado de cualquier tirada de Salvación de esta miniatura en la fase de combate, a menos que el atacante pueda volar.

Escudo unealmas. Si esta miniatura sufre heridas o heridas mortales como resultado de un hechizo, tira un dado. Con un 4 o más, ignora esas heridas o heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

Señor del Destino. Los discípulos elegidos de Tzeentch pueden afectar al destino de los que les rodean. Si un Tzeentch Chaos Lord en Disc of Tzeentch usa esa habilidad, tira un dado. Hasta tu siguiente fase de héroe, cada vez que efectúes una tirada por esta miniatura o una unidad **MORTAL TZEENTCH** a 9" o menos, y el resultado sea el mismo que obtuviste en la fase de héroe, si quieres puedes repetirlo.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, TZEENTCH, HERO, TZEENTCH CHAOS LORD

TZEENTCH SORCERER LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tzeentchian Runestaff	18"	1	3+	4+	-	1D3
MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpsteel Sword	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Tzeentch Sorcerer Lord es una sola miniatura. Va armado con una espada de acero disforme (Warpsteel Sword) y lanza rayos de energía parpadeante de su Báculo rúnico de Tzeentch (Tzeentchian Runestaff).

HABILIDADES

Tocado por la magia. Los Tzeentch Sorcerer Lords tienen una afinidad con la energía mágica sin parangón. Si el resultado de una tirada de lanzamiento de un hechizo de esta miniatura es un resultado doble, tanto si el hechizo se lanza o no con éxito, puede intentar lanzar otro hechizo este turno.

MAGIA

Un Tzeentch Sorcerer Lord 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 Rayo de transformación.

RAYO DE TRANSFORMACIÓN

El hechicero lanza un rayo chispeante de energía sobre el enemigo, derritiendo su carne como si se tratara de cera y volviendo a moldearla con una forma más agradable. Rayo de transformación tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga visible a 18" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Tira un dado por cada miniatura muerta que ha sido destruida por el Rayo de transformación. Si alguno de los resultados es 4 o más, despliega una miniatura de **CHAOS SPAWN** a 3" o menos de la unidad objetivo. El **CHAOS SPAWN** se añade a tu ejército.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, TZEENTCH, HERO, WIZARD, TZEENTCH SORCERER LORD

CHAOS WARHOUNDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slavering Jaws	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

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

HABILIDADES

Aventajados del Chaos. Cuando esta unidad corre, suma siempre 6" a su atributo Move en vez de 1D6".

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS WARHOUNDS

CHAOS OGRES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brutal Blades and Clubs	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Ogres tiene 3 o más miniaturas. Suelen equiparse con una amplia variedad de espadas y garrotes brutales (Brutal Blades and Clubs).

OGRE MUTANT

El líder de esta unidad es el Ogre Mutant. Un Ogre Mutant efectúa 4 ataques en vez de 3.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye Standard Bearers, suma 1 a la Bravery de todas sus miniaturas.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, suma 1 a sus tiradas para correr y cargar.

HABILIDADES

Glotonería temible. Los Chaos Ogres siempre andan buscando algo que llevarse a la boca. Tira un dado cada vez que una unidad de Chaos Ogres mate a una miniatura. Con un resultado de 6, un Ogre arranca un trozo de carne y hueso de su presa golpeada y se lo zampa. Un Chaos Ogre de la unidad se cura una herida inmediatamente.

KEYWORDS

CHAOS, OGOR, CHAOS OGRES

THROGG



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

DESCRIPCIÓN

Throgg es una sola miniatura. Va armado con un Garrote enorme (Enormous Club) y es capaz de arrojar Vómito copioso (Copious Vomit) sobre su presa. Throgg también lleva la Corona de Dienteinvernal sobre un colmillo torcido.

HABILIDADES

Corona de Dienteinvernal. Esta corona es el último vestigio de un noble que trató de matar a Throgg, y se ha convertido en un símbolo de su dominio sobre los monstruos. Puedes repetir los resultados de 1 al Golpear de **CHAOS TROLLS**, **CHAOS OGRES** y **CHAOS MONSTERS** a 8" o menos de Throgg.

Regeneración mutante. La piel de Throgg se recompone más rápido que los golpes de sus enemigos. Throgg se cura 1D3 Heridas en cada una de tus fases de héroe.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de la hueste monstruosa. Si Throgg usa esa habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe, todos los **CHAOS TROLLS**, **CHAOS OGRES** y **CHAOS MONSTERS** de tu ejército pueden usar el atributo Bravery de Throgg en vez del suyo propio.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, HERO, THROGG

CHAOS TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Disgusting Vomit	6"	1	3+	3+	-2	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scavenged Clubs and Axes	1"	3	4+	3+	-1	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Trolls tiene 3 o más miniaturas. Van armados con una amplia variedad de garrotes y hachas rapiñados (Scavenged Clubs and Axes), y arrojan sobre sus enemigos vómito repulsivo (Disgusting Vomit).

HABILIDADES

Carne de Troll mutante. Los Chaos Trolls son increíblemente susceptibles a la mutación – sus cuerpos se retuercen y cambian mientras atacan. Si el resultado de una tirada para golpear en combate de un Chaos Troll es 6 o más, efectúa una tirada adicional para golpear con la misma arma y contra la misma unidad objetivo.

Regeneración. Como todos los Trolls, los Chaos Trolls se recuperan a una velocidad asombrosa y su carne se recompone ante los ojos de su aterrorizada presa. En cada una de tus fases de héroe, tira un dado. Si el resultado es 2 o más, esta unidad se cura 1D3 Heridas.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, CHAOS 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 asestándole 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

CHIMERA



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Draconic Head's Fiery Breath		14"	1	ver abajo			
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Avian Head		1"	2	3+	4+	*	1D3
Draconic Head		1"	2	4+	4+	-1	2
Leonine Head		1"	2	4+	3+	-1	*
Mauling Claws and Fiend Tail		2"	4	4+	3+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Fiery Breath	Avian Head	Leonine Head
0-2	1D6 mortal wounds	-3	1D6
3-4	1D3 mortal wounds	-2	1D3
5-7	1D3 mortal wounds	-2	1D3
8-9	1 mortal wound	-1	1
10+	1 mortal wound	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una Chimera es una sola miniatura. Ataca con sus tres cabezas: una de ave, otra de dragón y una de león; así como con sus garras destrozadoras (Mauling Claws) y cola de demonio (Fiend Tail). Una Chimera puede rugir con el aliento fiero (Fiery Breath) de su cabeza draconiana, inmolando a su presa.

VOLAR

Una Chimera vuela.

HABILIDADES

Aliento fiero de cabeza draconiana.

Batiendo su cabeza draconiana para inhalar profundamente, la Chimera escupe una llamarada de fuego letal sobre un enemigo próximo. Cuando una Chimera ataca con su Aliento fiero en la fase de Disparo, elige un objetivo visible a distancia de alcance. Esa unidad sufre una serie de heridas mortales tal y como se indica en la tabla de daños superior.

Carga maliciosa. Las Chimeras son decididas en su afán de acercarse a su presa y destrozarla en pedazos. Suma 2 al total cuando determines la distancia a la que puede cargar la Chimera.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, CHIMERA

DRAGON OGRE SHAGGOTH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Leviathan Axe	2"	☼	3+	3+	-1	3
Sweeping Tail	3"	1D3	4+	3+	-	1
Taloned Forelimbs	1"	2	3+	☼	-1	1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Leviathan Axe	Taloned Forelimbs
0-2	12"	4	3+
3-4	10"	3	3+
5-6	9"	3	4+
7-8	7"	2	4+
9+	6"	2	5+

DESCRIPCIÓN

Un Dragon Ogre Shaggoth es una sola miniatura. Va armado con una impresionante hacha leviatán (Leviathan Axe), pero también derriba a sus enemigos con su cola barredora (Sweeping Tail) y después los atraviesa con sus extremidades con garras (Taloned Forelimbs).

HABILIDADES

Bajo la tempestad. Los Shaggoths solo bajan de sus guaridas en las cimas de las montañas para marchar bajo la cobertura de las tormentas más salvajes. Si tras tirar para ver quién tiene la iniciativa, el resultado es un empate, unos grandes rayos surcan el cielo. Tira un dado por cada unidad **DRAGON OGRE** que haya en el campo de batalla; Si el resultado es 4 o más, una miniatura de la unidad se cura 1D3 Heridas.

MAGIA

Los Wizards de tu ejército conocen el hechizo Invocar tormenta mientras estén a 20" o menos de un Shaggoth.

INVOCAR TORMENTA

Invocar tormenta tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, unos rayos en forma de tridente impactan sobre una unidad **DRAGON OGRE** a 20" o menos del mago. Esa unidad inmediatamente se cura 1D3 heridas y se ve rodeada por energía chisporroteante; hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para herir fallidas por la unidad.

KEYWORDS

CHAOS, DRAGON OGRE, MONSTER, HERO, SHAGGOTH

DRAGON OGRES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Weapons	1"	4	4+	3+	-	1
Draconic War-glaive	2"	4	4+	3+	-1	1
Draconic Crusher	1"	3	4+	3+	-	2
Wracking Foreclaws	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dragon Ogres tiene 3 o más miniaturas. Algunas unidades marchan a la batalla armadas con un par de armas ancestrales (Ancient Weapons), mientras que otras llevan Archas de guerra draconianas (Draconic War-glaives) o aplastan a sus enemigos con sus grandes Aplastadores draconianos (Draconic Crushers). Independientemente de cómo vayan armados, los Dragon Ogres también desgarran a sus enemigos con sus garras destructoras (Wracking Foreclaws).

HABILIDADES

Ataque furioso. Algunos Dragon Ogres luchan con un arma ancestral (Ancient Weapon) en cada mano, aplastando las defensas antes de asestar el golpe definitivo. Repite las tiradas para golpear de 1 de las miniaturas armadas con un par de armas ancestrales.

MAGIA

Los **WIZARDS** de tu ejército conocen el hechizo Invocar tormenta cuando están a 20" o menos de esta unidad.

INVOCAR TORMENTA

Invocar tormenta tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, unos rayos en forma de tridente impactan sobre una unidad **DRAGON OGRE** a 20" o menos del mago. Esa unidad inmediatamente se cura 1D3 Heridas y se ve rodeada por energía chisporroteante hasta tu siguiente fase de héroe. Hasta entonces, puedes repetir las tiradas para herir fallidas por la unidad.

KEYWORDS

CHAOS, DRAGON OGRES

MUTALITH VORTEX BEAST



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crushing Claws	2"	4	4+	☼	-1	1D3
Betentacled Maw	2"	☼	4+	4+	-	1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Crushing Claws	Betentacled Maw
0-2	10"	2+	3D6
3-4	8"	3+	2D6
5-7	8"	3+	1D6
8-9	6"	4+	1D3
10+	4"	4+	1

DESCRIPCIÓN

Una Mutalith Vortex Beast es una sola miniatura. Ataca a su presa con sus enormes garras aplastadoras (Crushing Claws) y sus fauces tentaculares (Betentacled Maw). Un orbe de energía giratorio con magia del Chaos rodea la espalda de una Mutalith, deformando y transformando todo lo que hay cerca.

HABILIDADES

Aura de mutación. Basta situarse ante la presencia de una Mutalith para sufrir consecuencias terribles. En tu fase de héroe, elige una unidad a 15" o menos. Tira un dado y consulta la tabla inferior para ver los efectos que produce en la desdichada unidad:

- Desfiguraciones terribles:** Reduce la Bravery de cada miniatura de la unidad objetivo en 1 durante el resto de la batalla, cuando sus rostros quedan desfigurados por el poder mutante del Chaos.
- Sesos de Troll:** Durante el resto de la batalla, el jugador que controla la unidad debe tirar un dado al inicio de cada una de sus fases de héroe. Con un resultado de 1, la unidad objetivo ha olvidado completamente lo que tenía que hacer y no puede ser seleccionada para lanzar hechizos, mover o atacar hasta su siguiente fase de héroe.
- Regalo de las mutaciones:** Reduce el atributo Move de cada miniatura de la unidad objetivo en 1" durante el resto de la batalla, ya que sus piernas se transforman en unas parodias deformes de las extremidades de un animal.
- Marea de Transmogrificación:** La unidad objetivo sufre 1D3 heridas mortales cuando sus espinas dorsales empiezan de pronto a crecer y explotan en sus espaldas, o su carne se derrite y se desprende de sus huesos.
- Torbellino de cambio:** La unidad objetivo sufre 1D6 heridas mortales cuando sus guerreros se convierten instantáneamente en estatuas de cristal reluciente o en bandadas de peces de tres ojos.
- Nuevo engendro:** La unidad objetivo sufre 1D6 heridas mortales. Por cada miniatura que sea destruida como resultado, despliega un **CHAOS SPAWN** a 3" o menos de la unidad objetivo. Todos los **CHAOS SPAWN** creados como resultado de un Nuevo engendro se añaden a tu ejército.

Regeneración mutante. Una Mutalith Vortex Beast se cura 1D3 Heridas en cada una de tus fases de héroe.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST

SLAUGHTERBRUTE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Razor-tipped Claws	2"	✱	4+	3+	-1	1D3
Mighty Jaws	1"	2	4+	✱	-	3
Lesser Claws	1"	2	4+	3+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Razor-tipped Claws	Mighty Jaws
0-2	10"	6	2+
3-4	8"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

DESCRIPCIÓN

Un Slaughterbrute es una sola miniatura. Se abre camino desgarrando a su enemigo con un par de Garras punta-cuchilla (Razor-tipped Claws) y sus mandíbulas poderosas (Mighty Jaws). Algunos Slaughterbrutes también llevan un conjunto de garras menores (Lesser Claws), haciéndolos aún más letales. Los Slaughterbrutes suelen ser obligados por medio de un largo ritual a la voluntad de un poderoso Chaos Champion, de manera que sus mentes y acciones quedan bajo el control del guerrero.

HABILIDADES

Bestia desvinculada. Un Slaughterbrute sin un señor es una fuerza destructora terrorífica que destruye todo lo que se encuentra a su paso y atacando a todo lo que se le acerca. Si un Slaughterbrute no tiene un señor en el campo de batalla en la fase de Carga, tira un dado. Si el resultado es 3 o menos, la bestia ataca con una furia de bersérker a la miniatura más próxima, tanto si es amiga como enemiga, a 3" o menos. La unidad de esa miniatura inmediatamente sufre 1D3 heridas mortales.

Runas de vinculación. Grabando unas runas de dominación en la espalda de un Slaughterbrute y hundiendo dagas de vinculación bajo su piel, la voluntad del monstruo queda unida a la de un Champion of Chaos. Cuando despliegues un Slaughterbrute, elige un **SLAVES TO DARKNESS** de tu ejército para que sea su señor (una miniatura no puede ser el señor de más de un Slaughterbrute – el esfuerzo requerido sería fatal). Mientras el señor del Slaughterbrute esté en el campo de batalla, las melee weapons del Slaughterbrute golpean con resultados de 3+ en vez de 4+.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE

COCKATRICE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Petrifying Gaze	10"	-----		ver abajo		-----
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vicious Beak	2"	2	4+	3+	-1	1D3
Sword-like Talons	1"	1D6	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una Cockatrice es una sola miniatura. Es una criatura horrible que ataca a su presa con su pico feroz (Vicious peak) y sus patas y cola tienen puntas con garras como espadas. Sin embargo, su ataque más peligroso es su Mirada petrificante que puede convertir la carne en piedra.

VOLAR

Una Cockatrice vuela.

HABILIDADES

Ferocidad enloquecida. Una Cockatrice no es una criatura audaz, pero puede volar presa de una furia asesina cuando ataca. Una Cockatrice efectúa 2D6 ataques en vez de 1D6 con sus garras como espadas si ha cargado este turno.

Mirada petrificante. La Mirada mágica de una Cockatrice puede transfigurar a los enemigos en el mismo sitio donde están, convirtiéndolos en piedra. En tu fase de Disparo, elige una unidad visible dentro de tu alcance y, a continuación, mira fijamente a los ojos de tu oponente y tira un dado. Suma 1 al resultado si tu oponente parpadea primero y resta 1 si eres tú el que lo hace. Si el resultado es 4 o más, la unidad objetivo queda atrapada por la mirada de la Cockatrice y sufre 1D6 heridas mortales.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, COCKATRICE

CHAOS FAMILIARS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knife or Club	1"	1	6+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Familiars puede tener cualquier número de miniaturas. Los Chaos Familiars varían enormemente en su apariencia. Normalmente son criaturas diminutas que empuñan armas pequeñas pero letales como cuchillos o garrotes (Knives o Clubs).

HABILIDADES

Poder arcano. Los Chaos Familiars son fuentes de poder mágico y pueden memorizar hechizos y cánticos a mayor gloria de su maestro, ensayando constantemente hasta que son llamados para compartir su conocimiento arcano. Suma 1 a cualquier tirada para lanzar o disipar hechizos de **CHAOS WIZARDS** de tu ejército a 6" o menos de algún Chaos Familiar.

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS FAMILIARS

GREAT TAURUS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Belch Fire	16"	6	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	1	4+	3+	-1	1D3
Burning Hooves	1"	4	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Great Taurus es una sola miniatura. Es un monstruo rabioso envuelto en calor y fuego; el Gran Taurus expele vaharadas de humo de sus nariz, y con cada exhalación al resoplar eructa fuego (Belch fire) sobre sus enemigos. Cornea y pisotea su presa hasta la muerte con sus cuernos, dientes, y pezuñas llameantes (Horns and Teeth, y Burning Hooves).

VOLAR

Un Great Taurus vuela.

HABILIDADES

Cuerpo llameante. En cada fase de héroe, tira un dado por cada unidad que esté a 3" o menos de un Great Taurus. Con un resultado de 6, el calor condensado y las llamas que emanan del Great Taurus pueden hacer que un guerrero de esa unidad estalle en llamas. Sufre una herida mortal. Esta habilidad no puede provocar que otros Great Taurus estallen en llamas.

Rabia de la sangre. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas por el ataque con cuernos y dientes de un Great Taurus si cargó en el mismo turno.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, GREAT TAURUS

LAMMASU



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1
Clawed Forelimbs	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Lammasu es una sola miniatura. Se trata de un monstruo cruel poseedor de unas potentes habilidades en el lanzamiento de hechizos. Embiste a su presa con sus cuernos y dientes (Horns and Teeth) y las golpea con sus extremidades con garras (Clawed Forelimbs). Un Lammasu está rodeado por una gruesa niebla de hechicería oscura que enturbia la magia de los hechiceros que no conocen su abrazo nocivo.

VOLAR

Un Lammasu vuela.

HABILIDADES

Miasma mágico. Resta 1 de las tiradas al lanzamiento de los **WIZARDS** que estén a 18" o menos de un Lammasu en la fase de héroe. Esta habilidad no afecta a los **CHAOS WIZARDS**, que son imperturbables ante este miasma mágico.

MAGIA

Un Lammasu 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.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, WIZARD, LAMMASU

WARRIORS OF CHAOS

CHAOS WARBAND

ORGANIZACIÓN

Una Chaos Warband está formada por las siguientes unidades:

- 1 Chaos Lord, Chaos Lord en Daemonic Mount or Chaos Lord en Manticore
- 1 Chaos Sorcerer o Chaos Sorcerer Lord en Manticore
- 2 unidades de Warriors of Chaos
- 1 unidad de Chaos Knights, Chaos Chariots o Gorebeast Chariots
- 1 unidad de Chosen

HABILIDADES

Camino a la gloria. El Señor de una Chaos Warband debe buscar a los enemigos más poderosos para matarlos si quiere ganar la recompensa de la inmortalidad y la demonicidad. Cada vez que un **HERO** de una Chaos Warband mate a un **HERO** enemigo o **MONSTER**, tira dos dados. Si el resultado es un doble, puedes sustituir a tu **HERO** por un **DAEMON PRINCE**.

Favor de los Dioses Oscuros. El único valor que reconocen los Dioses del Chaos son los cadáveres de sus enemigos, y las Chaos Warbands han luchado duro para ganarse el favor de su patrón. Cada vez que una unidad de una Chaos Warband elimine a una unidad enemiga, elige una de las siguientes bendiciones (las unidades que están consagradas a un dios específico deben elegir la bendición de su patrón). La bendición se aplica durante el resto de la partida:

Bendición de Slaanesh. La unidad no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento.

Bendición de Nurgle. Puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas de la unidad.

Bendición de Khorne. Puedes repetir las tiradas de Golpear fallidas de la unidad.

Bendición de Tzeentch. La unidad puede intentar lanzar un Proyectil mágico en cada una de tus fases de héroe como si fuera un mago.

WARRIORS OF CHAOS

MARAUDER RAIDERS

ORGANIZACIÓN

Un Marauder Raiders battalion está formado por las siguientes unidades:

- 3 unidades de Marauders of Chaos
- 2 unidades de Marauder Horsemen
- 1 Chaos Warshrine

HABILIDADES

Bárbaros hambrientos de batalla. Los Marauder Raiders son guerreros de tribus sedientos de batalla y ansiosos por lanzarse al combate y probar su valía. Puedes repetir las tiradas de dados al determinar la distancia a la que las unidades de Marauder Raiders pueden correr o cargar. Además, suma 1 a cualquier tirada para herir por una miniatura de este batallón si cargó en el mismo turno.

Emboscada incursora. En vez de desplegar una unidad de este batallón al inicio de la partida, puedes dejarla a un lado y decir que está efectuando una incursión en las tierras cercanas. En la fase de movimiento de tu segundo turno, elige un borde del campo de batalla y tira un dado por cada unidad que hayas dejado a un lado; Si el resultado es 3 o más, despliega la unidad de modo que todas sus miniaturas estén a 5" o menos de ese borde. Esto se considera su movimiento para esta fase de movimiento. Si el resultado es 1 o 2, la unidad no llega – tira otra vez en la fase de movimiento de tu siguiente turno.

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las siguientes unidades no tienen warscrolls. En su lugar, usa los siguientes warscrolls sustitutivos.

Unidad	Warscroll
Archaon on foot	Chaos Lord
Chaos Lord en Barded Steed	Chaos Lord en Daemonic Mount
Chaos Lord en Steed of Slaanesh.	Slaanesh Chaos Lord en Daemonic Mount
Chaos Lord en Palanquin of Nurgle.	Nurgle Chaos Lord en Daemonic Mount
Chaos Lord en Chaos Dragon	Chaos Lord en Manticore
Chaos Lord en Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Lord en Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Lord en Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Lord of Tzeentch on foot	Chaos Lord with Mark of Tzeentch
Chaos Marauders.	Marauders of Chaos
Chaos Sorcerer Lord en Disc of Tzeentch	Tzeentch Chaos Lord en Disc of Tzeentch
Chaos Sorcerer Lord en Steed of Slaanesh.	Slaanesh Chaos Lord en Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord en Palanquin of Nurgle.	Nurgle Chaos Lord en Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord en Chaos Dragon	Chaos Sorcerer Lord en Manticore
Chaos Sorcerer Lord en Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Sorcerer Lord en Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Sorcerer Lord en Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Sorcerer	Chaos Sorcerer Lord
Chaos Warriors	Warriors of Chaos
Champions of Chaos.	Warriors of Chaos
Exalted Hero.	Chaos Lord
Famous Familiars	Chaos Familiar
Kholek Suneater.	Dragon Ogre Shaggoth