

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## OGRE KINGDOMS



WARSCROLLS  
COMPENDIUM

# INTRODUCCIÓN

Dos cosas obsesionan a los corpulentos ogors: comer y luchar. Si surge la oportunidad, se entregarán a ambas a la vez. Los voraces ogors y sus bestias salvajes emergen de sus guaridas en sistemas de cuevas, laderas de montañas

y ruinas apiladas, y marchan a la guerra en cada Reino Mortal. Brutos y duros de mollera, basta un solo ogor para arrasar una morada y una horda de estos bravucones codiciosos puede llegar a derribar una ciudad entera.

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

## PARTES DEL WARSCROLL

- 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.



# GREASUS GOLDTOOTH



## MELEE WEAPONS

The Sceptre of Titans

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

D6

## DESCRIPCIÓN

Greasus Goldtooth es una sola miniatura. Él y su Tesoro son llevados por una marea de Gnoblars. Greasus porta el Cetro de los Titanes (Sceptre of Titans) y la Corona del Soberano (Overtyrant's Crown).

## HABILIDADES

**Corona del Soberano.** Las unidades **OGOR** de tu ejército suman 1 a la Bravery cuando efectúen chequeos de acobardamiento si están a una distancia de 14" o menos de Greasus Goldtooth.

### Demasiado rico para ir caminando.

Debido al peso del tesoro de Greasus (y a su enorme panza) sólo tiras un dado al determinar su distancia de carga.

## HABILIDAD DE MANDO

**Todo el mundo tiene un precio.** Si Greasus Goldtooth usa esta habilidad, selecciona una unidad enemiga en cualquier punto del campo de batalla y elige uno de los efectos enumerados a continuación:

- La unidad no puede mover en su siguiente turno.
- La unidad no puede mover, atacar o lanzar hechizos en su siguiente turno.
- Todas las miniaturas de la unidad huyen de inmediato.
- La unidad cambia de bando y queda inmediatamente bajo tu control.

A continuación, ofrece un soborno a tu oponente (puede ser cualquier cosa que quieras ofrecerle). Si tu oponente acepta tu soborno, el efecto elegido tiene lugar, si no, no ocurre nada. Los jugadores son libres de regatear por el soborno, o de proponer una contraoferta...

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TYRANT, GREASUS GOLDTOOTH

# SKRAG THE SLAUGHTERER



## MELEE WEAPONS

Stump Blades

Range

1"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Skrag the Slaughterer es una sola miniatura. Combate con un par de espadas tocón (Stump Blades) fijadas de manera tosca donde solía tener sus manos. Está atado a un enorme caldero enganchado con cadenas hundidas en su carne, en el que guarda las partes del cuerpo que ha cortado a sus víctimas.

## HABILIDADES

**Caldero de las Grandes Fauces.** Anota el número de miniaturas que Skrag elimina durante cada ronda de la batalla. En tu fase de héroe, cuenta el número de miniaturas eliminadas por Skrag en la última ronda de batalla para descubrir qué poderes le son otorgados a Skrag por el caldero:

### Miniaturas eliminadas

1

**Poderes otorgados a Skrag**  
Skrag y todos los **GORGERS** de tu ejército recuperan 1D3 heridas.

2

Igual que el anterior.  
Además, puedes añadir 1 a todas las tiradas de atacar efectuadas por Skrag y cualquiera de los **GORGERS** de tu ejército que estén situados a una distancia de 14" o menos de él cuando ataquen en tu siguiente fase de combate.

3+

Igual que los dos anteriores.  
Además, puedes añadir 1 a todas las tiradas para Herir efectuadas por Skrag y cualquiera de los **GORGERS** de tu ejército que estén situados a una distancia de 14" o menos de él cuando ataquen en tu siguiente fase de combate.

**Profeta de las Grandes Fauces.** En tu fase de héroe, Skrag the Slaughterer puede rezar a las Grandes Fauces. Si lo hace, elige una de las plegarias que vienen a continuación y tira un dado, sumando 1 al resultado si Skrag eliminó a alguna miniatura enemiga en el turno anterior. Si el resultado es 4 o más, la plegaria ha sido respondida y su efecto tiene lugar. Si el resultado es 1, Skrag tiene un violento ataque de indigestión y sufre una herida mortal.

**Rompehuesos.** Skrag masculla una plegaria a través de grandes bocados de costillas y cráneos y, como respuesta, las Grandes Fauces chasquean y rompen los huesos de los enemigos. Tira un dado por cada unidad enemiga a una distancia de 7" o menos de Skrag. Con un resultado de 4 o más, la unidad sufre una herida mortal.

**Entrañas de Troll.** Skrag se zampa las entrañas resbaladizas de un Troll y suplica a las Grandes Fauces para que transfiera a sus servidores los poderes curativos de la bestia. Elige una miniatura de **OGOR** que esté a una distancia de 14" o menos. Esa miniatura recupera 1D3 heridas.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, PRIEST, BUTCHER, SKRAG THE SLAUGHTERER

# TYRANT



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brace of Ogre Pistols	12"	2	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Club, Basher or Slicer	1"	6	3+	3+	-1	2
Massive Ogre Club	2"	4	3+	3+	-2	3

## DESCRIPCIÓN

Un Tyrant es una sola miniatura. Algunos Tyrants combaten con un enorme garrote de Ogro (Massive Ogre Club) a dos manos, mientras que otros prefieren llevar un garrote, una porra o una rebanadora (Club, Basher o Slicer) en cada mano. Otros Tyrants luchan con un garrote, porra o rebanadora y llevan una ristra de pistolas ogros (Brace of Ogre Pistols).

## HABILIDADES

**Aporréalos y después vuelve a aporrearlos.** Todos los Tyrants saben que dos garrotes son mejor que uno. Puedes repetir las tiradas de atacar fallidas de un Tyrant armado con más de un garrote, porra o rebanadora.

**Sobrenombre.** Antes de desplegar esta miniatura, tira un dado para descubrir su sobrenombre:

### 1D6 Nombre

- 1 *Burlamuertes.* El Tyrant tiene 9 heridas en vez de 8.
- 2 *Tripasesina.* Puedes añadir 1 al tirar para Herir por este Tyrant en la fase de combate si cargó en el mismo turno.
- 3 *Buscafauces.* El Tyrant tiene una Save de 3+ en vez de 4+.
- 4 *Pasoslargos.* El Tyrant tiene un Move de 8" en vez de 6"
- 5 *Tumbagigantes.* Si cualquiera de las armas del Tyrant tiene como objetivo a un **MONSTER**, suma 1 al Daño.
- 6 Elige el resultado.

## HABILIDAD DE MANDO

**Matón de primera.** Si un Tyrant usa esta habilidad, elige una unidad **OGOR** de tu ejército que esté a una distancia de 6" o menos. Esa unidad sufre 1D3 herida mortales pero no tiene que superar chequeos de acobardamiento durante el resto de la batalla mientras este Tyrant continúe vivo y en el campo de batalla.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TYRANT

# BRAGG THE GUTSMAN



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

## DESCRIPCIÓN

Bragg the Gutsman es una sola miniatura. Va armado con un Gran Desollador (Great Gutgouger), una temible arma mágica que solo él tiene la habilidad para usar.

## HABILIDADES

**Desollador.** Cualquier tirada para Herir de 6 o más efectuada con el Gran Desollador inflige un daño doble.

**El que desuella.** Si Bragg inflige alguna herida en la fase de combate, el jugador adversario debe restar 1 a la Bravery de una de sus unidades que esté a 6" o menos de Bragg en la fase de acobardamiento del mismo turno.

**Matador de Campeones.** Puedes sumar 1 a todas las tiradas de atacar efectuadas por Bragg the Gutsman cuando elige como objetivo a un **HERO**.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, BRAGG THE GUTSMAN

# BRUISER STANDARD BEARER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistol	12"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bruiser's Club or Blade	1"	4	3+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Un Bruiser Standard Bearer es una sola miniatura. Va armado con una maza de matón (Bruiser's Club) o una espada (Blade) y lleva el Estandarte de las Grandes Fauces del que cuelgan los trofeos y tesoros de las mayores victorias de la tribu y sus logros más sangrientos. Algunos Bruisers también llevan una pistola ogra (Ogre Pistol).

## HABILIDADES

**Estandarte de las Grandes Fauces.** En tu fase de héroe, un Bruiser puede plantar el Estandarte de las Grandes Fauces en tierra profiriendo un potente bramido. Si lo hace, no puede Mover hasta tu siguiente fase de héroe, pero hasta entonces todas las unidades **OGOR** de tu ejército a una distancia de 18" o menos de él se verán imbuidas del ansia de las Grandes Fauces. En la fase de combate, las tiradas para herir de 6 o más realizadas por estas unidades infligen una herida mortal además de otros daños, ya que los guerreros atacan a sus enemigos a mordiscos, arrancándoles trozos del cuerpo.

**Matón musculoso.** En la fase de acobardamiento puedes repetir cualquier chequeo de Acobardamiento efectuado por unidades de **OGORS** de tu ejército que estén a una distancia de 6" o menos de un Bruiser. Si eliges repetir un chequeo de Acobardamiento, la unidad sufre 1D3 herida mortales antes de que puedas repetir la tirada ya que el Bruiser reparte un poco de disciplina con sus puños; esto puede suponer una penalización adicional a la repetición de tirada si un ogra es eliminado a golpes por el Bruiser.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TOTEM, BRUISER STANDARD BEARER

# BUTCHER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Butcher's Cleaver or Tenderiser	1"	2	4+	3+	-1	D3

## DESCRIPCIÓN

Un Butcher es una sola miniatura. Va armado con un machete de matarife (Butcher's cleave) o un mazo ablandador de carne (Tenderiser).

## HABILIDADES

**Engrudo sangriento.** Tira un dado cada vez que un Butcher consiga lanzar un hechizo o disipe un hechizo con éxito (tira después de resolver los efectos del hechizo). Con un resultado de 2 o más, el Butcher recupera 1 herida. Sin embargo, si el resultado es de 1, el Butcher se ahoga con el trozo de carne que se estaba tragando y sufre 1 herida mortal.

## MAGIA

Un Butcher es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de sus fases de Héroe y disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Un Butcher conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Las Fauces.

## LAS FAUCES

Tras consumir una cantidad terrible de carne cruda, el Butcher invoca el poder de las Grandes Fauces y la tierra se parte en dos para revelar una hilera de dientes, un pozo sin fondo que se retuerce y mordisquea con avidez.

Las Fauces tienen una Dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad que esté a una distancia de 18" o menos y que sea visible para el Butcher. Esa unidad sufre 1D3 herida mortales. Tira un dado después de resolver el daño; con un resultado de 1, 2 o 3 las Fauces emiten un eructo de satisfacción y desaparecen. Si obtienes cualquier otro resultado, las Fauces vuelven a mordisquear, infligiendo otras 1D3 herida mortales a la unidad. Sigue repitiendo este proceso hasta que las Fauces estén satisfechas o todas las miniaturas de la unidad hayan sido devoradas.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, WIZARD, BUTCHER

# OGRES



## MELEE WEAPONS

Ogre Club or Blade

## Range

1"

## Attacks

3

## To Hit

4+

## To Wound

3+

## Rend

-

## Damage

2

## DESCRIPCIÓN

Algunas unidades van equipadas con Mazas Ogras (Ogre Clubs) o Espadas Ogras (Blades) en una mano y un guantelete con pinchos llamado puño de hierro en la otra, que ellos utilizan para desviar los golpes enemigos antes de que les alcancen la cara. Otros prefieren llevar una Maza Ogra (Ogre Club) o espada ogra (Blade) en cada mano.

### CRUSHER

El líder de esta unidad es un Crusher. Un Crusher efectúa 4 Ataques en vez de 3.

### BELLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Bellower. Resta 1 de la Bravery de las unidades enemigas que estén a una distancia de 6" o menos de un Bellower.

## ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearer del icono. Algunos Icon Bearers portan un Cráneo de Gran Bestia, mientras que otros prefieren llevar un Estandarte Tribal. Algunos Estandartes Tribales también llevan puestos de vigía desde los que los Gnoblar avisadores advierten del fuego enemigo.

## HABILIDADES

**Arremetida.** Puedes repetir las tiradas para Herir de 1 de una unidad Ogra si ha efectuado un movimiento de carga en el mismo turno. Si la unidad además tiene 10 o más miniaturas, puedes repetir todas las tiradas para Herir fallidas.

**Cráneo de Gran Bestia.** Tira un dado siempre que una miniatura enemiga huya aunque su unidad esté a una distancia de 6" o menos de uno de los Cráneos de Gran Bestia de tu ejército. Con un resultado de 6, otra miniatura huye de inmediato de esa unidad.

**Estandarte Tribal.** Puedes repetir los resultados de 6 en las tiradas cuando efectúes chequeos de acobardamiento por una unidad que incluya un Estandarte Tribal.

**Gnoblar avisador.** Tira un dado siempre que una unidad con un Gnoblar avisador sufra una herida o herida mortal de una arma a distancia. Con un resultado de 6, el Gnoblar avisador grita a tiempo y esa herida se ignora.

**Mazas y Espadas Ogras.** Todos los Ogres saben que dos mazas son mejor que una. Puedes repetir las tiradas de atacar de 1 de un Ogro armado con más de una Maza o Espada Ogra.

**Puños de hierro.** Cada vez que efectúes una salvación de 6 o más por una unidad de Ogres armados con Puños de hierro y la unidad atacante esté a una distancia de 1" o menos, la unidad atacante sufre 1 herida mortal después de haber efectuado todos sus ataques.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, OGRES

# IRONGUTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mighty Bashing Weapon	2"	3	4+	3+	-1	3

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ironguts tiene 3 o más miniaturas. Las unidades de Ironguts van armadas con una amplia variedad de armas golpeadoras.

## GUTLORD

El líder de esta unidad es un Gutlord. Un Gutlord efectúa 4 Ataques en vez de 3.

## BELLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Bellower. Resta 1 de la Bravery de las unidades enemigas que estén a una distancia de 6" o menos de un Bellower.

## RUNE MAW BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Rune Maw Bearers. Tira un dado siempre que una miniatura enemiga huya y su unidad esté a una distancia de 6" o menos de un Rune Maw Bearers de tu ejército. Con un resultado de 6, otra miniatura huye de inmediato de esa unidad.

Además, las Rune Maw tienen un apetito voraz y pueden consumir incluso Magia. Tira un dado si un hechizo enemigo afecta a una unidad de Ironguts con un Rune Maw Bearer. Con un resultado de 6, ese hechizo no afecta a los Ironguts (pero afectará a otras unidades normalmente).

## HABILIDADES

**Derribado por los Ironguts.** Una vez por batalla, en tu fase de héroe, los Ironguts pueden intentar conseguir la victoria a base de golpes. Sólo pueden hacer esto después de que al menos una miniatura Ogor de tu ejército haya huido de la batalla. Cuando los Ironguts usan esta habilidad, puedes repetir las tiradas de atacar, Herir y Salvar de 1 para miniaturas de esta unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, IRONGUTS

# LEADBELCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Leadbelcher Gun	12"	D3	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Leadbelcher Gun	1"	2	4+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Leadbelchers tiene 3 o más miniaturas. Van armados con cañones sueltafuegos (Leadbelcher Guns) que pueden usarse para disparar al enemigo y golpearlo hasta la muerte en combate.

## THUNDERFIST

El líder de esta unidad es un Thunderfist. Un Thunderfist efectúa 3 ataques en vez de 2 cuando usa su cañón sueltafuegos (Leadbelcher Gun) para golpear al enemigo en combate.

## BELLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Bellowers. Resta 1 de la Bravery de las unidades enemigas que estén a una distancia de 6" o menos de un Bellower.

## HABILIDADES

### Rayo atronador de metal caliente.

Mientras no haya miniaturas enemigas a una distancia de 3" o menos de esta unidad y la unidad no haya movido en la fase de movimiento de este mismo turno, sus cañones sueltafuegos (Leadbelcher Guns) efectúan 1D6 Ataques en la fase de disparo en vez de 1D3.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, LEADBELCHERS

# GORGERS



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Long Claws	1"	4	4+	3+	-	2
Distensible Jaw	1"	1	4+	3+	-1	D3

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Gorgers puede tener cualquier número de miniaturas. Atacan con sus sucias garras largas (Long Claws) y una terrible mandíbula distensible (Distensible Jaws).

## HABILIDADES

**Cazadores en emboscada.** En lugar de desplegar esta unidad en el campo de batalla normalmente, puedes colocarla a un lado. Si lo haces, en tu primera fase de movimiento despliega esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 12" de cualquier miniatura enemiga. Este es el movimiento de esa unidad en esa fase de movimiento.

**Hambre insaciable.** Los Gorgers pueden cargar incluso si han corrido en el mismo turno.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, GORGERS

# IRONBLASTER



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cannon of the Sky-Titans	6"-22"	1	4+	2+	-2	D6

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ironblaster Gunner's Club	1"	3	4+	3+	-	2
Rhinox's Sharp Horns	1"	1	4+	3+	-1	D3
Gnoblar Scrapper's Jagged Blade	1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Ironblaster es una sola miniatura. Va armado con un cañón de los titanes del cielo (Cannon of the Sky-Titans) manejado por un Artillero Ironblaster y un Carroñero Gnoblar. El Artillero lucha en combate con un pesado mazo (Ironblaster Gunner's Club), mientras que el Carroñero Gnoblar hace lo mismo con su cuchilla dentada (Gnoblar Scrapper's Jagged Blade). El Ironblaster es llevado a la batalla por un feroz Rhinox que ataca a cualquier enemigo lo bastante insensato para acercarse a sus afilados cuernos.

## HABILIDADES

**Bala de cañón.** Puedes repetir las tiradas de atacar fallidas de un cañón de los titanes del cielo si la unidad objetivo tiene 10 o más miniaturas.

**Carga del Rhinox.** Suma 1 al daño causado por el ataque del Rhinox si hizo un movimiento de carga en el mismo turno.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, IRONBLASTER

# GNOBLAR SCRAPLAUNCHER



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scraplauncher		10"-33"	1	3+	4+	-	D3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gnoblar Scrapplers' Weapons		1"	7	5+	5+	-	1
Rhinox's Sharp Horns		1"	1	4+	3+	-1	D3

## DESCRIPCIÓN

Un Gnoblar Scraplauncher es una sola miniatura. La Scraplauncher es una catapulta destartalada tripulada por siete Carroñeros Gnoblars (Gnoblar Scrapplers). La Scraplauncher es llevada a la batalla por un feroz Rhinox que ataca a cualquier enemigo lo bastante insensato para acercarse a sus afilados cuernos.

## HABILIDADES

**Carga del Rhinox.** Suma 1 al daño causado por el ataque del Rhinox si hizo un movimiento de carga en el mismo turno.

**Lluvia letal de chatarra.** Una Scraplauncher puede disparar a objetivos que no le sean visibles. Si la Scraplauncher impacta a una unidad que tiene 10 o más miniaturas, aumenta su daño en 1D6. Si impacta a una unidad que tiene 20 o más miniaturas, aumenta su daño a 2D6.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, GNOBLAR, GUTBUSTER, GNOBLAR SCRAPLAUNCHER

# GNOBLAR FIGHTERS



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharp Stuff		8"	1	4+	6+	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Motley Assortment of Weapons		1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Gnoblar Fighters tiene 10 o más miniaturas. Estas van armadas con un pintoresco surtido de armas (Motley Assortment of Weapons) para usar en combate, y una amplia variedad de objetos afilados (Sharp Stuff) con los que herir a enemigos cercanos.

### GROINBITER

El líder de esta unidad es un Groinbiter. Puedes sumar 1 a las tiradas de atacar efectuadas por un Groinbiter.

## HABILIDADES

**Horda chillona.** Un Gnoblar efectúa 2 ataques en vez de 1 si su unidad tiene 20 o más miniaturas. Si la unidad tiene 30 o más miniaturas, efectúa 3 ataques.

**Tramperos.** Muchos Gnoblars se especializan en el combate sucio y en tender trampas. Tira un dado cada vez que una unidad enemiga finalice su movimiento de carga a una distancia de 3" o menos de una unidad de Gnoblar Fighters; con un resultado de 6, esa unidad sufre 1D3 herida mortales de inmediato.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, GNOBLAR, GNOBLAR FIGHTERS

# FIREBELLY



## MISSILE WEAPONS

Weapon	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fire Breath	6"	—	—	See below	—	—

## MELEE WEAPONS

Weapon	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Basalt Hammer	2"	2	4+	3+	-1	D3

## DESCRIPCIÓN

Un Firebelly es una sola miniatura. Va armado con un martillo de basalto (Basalt Hammer), y puede desatar un temible ataque de aliento de fuego (Fire Breath).

## HABILIDADES

**Aliento de fuego.** Cuando un Firebelly escape fuego en tu fase de disparo, elige una unidad que esté dentro de su distancia de alcance y tira un dado. Con un resultado de 4 o más, esa unidad sufre 1D3 de herida mortales.

## MAGIA

Un Firebelly es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de Héroe, e intentar dispersar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Un Firebelly conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Cascada de fuego.

## CASCADA DE FUEGO

El Firebelly crea un escudo de fuego a su alrededor, abrasando a los enemigos cercanos. Cascada de fuego tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, el mago que lo lanza se ve rodeado de llamas hasta tu siguiente fase de héroe. Al término de cada fase de combate, tira un dado por cada unidad enemiga que esté a una distancia de 3" o menos del Firebelly. Con un resultado de 4 o más esa unidad sufre 1D3 herida mortales.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, FIREBELLY, HERO, WIZARD

# HUNTER



## MISSILE WEAPONS

Weapon	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunter's Crossbow	12"	1	4+	3+	-	D3
Great Throwing Spear	9"	1	4+	3+	-1	D3

## MELEE WEAPONS

Weapon	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunter's Culling Club	1"	4	4+	3+	-	2

## DESCRIPCIÓN

Un Hunter es una sola miniatura. Va armado con una gran lanza arrojadiza (Great Throwing Spear) y un mazo de sacrificio de cazador (Hunter's Culling Club). Algunos también van equipados con ballesta de cazador (Hunter's Crossbow).

## HABILIDADES

**Un cazador de bestias.** Puedes repetir las tiradas de atacar y las tiradas para Herir de 1 cuando el objetivo de un Hunter sea un **MONSTER**.

**Lanzamiento fuerte.** Un Hunter puede efectuar un ataque con su gran lanza arrojadiza (Great Throwing Spear) incluso si ha corrido en el mismo turno. Además, si lo hace, el daño infligido por la gran lanza arrojadiza (Great Throwing Spear) aumenta de 1D3 a 1D6 y su alcance de 9" a 18".

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, HERO, HUNTER

# SABRETUSKS



## MELEE WEAPONS

Elongated Tusks

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sabretusks puede tener cualquier número de miniaturas. Los Sabretusks van armados con Colmillos alargados (Elongated Tusks).

## HABILIDADES

**La voz del amo.** Si esta unidad está a una distancia de 16" o menos de un **HUNTER** de tu ejército al inicio de la fase de carga, puedes sumar 3 al resultado de cualquier tirada para cargar de los Sabretusks. Además, si los Sabretusks están a una distancia de hasta 16" de un **HUNTER** de tu ejército al inicio de la fase de acobardamiento, los Sabretusks tienen una Bravery de 7 en vez de 5.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, BEASTCLAW, SABRETUSKS

# MOURNFANG CAVALRY



## MISSILE WEAPONS

Ogre Pistol

Range

12"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## MELEE WEAPONS

Ogre Clubs and Blades

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

2

Mournfang's Tusks

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Mournfang Cavalry tiene 2 o más miniaturas. Algunas unidades de Mournfang Cavalry están equipadas con mazas ogros (Ogre Clubs) o espadas ogros (Blades) en una mano y un guantelete con pinchos llamado puño de hierro en la otra, que ellos utilizan para desviar los golpes enemigos antes de que les alcancen la cara. Otras unidades de Mournfang Cavalry prefieren llevar una maza ogra (Ogre Club) o espada ogra (Blade) en cada mano. Los Mournfangs matan a sus enemigos con sus enormes colmillos.

## CRUSHER

El líder de esta unidad es un Crusher. Un Crusher puede ir armado con una pistola ogra (Ogre Pistol) además de otras armas.

## HORN BLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Horn Blowers. Puedes repetir la tirada de dados cuando determines la distancia de carga de una unidad que incluya un Horn Blower.

## BANNER BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Banner Bearers. Estas miniaturas llevan estandartes tribales adornados con un Cráneo de Gran Bestia. Puedes repetir los resultados de 6 al efectuar chequeos de acobardamiento para una unidad que incluya algún Estandarte tribal. Además, tira un dado cuando una miniatura enemiga huya mientras su unidad esté a una distancia de 6" o menos de un Cráneo de Gran Bestia de tu ejército. Con un 6, otra miniatura huye de inmediato de esa unidad.

## HABILIDADES

**Mazas y Espadas Ogras.** Todos los Ogres saben que dos mazas son mejor que una. Puedes repetir las tiradas de atacar de 1 de un Ogro armado con más de una maza o espada ogra.

**Puños de hierro.** Cada vez que efectúes una salvación de 6 o más por una unidad de Mournfang Cavalry armada con puños de hierro y la unidad atacante esté a una distancia de 1" o menos, la unidad atacante sufre 1 herida mortal después de haber efectuado todos sus ataques.

**Carga de los Dientes Martirio.** Cada vez que una miniatura de Mournfang Cavalry completa un movimiento de carga, selecciona a una miniatura enemiga que esté a una distancia de 1" o menos. Con un resultado de 4 o más la unidad de esa miniatura sufre 1 herida mortal.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MOURNFANG CAVALRY

# STONEHORN



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harpoon Launcher		20"	1	4+	3+	-	D3
Chaintrap		12"	1	4+	3+	-	3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beastrider's Hunting Spear		2"	2	4+	3+	-	2
Beastrider's Punches and Kicks		1"	3	4+	4+	-	1
Stonehorn's Horns		2"	☀	4+	3+	-2	3
Stonehorn's Crushing Hooves		1"	D6	3+	☀	-1	D3

DAMAGE TABLE			
heridas Suffered	Move	Horns	Crushing Hooves
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

## DESCRIPCIÓN

Un Stonehorn es una sola miniatura. El Beastrider que va montado en la grupa de un Stonehorn va armado con una lanza de caza (Hunting Spear), un lanzaarpónes (Harpoon Launcher), una trampa de cadena (Chaintrap) o un buitre de sangre (Blood Vulture). El Beastrider también propina puñetazos y patadas brutales (Punches and Kicks). El Stonehorn usa sus cuernos (Horns) para pulverizar al enemigo y también da golpes terribles con sus pezuñas demoledoras (Crushing Hooves).

## HABILIDADES

**Buitre de sangre.** Un Beastrider con un buitre de sangre puede soltarlo para cazar en cada una de tus fases de Disparo. Cuando lo haga, elige una unidad que esté a una distancia de 30" o menos del Stonehorn. A continuación, tu oponente elige una de sus unidades que esté a una distancia de 30" o menos del Stonehorn. Tira un dado; con un resultado de 1, 2 o 3 la unidad elegida por tu oponente sufre una herida mortal. Con un 4, 5 o 6 la unidad que tú elegiste sufre una herida mortal.

**Carga atronadora.** Si un Stonehorn está a una distancia de 12" o menos de una miniatura enemiga al inicio de tu fase de carga, debe intentar cargar, incluso si corrió en la fase de movimiento. Cuando un Stonehorn haya completado su movimiento de carga, elige una unidad enemiga a una distancia de 1" o menos y esa unidad sufrirá 1D6 de herida mortales.

**Esqueleto de piedra.** Divide las heridas a la mitad, incluidas las herida mortales, infligidas a un Stonehorn (redondeando hacia arriba).

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MONSTER, STONEHORN

# THUNDERTUSK



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Frost-wreathed Ice		18"			See below		
Chaintrap		12"	1	4+	3+	-	3
Harpoon Launcher		20"	1	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beastriders' Punches and Kicks		1"	6	4+	4+	-	1
Thundertusk's Crushing Blows		2"	4	3+	☀	-1	D3

DAMAGE TABLE			
heridas Suffered	Move	Frost-wreathed Ice	Crushing Blows
0-2	8"	6 herida mortals	2+
3-4	7"	D6 herida mortal	3+
5-7	6"	D3 herida mortals	3+
8-9	5"	D3 herida mortals	4+
10+	4"	1 herida mortal	4+

## DESCRIPCIÓN

Un Thundertusk es una sola miniatura. Dos Beastrider van montados a lomos del Thundertusk. Uno de ellos va armado con un lanzaarpones (Harpoon Launcher); el otro, lleva una trampa de cadena (Chaintrap) o un buitre de sangre. Los Beastrider también propinan puñetazos y patadas brutales (Punches and Kicks). El Thundertusk pulveriza a los enemigos con golpes terribles de sus pezuñas o cuernos, o los destruyen con rayos de hielo crepitante (Frost-wreathed Ice).

## HABILIDADES

**Buitre de sangre.** Un Beastrider con un buitre de sangre puede soltarlo para cazar en cada una de tus fases de Disparo. Cuando lo haga, elige una unidad que esté a una distancia de 30" o menos del Stonehorn. A continuación, tu oponente elige una de sus unidades que esté a una distancia de 30" o menos del Stonehorn. Tira un dado; con un resultado de 1, 2 o 3 la unidad elegida por tu oponente sufre una herida mortal. Con un 4, 5 o 6 la unidad que tú elegiste sufre una herida mortal.

**Frío entumecedor.** Tu oponente debe restar 1 al resultado obtenido en la tirada para Golpear cuyo objetivo sea un Thundertusk en la fase de combate.

**Rayos de hielo crepitante.** En la fase de disparo, elige una unidad que esté a una distancia de 18" o menos y que sea visible para el Thundertusk. Tira un dado; con un resultado de 2 o más, esa unidad es impactada y sufre el número de herida mortals que aparezca indicado en la tabla superior.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MONSTER, THUNDERTUSK

# GOLGFAG MANEATER



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistol	12"	1	4+	3+	-1	D3

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slicer and Basher	1"	6	3+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Golfag Maneater es una sola miniatura. Combate con una enorme acuchilladora (Slicer) en una mano y una porra (Basher) igual de grande en la otra. En su cinturón lleva incrustada una enorme pistola ogra (Ogre pistol) que él usa para eliminar enemigos demasiado asustados para acercarse a distancia de poder golpearlos.

## HABILIDADES

**Ogros mercenarios de Golgfag (Golfag Maneaters).** Una vez acabado el despliegue, elige una unidad de **MANEATERS** del mismo ejército para que sea la escolta personal de Golgfag. Puedes repetir las tiradas para Herir de 1 de esa unidad y sus miniaturas tienen una Bravery de 8 en vez de 7.

**Tal como vienen, se van.** Con el paso de los años, Golgfag ha atesorado y después pedido innumerables objetos mágicos y armas de precisión. Una vez completado el despliegue, tira un dado y comprueba lo que tiene actualmente en su poder:

## D6 Equipo

- 1-2 *Espada penetrante:* La acuchilladora y la porra de Golfag (Golfag's Slicer and Basher) tienen un Rend de -3 en vez de -1.
- 3-4 *Protegetripas.* Golfag tiene una Save de 3+ en vez de 4+.
- 5-6 *Pistola de gran calidad.* La pistola de Ogro de Golfag (Golfag's Ogre Pistol) tiene un alcance de 18" en vez de 12" e inflige 3 Damage en vez de 1D3.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, MANEATER, HERO, GOLGFAG

# MANEATERS



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistols or Throwing Stars	12"	1	3+	3+	-1	D3

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slicers and Bashers	1"	4	3+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Maneaters puede tener cualquier número de miniaturas. Los Maneaters van armados con una amplia variedad de acuchilladoras y porras (Slicers and Bashers), con las que dan buena cuenta de sus enemigos. Además, algunos llevan pistolas ogras (Ogre Pistols) o enormes estrellas arrojadas (Throwing Stars) que usan para derribar enemigos a distancia.

## HABILIDADES

**Allá donde fueres, haz lo que vieres.** Cuando despliegues una unidad de Maneaters, puedes elegir una habilidad para aplicar a tu unidad de la lista siguiente:

**Matones.** Puedes repetir las tiradas de atacar de 1 de esta unidad en la fase de combate.

**Disparo experto.** Puedes repetir las tiradas de atacar de 1 de esta unidad en la fase de disparo.

**Paso largo.** Esta unidad puede correr y cargar en el mismo turno.

**Obstinados.** Esta unidad no tiene que efectuar chequeos de acobardamiento.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, MANEATERS

# YHETEES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claws and Ice-encrusted Clubs	1"	3	4+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Yhetees tiene 3 o más miniaturas. Los Yhetees van armados con enormes garras y porras con hielo incrustado (Claws and Ice-encrusted Clubs).

## HABILIDADES

**Aura de hielo.** Tu oponente debe restar 1 de las tiradas de atacar cuyo objetivo sean un Yheteo en la fase de combate.

**Grandes saltarines.** Los Yheteos pueden mover hasta 6" cuando se agrupan.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, YHETEES

# 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	D3

## DAMAGE TABLE

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

## DESCRIPCIÓN

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

## HABILIDADES

**¡Árbol cae!** Si un Giant es eliminado, ambos jugadores tiran un dado y el que obtenga el resultado más alto decide hacia qué dirección cae el Giant (el jugador que mueve la miniatura gana en caso de empate). Sitúa el Giant tumbado de lado en la dirección en que cae; cualquier unidad (amigo o

enemiga) sobre la que caiga recibirá 1D3 herida mortales. Retira el Giant tras resolver cualquier daño causado por el cuerpo que cae.

**Borracho tambaleante.** Si obtienes un resultado doble al efectuar una carga con el Giant, éste se caerá de inmediato en vez de efectuar el movimiento de carga. Determina la dirección en la que cae el Giant y el daño que causa como si lo hubiesen eliminado (consulta ¡Árbol cae!), pero en vez de retirarlo tras resolver el daño causado por su cuerpo al caer, vuelve a incorporarlo como si el Giant borracho hubiese recupe-

rado el equilibrio.

**¡Mételo en mi saco!** Justo antes de que un Giant efectúe sus ataques en la fase de combate, elige una miniatura enemiga a una distancia de 1" o menos y a continuación, tira un dado. Si el resultado es al menos el doble del atributo de Heridas de la miniatura enemiga, es agarrado por el Giant y guardado en su saco "para más tarde". La miniatura enemiga se considera destruida.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

## GUTBUSTERS

# GUTBUSTER WARTRIBE

### ORGANISATION

Una Gutbuster Wartribe está formada por las siguientes unidades:

- 1 Tyrant
- 1 Butcher
- 3 unidades de Ogres
- 1 unidades de Ironguts
- 1 unidades de Leadbelchers

### HABILIDADES

**Carga Ogra.** Cuando unen sus fuerzas, los Ogres pueden aprovechar el enorme impulso del grupo para chocar contra sus enemigos con una fuerza abrumadora. Tira un dado cada vez que una miniatura de una Gutbuster Wartribe acabe su movimiento de carga. Con un resultado de 4 o más, elige una unidad enemiga que esté a 1" o menos de la miniatura; esa unidad sufrirá una herida mortal. Si obtienes 10 o más por la distancia de carga, o si la unidad que carga contiene 10 o más miniaturas, la unidad enemiga sufre una herida mortal con un resultado de 3 o más.

## BEASTCLAW

# BEASTCLAW AVALANCHE

### ORGANISATION

Una Beastclaw Avalanche está formada por las siguientes unidades:

- 1 Stonehorn
- 2 unidades de Mournfang Cavalry
- 1 Thundertusk

### HABILIDADES

**Avance estremecedor.** La tierra se estremece al paso de una Beastclaw Avalanche, impidiendo que el enemigo pueda apuntar con precisión. En la fase de disparo, tu oponente debe restar 1 a las tiradas de atacar de las unidades que estén a 12" o menos de dos o más unidades de una Beastclaw Avalanche que haya corrido o cargado en el turno anterior.

**Carga en avalancha.** En tu fase de carga, el Beastrider del Stonehorn de la Beastclaw Avalanche puede ordenar una carga en avalancha, liderando una estampida monstruosa que aplasta todo cuanto haya a su paso. Si lo hace, el Stonehorn y todas las unidades de la Beastclaw Avalanche a una distancia de 8" o menos de él al inicio de la fase de carga tiran 3 dados en vez de 2 para determinar su movimiento de carga. Esto también significa que estas unidades pueden declarar una carga si están a una distancia de 18" o menos de una unidad enemiga en vez de a solo 12" o menos. Una vez efectuado los movimientos de carga en avalancha, cualquier unidad enemiga a 1" o menos de distancia de dos o más unidades de la Beastclaw Avalanche que han cargado sufre 1D6 de herida mortales.

# WARSCROLLS SUSTITUTOS

---

Las siguientes miniaturas no tienen warscrolls. Usa los warscrolls sustitutos indicados a continuación.

<b>Unidad</b>	<b>Warscroll</b>
Slaughtermaster .....	Butcher
Bruiser .....	Tyrant
Hunter on Stonehorn .....	Stonehorn
Gnoblar Trappers.....	Gnoblar Fighters