

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

TOMB KINGS



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCCIÓN

Las tierras de los muertos son el hogar de ejércitos de espectros, y entre ellos se encuentran las falanges de los Reyes Funerarios. Estas legiones no muertas marchan a la guerra conducidas por conquistadores megalómanos cuyas dinastías se remontan a través de los

eones. Junto a apretadas filas de esqueletos y carros luchan esfinges de piedra reanimadas y criaturas de los áridos desiertos de ultratumba. Cuando se unen a la voluntad de Nagash y a la de otros maestros de la muerte, los Tomb Kings son imparables.

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 HIGH QUEEN KHALIDA

2

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Repd	Damage
The Venom Staff	12"	1	2+	3+	-	1D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Repd	Damage
The Venom Staff	1"	1	2+	3+	-	1D6

3 DESCRIPCIÓN
La High Queen Khalida es una sola miniatura. Ve armada con el Escudo del Apául (the Venom Staff), un bastón mágico que se refuerza con vaho prepia, escupiendo rayos de vaho mágico y golpeando a los enemigos con la velocidad del rayo en el combate cuerpo a cuerpo.

4 HABILIDADES
Resistencia de la Diosa Apául. Si Khalida es destruida, la unidad que la incluye la herida mortal.

5

KEYWORDS DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

TOMB KING

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Repd	Damage
Dynastic Blade	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Monarch's Great Blade	1"	3	3+	3+	-2	3

DESCRIPCIÓN
Un Tomb King es una sola miniatura. Puede ir armado con una espada dignética (Dynastic Blade) o llevar un Escudo de tumba real, o llevar una espada de monarca (Monarch's Great Blade).

HABILIDADES
Escudo de tumba real. Regula las salvaciones fallidas de un Tomb King con un Escudo de tumba real.

HABILIDAD DE MANDO
Que se haga un voluntario. Si un Tomb King usa esta habilidad, elige una unidad de SKELAVONS a 18" o menos. Esta es la siguiente fase de hecho.

KHEMRIAN WARSPHINX

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Repd	Damage
Fleury Spear	8"	1	3+	3+	-1	1D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Repd	Damage
Stone Claws and Teeth	1"	6	3+	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Veptom-epike Tail	3"	1	3+	3+	-2	1D3
Tomb Guard's Spears	2"	6	3+	3+	-1	1

6

Wounds Suffered	Fleury Spear	Stone Claws and Teeth	Tomb Guard's Spears
0-2	2+	3+	8
3-4	3+	4+	7
5-7	4+	4+	6
8-9	5+	5+	5
10+	6+	5+	4

DESCRIPCIÓN
Una Khemrian Warphinx es una sola miniatura. Apáula a sus enemigos con sus gigantescas garras, colmillos de piedra aplastados, Uta Khemrian Warphinx también puede inmolar al enemigo a distancia con sus rápidos fleury (Fleury Spear). Algunas Khemrian Warphinx tienen una cola que funciona veneno (Venom-Spiked Tail), mientras que otras tienen una cola con cuchillo (Bladed Tail). Una Khemrian Warphinx lleva una hozada adornada sobre ella, con cuatro Tomb Guard's armados con lanzas largas (long spears).

HABILIDADES
Ataque tremo aplastado. Cuando esta miniatura haya completado un movimiento de cuerpo, elige una unidad enemiga que sea a 1" de ella y tira un dado. Si el resultado de la tirada es menor o igual que el número de miniaturas de la unidad elegida, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

garras de guerra aplastada. Reduce a la mitad el número de heridas o heridas mortales infligidas sobre una Khemrian Warphinx (redondeando hacia arriba).

MAGIA
Los DEATH WARRIORS conocen el hechizo (Moldar Piedra) además de cualquier otro hechizo que conocen.

MOLDAR PIEDRA
Mientras el rango entre las piedras aprietadas fluye como cera y el metal rotundo se deforma en pedruzcos. Moldar la piedra tiene dificultad de lanzamiento 8. Se limita con costo: elige una Khemrian Warphinx a 18" o menos. Esa miniatura se cura 1D3 heridas.

KEYWORDS DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, MONSTER, KHEMRIAN WARSPHINX

SETTRA THE IMPERISHABLE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Blessed Blade of Ptrá	2"	4	3+	3+	-2	3
Steeds' Thundering Hooves	1"	8	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Settra the Imperishable es una sola miniatura. Va armado con el Filo Bendecido de Ptrá (Blessed Blade of Ptrá). Settra lleva puesta en la cabeza la Corona de Nehekhará y en el pecho, su Broche de Usirian. Va montado en el Carro de los Dioses, que es tirado a la batalla por cuatro corceles esqueléticos que atacan con sus pezuñas atronadoras (Thundering hooves).

HABILIDADES

Carro de los Dioses. En la fase de combate, si esta miniatura cargó ese mismo turno, Settra efectúa 6 ataques en vez de 4 con el Filo Bendecido de Ptrá, y puedes doblar el número de ataques efectuados por las pezuñas atronadoras de sus corceles esqueléticos. Suma 1 a las tiradas para herir de los corceles esqueléticos.

Corona de Nehekhará. Si Settra the Imperishable es tu general, los **MUMMY HEROES** de tu ejército que estén a 18" o menos de él en tu fase de héroe pueden usar Habilidades de mando aunque no sean tu general.

El Broche de Usirian. Tira un dado cada vez que Settra sufra una herida o herida mortal. Con un resultado de 5 o más, la herida es absorbida por el Broche de Usirian y es ignorada.

Encantamiento del viento del desierto. De los Tomb Kings, solo Settra conoce los secretos del Culto Mortuorio, aunque nunca ha perfeccionado su arte místico. En tu fase de héroe, Settra puede rezar plegarias a los dioses antiguos para invocar el Encantamiento del viento del desierto. Si lo hace, elige una unidad **DEATHRATTLE** a 18"

o menos y tira un dado; con un resultado de 1 Settra musita una frase inconexa y sufre 1 herida mortal. Con un resultado de 2 o más, el encantamiento se lanza con éxito: la unidad elegida dobla la distancia a la que puede mover y gana la habilidad de volar durante su siguiente fase de movimiento.

Maldición de Settra. Si Settra es destruido, la unidad que le infligió la última herida sufre de inmediato 1D6 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

Y él dijo "Guerra", y el mundo tembló...

Si Settra the Imperishable usa esta habilidad, debes extender tu mano y decir "Guerra" en un tono de mando supremo. Si lo haces, hasta tu siguiente fase de héroe suma 1 a todas las tiradas para golpear por unidades **DEATH** de tu ejército que estén a 18" o menos de Settra en la fase de combate. Si una unidad de **DEATHRATTLE** se ve afectada por esta habilidad, también puedes añadir 1 a sus tiradas para herir en la fase de combate. Sin embargo, si Settra es tu general, no puedes arrodillarte por ninguna razón durante la batalla. Si lo haces, aunque solo sea una vez, pierdes inmediatamente la batalla. ¡Settra no se arrodilla!

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, TOMB KING, SETTRA THE IMPERISHABLE

HIGH QUEEN KHALIDA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Venom Staff	18"	1	2+	3+	-	1D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Venom Staff	1"	1	2+	3+	-	1D6

DESCRIPCIÓN

La High Queen Khalida es una sola miniatura. Va armada con el Báculo del Áspid (the Venom Staff), un bastón mágico que se retuerce con vida propia, escupiendo rayos de veneno mágico y golpeando a los enemigos con la velocidad del rayo en el combate cuerpo a cuerpo.

HABILIDADES

Bienamada de la Diosa Áspid. Si Khalida es destruida, la unidad que le infligió la última herida sufre inmediatamente 3 heridas mortales.

Odio ancestral. Khalida fue traicionada hace milenios por Neferata. Khalida nunca la ha perdonado ni tampoco a los vampiros. Repite el daño infligido por el Báculo del Áspid contra una unidad **VAMPIRE**. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas si el objetivo es la propia **NEFERATA**.

Velocidad sobrenatural. Khalida ataca con la velocidad de un relámpago. Si en la fase de combate, tu oponente elige una unidad a 3" o menos de ella para Agruparse y atacar,

pero Khalida aún no ha atacado en esta fase, puedes agrupar y atacar de inmediato con ella, aunque sea el turno de tu oponente de atacar con una unidad.

HABILIDAD DE MANDO

Bendición de Asaph. Si la High Queen Khalida usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe suma 1 a todas las tiradas para golpear efectuadas por **SKELETONS** de tu ejército durante tu fase de disparo.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

TOMB KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dynastic Blade	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Monarch's Great Blade	1"	3	3+	3+	-2	3

DESCRIPCIÓN

Un Tomb King es una sola miniatura. Puede ir armado con una espada dinástica (Dynastic Blade) y llevar un Escudo de tumba real, o llevar una espada de monarca a dos manos (Monarch's Great Blade).

HABILIDADES

Escudo de tumba real. Repite las salvaciones fallidas de un Tomb King con un Escudo de tumba real.

La maldición del Rey Funerario. Una maldición poderosa se cierne sobre estos señores momificados. Si un Tomb King es destruido, la unidad que le infligió la última herida sufre de inmediato 1D3 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

Que se haga mi voluntad. Si un Tomb King usa esta habilidad, elige una unidad de **SKELETONS** a 18" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a todas las tiradas para golpear, correr y cargar de esa unidad.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, TOMB KING

TOMB KING EN ROYAL CHARIOT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dynastic Blade	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Steeds' Thundering Hooves	1"	4	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Tomb King en Royal Chariot es una sola miniatura. El Tomb King va armado con una espada dinástica (Dynastic Blade). El carro es tirado a la batalla por dos corceles esqueléticos que atacan con sus pezuñas atronadoras (Thundering Hooves).

HABILIDADES

Carro real. En la fase de combate, si esta miniatura cargó en el mismo turno, el Tomb King efectúa 6 ataques en vez de 4 con su espada dinástica y puedes doblar el número de ataques efectuados por las pezuñas atronadoras de sus corceles esqueléticos.

Maldición del Rey Funerario. Si un Tomb King en Royal Chariot es destruido, la unidad que le infligió la última herida sufre de inmediato 1D3 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

“Y los Reyes Funerarios fueron a la Guerra”... Si un Tomb King en Royal Chariot usa esta habilidad, puedes repetir las tiradas de Carga de esta miniatura y todas las unidades de **SKELTON CHARIOTS** de tu ejército que estén a 18" o menos de él en tu siguiente fase de Carga.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, TOMB KING

PRINCE APOPHAS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tide of Scuttling Scarabs	10"	2D6	3+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Dagger of Eternal Blood	1"	5	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

El Prince Apophas es una sola miniatura. Va armado con la Daga maldita de sangre eterna (Cursed Dagger of Eternal Blood), y puede vomitar una Marea de escarabajos con la que devorar a sus enemigos.

VOLAR

El Prince Apophas vuela.

HABILIDADES

Aparición del desierto. En vez de desplegar al Prince Apophas en el campo de batalla, puedes dejarlo a un lado y decir que está sepultado bajo las arenas. En cualquiera de tus fases de movimiento, puedes desplegarlo en el campo de batalla a más de 9" de cualquier unidad enemiga. Este es su movimiento para esa fase de movimiento.

Cosechador de almas. El Prince Apophas debe sacrificar almas valiosas al Dios del inframundo o regresar al tormento eterno.

Suma 1 a las tiradas para golpear y Herir de la Daga maldita de sangre eterna si el objetivo es un **HERO**.

Príncipe escarabajo. El Prince Apophas se cura una herida en cada una de tus fases de héroe. Si el Prince Apophas es destruido, puede efectuar de inmediato un ataque de Marea de escarabajos antes de ser retirado.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRINCE APOPHAS

TOMB HERALD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Blade	1"	4	3+	3+	-1	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Tomb Herald es una sola miniatura. Va armado con una espada ancestral (Ancient Blade), y lleva un Estandarte de la Legión No Muerta (Standard of the Undying Legion).

SKELETAL STEED

Un Herald puede montar un corcel esquelético. Si lo hace, su atributo Move aumenta a 12" y su corcel puede atacar con sus pezuñas atronadoras (Thundering Hooves).

HABILIDADES

Estandarte de la Legión No Muerta. En tu fase de héroe, un Tomb Herald puede plantar su estandarte y conseguir que los guerreros caídos regresen al combate una vez más. Si lo hace, no puedes mover al Tomb Herald hasta tu siguiente fase de héroe, pero puedes hacer que vuelva 1 miniatura destruida a cada unidad **DEATHRATTLE** de tu ejército a 24" o menos.

Protector jurado. Cada vez que un **DEATH HERO** recibe una herida mortal estando a 3" o menos de esta miniatura, el Tomb Herald puede saltar e interponerse al ataque. Si lo hace, tu **HERO** ignora esa herida o herida mortal aunque el Tomb Herald sufre una herida mortal en su lugar.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, TOTEM, TOMB HERALD

LICHE PRIEST



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mortuary Staff	1"	1	4+	3+	-1	1D3
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Liche Priest es una sola miniatura. Va armado con un Báculo Mortuorio (Mortuary Staff).

SKELETAL STEED

Un Liche Priest puede montar un corcel esquelético. Si lo hace, su atributo Move aumenta a 12" y su corcel puede atacar con sus pezuñas atronadoras (Thundering Hooves).

HABILIDADES

Pergaminos de Hierofante. Una vez por partida, cuando un Liche Priest intente disipar un hechizo, puede leer sus pergaminos antiguos. Si lo hace, ese intento de disipar se considera un éxito automáticamente.

MAGIA

Un Liche Priest 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 **Justo castigo**.

JUSTO CASTIGO

Cuando se pronuncian los versos de este encantamiento, una luz feroz emana de las cuencas de los ojos vacías de los guerreros del Liche Priest, que se mueve con una furia y velocidad antinaturales. **Justo Castigo** tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad **SKELETON** o **REANIMANT** a 18" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe. Todas las miniaturas de la unidad están imbuidas de energía mágica. Cada vez que obtengas un resultado de 6 o más al Golpear con una de estas miniaturas, puede efectuar inmediatamente un ataque adicional usando la misma arma.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD, PRIEST, LICHE PRIEST

CASKET OF SOULS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Keeper's Mortuary Dagger and Glaive	1"	1	4+	3+	-1	1D3
Casket Guards' Double-handed Swords	1"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Casket of Souls es atendido por el Keeper of the Casket y 2 Casket Guards. El Keeper puede liberar las almas torturadas contenidas en el Casket, enviándolas al campo de batalla para que descarguen su furia. El Keeper va armado con una daga Mortuoria (Mortuary Dagger) y un Archa (Glaive), y los Casket Guards con espadas a dos manos (Double-handed Swords).

HABILIDADES

Almas desatadas. En tu fase de héroe, el Keeper of the Casket puede desatar las almas torturadas de los condenados. Si lo hace, elige una unidad enemiga visible a 20" o menos y tira un dado. Con un resultado de 3 o más esa unidad sufre 1D3 heridas mortales (sufrir 1D6 heridas mortales si su atributo Bravery es 4 o menos). A continuación, tira un dado por cada unidad enemiga a 6" o menos de la primera unidad. Con un resultado de 5 o más, esa unidad también es atacada por las almas vengativas y sufre 1D3 heridas mortales (sufrir 1D6 heridas mortales si su atributo Bravery es 4 o menos).

Casket. Esta miniatura no puede efectuar movimientos de carga. Sin embargo, suma 1 a todas las tiradas de salvación por esta miniatura en la fase de disparo.

Pacto de poder. Si un **LICHE PRIEST** de tu ejército está a 18" o menos de esta miniatura, suma 1 a sus tiradas de lanzamiento.

Pergaminos del Keeper. El Keeper puede intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga como si fuera un mago.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, CASKET OF SOULS

SKELETON WARRIORS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Blade	1"	1	4+	4+	-	1
Ancient Spear	2"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skeleton Warriors tiene 10 o más miniaturas. Algunas unidades van equipadas con espadas ancestrales (Ancient Blades), mientras que otros marchan a la guerra con lanzas ancestrales (Ancient Spears). Las unidades de Skeleton Warriors también llevan un escudo para protegerse que pueden ser escudos cripta o escudos tumba.

SKELETON CHAMPION

El líder de esta unidad es un Skeleton Champion. Un Skeleton Champion efectúa 2 ataques en vez de 1.

ICON Y STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers o Standard Bearers. Puedes devolver 1D6 miniaturas muertas a esta unidad en tu fase de héroe si incluye algún Icon o Standard Bearers.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad que incluya algún Hornblower puede mover siempre hasta 6" cuando carga, a menos que su tirada al Cargar sea mayor.

HABILIDADES

Escudo cripta. Suma 1 a las tiradas de salvación de una unidad que lleve escudos cripta frente a ataques que tengan un atributo de Rend de "-".

Escudo tumba. Una unidad que lleva escudos tumba puede crear un muro de escudos en vez de correr o cargar en ese turno. Si lo hace, suma 1 a las Salvaciones de la unidad hasta su siguiente fase de movimiento.

Legión Esqueleto. Las miniaturas de esta unidad efectúan 1 ataque adicional con su melee weapon si su unidad tiene 20 o más miniaturas. Efectúan 2 ataques adicionales si su unidad tiene 30 o más miniaturas.

Servir en la muerte. Suma 1 a las tiradas de Golpear de unidades de Skeleton Warriors que estén a 18" o menos de un **DEATH HERO** de tu ejército.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Levantar esqueletos además de cualquier otro hechizo que conozcan.

LEVANTAR ESQUELETOS

Levantar esqueletos tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 10 Skeleton Warriors a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad es añadida a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es de 10 o más, despliega a una unidad de hasta 20 Skeleton Warriors.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON WARRIORS

SKELETON ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bow	20"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arrow	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skeleton Archers tiene 10 o más miniaturas. Van armados con arcos ancestrales (Ancient Bows) y pueden apuñalar a los enemigos en combate usando una flecha como daga improvisada.

MASTER OF ARROWS

El líder de esta unidad es un Master of Arrows. Suma 1 a las tiradas para golpear de un Master of Arrows disparando un arco ancestral (Ancient Bow).

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Puedes devolver 1D6 miniaturas muertas a esta unidad en tu fase de héroe si incluye Icon Bearers.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad que incluya algún Hornblowers siempre puede mover hasta 6" cuando carga, a menos que su tirada para Cargar sea mayor. Además, una unidad que incluya Hornblowers puede disparar incluso si corrió en el mismo turno.

HABILIDADES

Lluvia de flechas ancestrales. Las unidades de Skeleton Archers efectúan 1 ataque adicional con sus arcos ancestrales si su unidad tiene 20 o más miniaturas y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos en la fase de disparo.

MAGIC

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Levantar Skeleton Archers además de cualquier otro hechizo que conozcan.

LEVANTAR SKELETON ARCHERS

Levantar Skeleton Archers tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 10 Skeleton Archers a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad es añadida a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es de 10 o más, despliega a una unidad de hasta 20 Skeleton Archers.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON ARCHERS

SKELETON HORSEMEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bronze-tipped Cavalry Spears	2"	1	4+	4+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skeleton Horsemen tiene 5 o más miniaturas. Van armados con lanzas de caballería (Cavalry Spears) y llevan escudos de jinetes. Van montados en Skeletal Steeds que atacan con sus pezuñas atronadora (Thundering hooves).

MASTER OF HORSE

El líder de esta unidad es un Master of Horse. Un Master of Horse efectúa 2 ataques en vez de 1 con su lanza de caballería de punta de bronce (Bronze-tipped Cavalry Spear).

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Puedes devolver 1D3 miniaturas muertas a esta unidad en tu fase de héroe si incluye Icon Bearers.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad que incluya Hornblowers siempre puede mover hasta 6" cuando carga, a menos que su tirada para Cargar sea mayor.

HABILIDADES

Carga letal. Suma 1 a las tiradas para herir por ataques efectuados con una lanza de caballería de punta de bronce de un Skeleton Horseman si cargó en el mismo turno.

Escudo de jinete. Suma 1 a las tiradas de salvación de los Skeleton Horseman en la fase de combate.

Primeros en enfrentarse al enemigo. Los Skeleton Horsemen pueden cargar incluso si han corrido en el mismo turno.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Levantar jinetes además de cualquier otro hechizo que conozcan.

LEVANTAR JINETES

Levantar jinetes tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 5 Skeleton Horsemen a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad es añadida a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es de 10 o más, despliega a una unidad de hasta 10 Skeleton Horsemen.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON HORSEMEN

SKELETON HORSE ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bow	20"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arrow	1"	1	5+	5+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skeleton Horse Archers tiene 5 o más miniaturas. Van armados con arcos ancestrales (Ancient Bows) y pueden apuñalar a los enemigos usando flechas como dagas improvisadas. Van montados en Skeletal Steeds que atacan con sus pezuñas atronadoras (Thundering hooves).

MASTER OF SCOUTS

El líder de esta unidad es un Master of Scouts. Suma 1 a las tiradas para golpear por un Master of Scouts disparando un arco ancestral (Ancient Bow).

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Puedes devolver 1D3 miniaturas muertas a esta unidad en tu fase de héroe si incluye Icon Bearers.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad que incluya Hornblowers siempre puede mover hasta 6" cuando carga, a menos que su tirada para Cargar sea mayor. Además, una unidad que incluya Hornblowers puede disparar incluso si corrió en el mismo turno.

HABILIDADES

Como el viento del desierto enfurecido. Esta unidad puede disparar en vez de mover en la fase de movimiento. Si lo hace, puede mover en la fase de disparo del mismo turno, pero no puede disparar. Si mueve en la fase de disparo, puede retirarse.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Levantar jinetes con arco además de cualquier otro hechizo que conozcan.

LEVANTAR JINETES CON ARCO

Levantar jinetes con arco tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 5 Skeleton Horse Archers a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad es añadida a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es de 10 o más, despliega a una unidad de hasta 10 Skeleton Horse Archers.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON HORSE ARCHERS

SKELETON CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bows	18"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Charioteer's Spears	2"	2	4+	4+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	4	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skeleton Chariots tiene 3 o más miniaturas. Cada chariot incluye una dotación de un par de Skeleton Warriors equipados con lanzas de auriga (Charioteer's Spears) y arcos ancestrales (Ancient Bows). Los chariots son conducidos a la batalla por un par de Skeletal Steeds que atacan con sus pezuñas atronadoras.

MASTER OF CHARIOTS

El líder de esta unidad es un Master of Chariots que efectúa 3 ataques en vez de 2 con su lanza de auriga.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Puedes conseguir que regrese 1 miniatura destruida a esta unidad en tu fase de héroe si incluye Icon Bearers.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad que incluya algún Hornblowers siempre puede mover hasta 6" cuando carga, a menos que su tirada para Cargar sea mayor. Además, una unidad que incluya Hornblowers puede disparar incluso si corrió en el mismo turno.

HABILIDADES

Aplástalos bajo nuestras ruedas. Los Skeleton Chariots doblan el número de ataques con todas sus melee weapons si cargaron en el mismo turno.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON CHARIOTS

TOMB GUARD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tomb Blade	1"	2	3+	4+	-1	1
Bronze Halberd	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tomb Guard tiene 5 o más miniaturas. Algunas unidades de Tomb Guard van equipadas con espadas funerarias (Tomb Blades), mientras que otras llevan alabardas de bronce (Bronze Halberds). En cualquier caso, un Tomb Guard siempre lleva escudos tumba.

TOMB CAPTAIN

El líder de esta unidad es un Tomb Captain. Un Tomb Captain efectúa 3 ataques en vez de 2.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Puedes devolver 1D3 miniaturas muertas a esta unidad en tu fase de héroe si incluye Icon Bearers.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad que incluya Hornblowers siempre puede mover hasta 6" cuando carga, a menos que su tirada para Cargar sea mayor.

HABILIDADES

Armas malditas. Si la tirada para erir por un ataque efectuado por una miniatura de esta unidad es 6 o más, ese ataque inflige el doble de daño.

Escudo tumba. Esta unidad puede crear un muro de escudos en vez de correr o cargar en ese turno. Si lo hace, suma 1 a las Salvaciones de la unidad hasta su siguiente fase de movimiento.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Levantar Tomb Guards además de cualquier otro hechizo que conozcan.

LEVANTAR TOMB GUARD

Levantar Tomb Guard tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 10 Tomb Guards a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad es añadida a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es de 10 o más, despliega a una unidad de hasta 10 Tomb Guards.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, TOMB GUARD

NECROTECT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Overseer's Whip	2"	2	4+	4+	-	1
Dagger of Ages	1"	2	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un NecroTECT es una sola miniatura. Va armado con un látigo de capataz (Overseer's Whip) y una daga de las eras (Dagger of Ages).

HABILIDADES

Capataz severo. En tu fase de héroe, puedes elegir una unidad **DEATHRATTLE** a 8" o menos de esta miniatura. Esa unidad puede mover 3" adicionales en su siguiente fase de movimiento. Además, puedes repetir las tiradas para herir de 1 de esa unidad en la fase de combate hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, NECROTECT

NECROPOLIS KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knight's Heavy Spear	2"	2	3+	3+	-1	1
Necroserpent's Poisoned fangs	2"	3	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Necropolis Knights tiene 3 o más miniaturas. Los Knights van armados con lanzas pesadas (Heavy Spears) que pueden atravesar la carne humana, y algunos llevan enormes escudos Necrópolis para protegerse en combate. Los Knights van montados en Necroserpents que atacan al enemigo con sus colmillos envenenados (Poisoned Fangs).

NECROPOLIS CAPTAIN

El líder de esta unidad es un Necropolis Captain. Efectúa 3 ataques en vez de 2 con su lanza pesada (Heavy Spear).

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Puedes devolver 1 miniatura destruida a esta unidad en tu fase de héroe si incluye Icon Bearers.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad que incluya Hornblowers siempre puede mover hasta 6" cuando carga, a menos que su tirada para Cargar sea mayor.

HABILIDADES

Escudo de Necrópolis. Suma 1 a las tiradas de salvación de una unidad de Necropolis Knights con escudos de Necrópolis en la fase de combate.

Necroveneno. Si la tirada para herir de los colmillos venenosos de una Necroserpent es de 6 o más, la unidad objetivo sufre una herida mortal además de cualquier otro daño que sufra.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Reanimar Caballero de la Necrópolis además de cualquier otro hechizo que conozcan.

REANIMAR CABALLERO DE LA NECRÓPOLIS

Reanimar Caballero de la Necrópolis tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad de Necropolis Knights a 18" o menos. Puedes añadir una miniatura a esa unidad.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, NECROPOLIS KNIGHTS

TOMB SCORPIONS



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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tomb Scorpions puede tener cualquier número de miniaturas. Los Tomb Scorpions pueden partir a un oponente en dos con sus fuertes pinzas (Powerful Pincers), o hacer que mueran en agonía con el veneno virulento de su cola con aguijón (Tail Stingers).

HABILIDADES

Sarcófago de Liche Priest. Los Tomb Scorpions sirven de sarcófago para los Liche Priests que han sido destruidos en la batalla, y los restos de los sacerdotes ancestrales continúan proporcionando protección frente a los hechizos enemigos. Tira un dado cada vez que un Tomb Scorpion sufra una herida o herida mortal causada por un hechizo. Suma 1 al resultado si el

Tomb Scorpion está a 18" de un **NECROTECT** de tu ejército. Con un resultado de 5 o más, esa herida o herida mortal es ignorada.

Sepultados bajo las arenas. En vez de desplegar una unidad de Tomb Scorpions en el campo de batalla, puedes dejarlos a un lado y decir que están sepultados bajo las arenas. En cualquiera de tus fases de movimiento, puedes desplegarlos en el campo de batalla a más de 6" de cualquier unidad enemiga. Este es el movimiento de la unidad para esa fase de movimiento.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Reanimar Tomb Scorpion además de cualquier otro hechizo que conozcan.

REANIMAR TOMB SCORPION

Reanimar Tomb Scorpion tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad de Tomb Scorpions a 18" o menos. Añade una miniatura a esa unidad.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, TOMB SCORPIONS

USHABTI



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Bow	24"	1	4+	3+	-1	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Fists	1"	3	4+	3+	-	1
Ritual Blade-stave	1"	3	3+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ushabti puede tener cualquier número de miniaturas. Algunas unidades de Ushabti van armadas con un báculo-espada ritual a dos manos (Ritual Blade-staves). Otras unidades de Ushabti llevan arcos compuestos (Great Bows) y golpean a los enemigos en combate con sus puños pétreos (Stone Fists).

HABILIDADES

Estatua de guerra. Los Ushabti tienen un atributo Save de 3+ en vez de 5+ frente a ataques que tengan un atributo Damage de 1.

Retrato de Dioses Ancestrales.

Los Ushabti suelen ser restaurados y embellecidos por las labores y bendiciones de los **NECROTECTS**. Repite las tiradas de salvación de 1 por los Ushabti mientras su unidad esté a 18" o menos de un **NECROTECT** de tu ejército-

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Reanimar Ushabti además de cualquier otro hechizo que conozcan.

REANIMAR USHABTI

Reanimar Ushabti tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad de Ushabti a 18" o menos. Añade una miniatura a esa unidad.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, USHABTI

KHEMRIAN WARSPHINX



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fiery Roar	8"	1	3+	*	-1	1D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Claws and Teeth	1"	6	*	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	1D3
Tomb Guards' Spears	2"	*	3+	3+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Fiery Roar	Stone Claws and Teeth	Tomb Guards' Spears
0-2	2+	3+	8
3-4	3+	4+	7
5-7	4+	4+	6
8-9	5+	5+	5
10+	6+	5+	4

DESCRIPCIÓN

Una Khemrian Warsphinx es una sola miniatura. Aplasta a sus enemigos con sus gigantescas garras y colmillos de piedra (Stone Claws and Teeth) y los machaca en tierra con la ayuda de su ataque Trueno aplastador. Una Khemrian Warsphinx también puede inmolarse al enemigo a distancia con su rugido fiero (Fiery Roar). Algunas Khemrian Warsphinxes tienen una cola que insufla veneno (Venom-spike Tail), mientras que otras tienen una cola con cuchilla (Bladed Tail). Una Khemrian Warsphinx lleva una howdah adornada sobre ella, con cuatro Tomb Guards armados con lanzas largas (long Spears).

HABILIDADES

Ataque trueno aplastador. Cuando esta miniatura haya completado un movimiento de carga, elige una unidad enemiga que esté a 1" de ella y tira un dado. Si el resultado de la tirada es menor o igual que el número de miniaturas de la unidad elegida, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Estatua de guerra sagrada. Reduce a la mitad el número de heridas o heridas mortales infligidas sobre una Khemrian Warsphinx (redondeando hacia arriba).

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Moldear piedra además de cualquier otro hechizo que conozca.

MOLDEAR PIEDRA

Mientras el mago canta las piedras agrietadas fluyen como cera y el metal retorcido se remodela para reparar la estatua de guerra de épocas antiguas. Moldear la piedra tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una Khemrian Warsphinx a 18" o menos. Esa miniatura se cura 1D3 heridas.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, MONSTER, KHEMRIAN WARSPHINX

ROYAL WARSPHINX



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fiery Roar	8"	1	3+	✱	-1	1D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Claws and Teeth	1"	6	✱	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	1D3
Tomb King's Glaive of Kings	1"	✱	3+	3+	-2	3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Fiery Roar	Stone Claws and Teeth	Glaive of Kings
0-2	2+	3+	3
3-4	3+	4+	3
5-7	4+	4+	2
8-9	5+	5+	2
10+	6+	5+	1

DESCRIPCIÓN

Una Royal Warsphinx es una sola miniatura. Aplasta a sus enemigos con sus gigantescas garras y colmillos piedra (Stone Claws and Teeth) y los machaca en tierra con la ayuda de su ataque Trueno aplastador. Una Royal Warsphinx también puede inmolarse al enemigo a distancia con su rugido fiero (Fiery Roar). Algunas Royal Warsphinx tienen una cola que insufla veneno (Venom-spike Tail), mientras que otras tienen una cola aplanada (Bladed Tail). Una Royal Warsphinx lleva una howdah adornada sobre ella en la que se erige un Tomb King armado con un Archa de Reyes (Glaive of Kings).

HABILIDADES

Ataque trueno aplastador. Cuando esta miniatura haya completado un movimiento de carga, elige una unidad enemiga que esté a 1" o menos de ella y tira un dado. Si el resultado de la tirada es menor o igual que el número de miniaturas de la unidad elegida, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Estatua de guerra sagrada. Reduce a la mitad el número de heridas o heridas mortales infligidas sobre una Royal Warsphinx (redondeando hacia arriba).

La maldición del Rey Funerario. Si una Royal Warsphinx es destruida, la unidad que le infligió la última herida sufre de inmediato 1D3 heridas mortales.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Moldear piedra además de cualquier otro hechizo que conozca.

MOLDEAR PIEDRA

Mientras el mago canta las piedras agrietadas fluyen como cera y el metal retorcido se remodela para reparar la estatua de guerra de épocas antiguas. Moldear la piedra tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una Royal Warsphinx a 18" o menos. Esa miniatura se cura 1D3 heridas.

HABILIDAD DE MANDO

¿Quién osa perturbar mi sueño? Si un Tomb King en lo alto de una Royal Warsphinx usa esta habilidad, elige una unidad del ejército enemigo visible para el Tomb King. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a todas las tiradas para herir de las unidades **MUMMY** y **DEATHRATTLE** de tu ejército que elijan como objetivo a la unidad elegida.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, REANIMANT, MONSTER, HERO, TOMB KING, ROYAL WARSPHINX

NECROSPHINX



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gigantic Scything Blades	2"	4	3+	*	-3	3
Stone Claws	1"	*	4+	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	1D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Scything Blades	Stone Claws
0-2	12"	2+	4
3-4	10"	3+	4
5-7	8"	3+	3
8-9	6"	4+	3
10-11	4"	4+	2

DESCRIPCIÓN

Una Necrosphinx es una sola miniatura. Va armada con gigantescas cuchillas guadaña (Gigantic Scything Blades) y monstruosas garras piedra (Stone Claws). Algunas Necrosphinxes tienen una cola que insufla veneno (Venom-spike Tail), mientras que otras tienen una cola rematada en una cuchilla (Bladed Tail).

VOLAR

Una Necrosphinx vuela.

HABILIDADES

Estatua de guerra sagrada. Reduce a la mitad el número de heridas o heridas mortales infligidas sobre una Necrosphinx (redondeando hacia arriba).

Golpe decapitador. Si todos los ataques de las cuchillas guadaña de la Necrosphinx hacen objetivo a un solo **MONSTER**, y obtienes al menos dos tiradas de 6 o más para herir, ese **MONSTER** sufre 10 heridas mortales además del daño normal.

Necesidad de destruir. Si una Necrosphinx está a 12" o menos del enemigo en la fase de Carga, debe intentar cargar incluso si corrió en la fase de movimiento anterior. Además, cuando efectúes una tirada de Carga por esta miniatura, tira 3 dados en vez de dos y utiliza los dos resultados más altos.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Moldear piedra además de cualquier otro hechizo que conozcan.

MOLDEAR PIEDRA

Mientras el mago canta las piedras agrietadas fluyen como cera y el metal retorcido se remodela para reparar la estatua de guerra de épocas antiguas. Moldear la piedra tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una Necrosphinx a 18" o menos. Esa miniatura se cura 1D3 heridas.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, MONSTER, NECROSPHINX

SEPULCHRAL STALKERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Transmogrifying Gaze	10"	—————		Ver abajo	—————	
MELEE WEAPON	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ornate Stave	2"	2	4+	3+	-1	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sepulchral Stalkers tiene 3 o más miniaturas. Los Stalkers van armados con Báculos ornamentados (Ornate Staves) con los que empalan a sus víctimas y los insensatos que se atreven a encontrarse con su Mirada transmutadora (Transmogrifying Gaze) son convertidos en arena.

HABILIDADES

Mirada transmutadora. Cuando efectúes un ataque de Mirada transmutadora, tira un dado. Con un resultado de 1, el Sepulchral Stalker percibe un atisbo de su reflejo y su propia unidad sufre una herida mortal. Con un resultado de 2 o 3, la unidad objetivo mantiene los ojos debidamente cerrados y no ocurre nada. Con un resultado de 4 o 5, la unidad objetivo sufre una herida mortal ya que

momentáneamente se topa con la Mirada del Stalker, pero con un resultado de 6 sufre 1D3 heridas mortales ya que se queda mirando atontado a los ojos del Stalker y se derrumba en la arena.

Monstruos subterráneos. En vez de desplegar una unidad de Sepulchral Stalkers en el campo de batalla, puedes dejarlos a un lado y declarar que despliegan bajo tierra. En cualquiera de tus fases de movimiento, puedes desplegar a la unidad en el campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es el movimiento de la unidad para esa fase de movimiento. Los Sepulchral Stalkers pueden volver a enterrarse en cualquier fase de tus futuras fases de movimiento. Si lo hacen, retira la unidad del campo de batalla; pueden regresar un turno después, tal y como se describe arriba.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Reanimar al Stalker además de cualquier otro hechizo que conozcan.

REANIMAR AL STALKER

Reanimar al Stalker tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad de Sepulchral Stalkers a 18" o menos del lanzador. Añade una miniatura a esa unidad.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SEPULCHRAL STALKERS

BONE GIANT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gigantic Blades	2"	3	4+	3+	-2	3
Heavy Footfalls	1"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Bone Giant es una sola miniatura. Va armado con cuchillas gigantes (Gigantic Blades) con las que causa efectos devastadores y, además es capaz de aplastar a quienes se interponen ante sus pisadas fuertes (Heavy Footfalls).

HABILIDADES

Asalto imparable. Cada vez que obtengas un resultado de 6 o más al tirar para golpear por un Bone Giant, puedes efectuar inmediatamente un ataque adicional usando la misma arma.

Coloso de guerra. Después de que un Bone Giant haya atacado en la fase de combate por primera vez, tira un dado. Suma 1 al resultado si un **NECROTECT** de tu ejército está a 18" o menos. Con un resultado de 5 o más, ese Bone Giant puede Agruparse inmediatamente y atacar por segunda vez ese turno.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Ira reanimadora además de cualquier otro hechizo que conozcan.

IRA REANIMADORA

Mientras el wizard entona un antiguo mantra, los espíritus de los dioses vengativos imbuyen este constructo con una fuerza terrible. Ira reanimadora tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige un Bone Giant a 18" o menos. Repite las tiradas para golpear fallidas por esa miniatura hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, MONSTER, BONE GIANT

SCREAMING SKULL CATAPULT

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Screaming Skulls

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6-36"	1	4+	3+	-1	*

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Screaming Skulls
3 models	4"	4
2 models	3"	3
1 model	2"	2
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

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

DESCRIPCIÓN

Una Screaming Skull Catapult consiste en una catapulta equipada con munición de Screaming Skulls y una unidad de 3 Skeleton Crew, que pueden defender su war machine usando sus herramientas como armas improvisadas.

HABILIDADES

Capataz inmortal. Los Necrotects imbuen a las Skeleton Crews con animus adicional para que trabajen y carguen más rápido de lo que lo haría de cualquier mortal. Puedes disparar una Screaming Skull Catapult dos veces en tu fase de disparo en vez de una si hay un **NECROTECT** de tu ejército a 1" o menos de la war machine.

Cráneos giratorios. Esta war machine puede disparar sus Screaming Skulls sobre objetivos que no le son visibles.

Máquina de Guerra con dotación. Una Screaming Skull Catapult solo puede mover si su Crew está a 1" o menos al inicio de la fase de movimiento. Si su **CREW** está a 1" o menos de la catapulta en la fase de disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

Munición aulladora. Una unidad que sea atacada por Screaming Skulls debe restar 2 de su atributo Bravery hasta el fin de su siguiente fase de Acobardamiento.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Levantar dotación de Esqueletos además de cualquier otro hechizo que conozcan.

LEVANTAR DOTACIÓN DE ESQUELETOS

Levantar dotación de Esqueletos tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una Screaming Skull Catapult de tu ejército a 18" o menos a la que no le quede crew. Puedes desplegar una unidad de hasta 3 Skeleton Crew a 1" o menos de la war machine. La unidad es añadida a tu ejército y puede manejar esa war machine, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento.

WAR MACHINE

KEYWORDS

DEATH, WAR MACHINE, SCREAMING SKULL CATAPULT

CREW

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, CREW

CARRION



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotting Talons and Sharp Beaks	1"	4	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Carrion puede tener cualquier número de miniaturas. Se abaten sobre sus presas desde lo alto, eviscerándolos con sus garras putrefactas y picos afilados (Rotting Talons and Sharp Beaks).

VOLAR

Un Carrion vuela.

HABILIDADES

Ataque en picado de carroñero. La primera vez que una unidad de Carrion carga, tira 3 dados en vez de 2 para ver la distancia a la que carga (cuando lo hagas, puedes declarar una carga si están a 18" o menos del enemigo, en vez de a 12" o menos). Cuando cargan, asumimos que los Carrion tienen

que descender, de modo que la habilidad Volando en círculo deja de aplicarse a la unidad durante el resto de la batalla.

Volando en círculo. Cuando se despliegan por primera vez, se asume que las unidades de Carrion están sobrevolando el campo de batalla. Mientras permanezcan altos en el cielo, no pueden ser cargados, atacados, ni tampoco el objetivo de hechizos, ni se ven afectados por habilidades utilizadas por ambos bandos. Tampoco pueden efectuar ningún ataque ya que vuelan muy por encima de sus enemigos. Las unidades enemigas ignoran a los Carrion mientras mueven (lo hacen muy por debajo de ellos).

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo invocar al buitre además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR AL BUITRE

Invocar al buitre tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Carrion a 18" o menos del lanzador y a más 9" del enemigo. La unidad es añadida a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento.

KEYWORDS

DEATH, CARRION

TOMB SWARM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bites and Stingers	1"	5	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Tomb Swarm puede tener cualquier número de miniaturas. Las criaturas que componen el Tomb Swarm atacan con mordiscos y agujijones (Bites and Stingers).

HABILIDADES

Corredores subterráneos. En vez de desplegar un Tomb Swarm en el campo de batalla, puedes dejarlo a un lado y decir que los despliegas bajo tierra. En cualquiera de tus fases de movimiento puedes desplegar la unidad en la superficie del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es el movimiento de esa

unidad durante esa fase de movimiento. La unidad puede volver a enterrarse bajo suelo en cualquiera de tus futuras fases de movimiento. Si lo hace, retira la unidad del campo de batalla; puede regresar en un turno posterior tal y como se describe con anterioridad.

Moradas ocultas. Si un Tomb Swarm se vuelve a enterrar bajo tierra como hemos descrito antes, se le unirán más criaturas del enjambre que habían permanecido ocultas hasta ahora. 1D3 miniaturas muertas regresan junto a su unidad.

MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Enjambres Funerarios además de otros.

INVOCAR ENJAMBRES FUNERARIOS

Invocar Enjambres Funerarios tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, despliega una unidad de hasta 3 Tomb Swarms a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad es añadida a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento.

KEYWORDS

DEATH, TOMB SWARM

TOMB KINGS

ROYAL LEGION OF CHARIOTS

ORGANIZACIÓN

Una Royal Legion of Chariots está formada por las siguientes unidades:

- 1 Tomb King en Royal Chariot
- 4 unidades de Skeleton Chariots

HABILIDADES

El orgullo de Nehekharu. El modo de combatir de una Royal Legion es un reflejo de su propio poder y habilidad marcial. Solo los mejores corceles y los guerreros más nobles luchan en esta brigada de élite. Suma 1 a todas las tiradas para golpear de los Skeleton Chariots que formen parte de una Royal Legion of Chariots.

Impacto rompehueso. Los chariots de esta legión impactan con una fuerza devastadora, con una oleada tras otra de war machines aplastando cuerpos bajo sus pesadas ruedas. Tira un dado una vez que una miniatura de una Royal Legion of Chariots haya completado un movimiento de carga a 1" o menos de una unidad enemiga. Con un resultado de 4 o más, esa unidad sufre una herida mortal.

TOMB KINGS

TOMB LEGION

ORGANIZACIÓN

Una Tomb Legion está formada por las siguientes unidades:

- 1 Tomb King
- 1 Liche Priest
- 2 unidades de Skeleton Warriors
- 2 unidades de Skeleton Archers
- 1 unidad de Tomb Guard
- 1 unidad de Skeleton Chariots, Skeleton Horsemen, Skeleton Horse Archers o Necropolis Knights

HABILIDADES

El Deber del Hierofante. Un Liche Priest de una Tomb Legion tiene el título de Hierofante y su responsabilidad es la de despertar las almas de los guerreros y restaurar el vigor en sus cuerpos caídos. Tira un dado si una miniatura de una Tomb Legion es destruida a 18" o menos de su Liche Priest. Con un resultado de 6, el Hierofante inmediatamente resucita a ese guerrero y la herida o herida mortal que provocó la muerte de esa miniatura se ignora.

La ira del Rey Funerario. Cada Tomb King es un comandante agresivo que inspira a sus guerreros de la Tomb Legion con su propio vigor inflexible. Si en la fase de combate una miniatura de una Tomb Legion obtiene un resultado de 6 o más en la tirada para herir y la unidad de esa miniatura está a 18" o menos de su Tomb King, puede efectuar de inmediato un ataque adicional con la misma arma.

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

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

Unidad	Warscroll
Arkhan the Black a pie	Liche Priest
Arkhan the Black en Skeletal Chariot	Settra the Imperishable
Grand Hierophant Khatep	Liche Priest
Liche High Priest	Liche Priest
The Herald Nekaph	Tomb Herald
Tomb Herald on Chariot	Tomb King en Royal Chariot
Ramhotep the Visionary	Necrotect
Tomb Prince	Tomb King
Tomb Prince en Skeletal Chariot	Tomb King en Royal Chariot
Tomb Prince en Khemrian Warsphinx	Royal Warsphinx
Tomb King en Khemrian Warsphinx	Royal Warsphinx
Necrolith Colossus	Bone Giant
Hierotitan	Bone Giant