

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## VAMPIRE COUNTS



WARSCROLLS  
COMPENDIUM



# NAGASH, SUPREME LORD OF THE UNDEAD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gaze of Nagash	12"	1	3+	2+	-1	1D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alakanash	3"	1	3+	2+	-3	1D6
Zefet-nebtar	2"	*	3+	3+	-2	3
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	The Nine Books of Nagash	The Mortis Blade	The Staff of Power
0-3	Cast and unbind 5 extra spells	6	+3 cast /+3 unbind
4-6	Cast and unbind 4 extra spells	5	+3 cast /+2 unbind
7-10	Cast and unbind 3 extra spells	4	+2 cast /+2 unbind
11-13	Cast and unbind 2 extra spells	3	+2 cast /+1 unbind
14+	Cast and unbind 1 extra spell	2	+1 cast /+1 unbind

## DESCRIPCIÓN

Nagash es una sola miniatura. Empuña la Zefet-nebtar en una mano y el Báculo de Poder (Staff of Power) en la otra. Va ataviado con Morikhane, su armadura mágica y a su alrededor orbitan los Nueve Libros de Nagash (Nine Books of Nagash). Una sola mirada suya (Gaze) puede abatir al más aguerrido adversario. Nagash va acompañado por una hueste de espíritus que luchan con garras espectrales y dagas (Spectral Claws and Daggers).

## VOLAR

Nagash vuela.

## HABILIDADES

**Báculo de Poder.** Suma el modificador correspondiente según la Damage Table a las tiradas para lanzar o disipar de Nagash.

**Los Nueve Libros de Nagash.** Los Nueve Libros de Nagash le permiten lanzar hechizos adicionales en tu fase de héroe y disipar hechizos adicionales en la fase de héroe enemiga. El número de hechizos diferentes que puede intentar lanzar y disipar se muestra en la Damage Table.

**Magia de la Muerte encarnada.** Si Nagash lanza un hechizo con éxito que te permite desplegar una nueva unidad de **DEATH**, puedes duplicar el número de miniaturas en esa unidad (si invocó a un **HERO** o un **MONSTER**, puedes desplegar dos unidades en lugar de una).

**Morikhane.** Tira un dado cada vez que Nagash sufra una herida mortal. Con un 4 o más, Morikhane desvía el golpe y la herida mortal es ignorada. Con un 6,

la unidad que causó la herida mortal sufre una herida mortal en lugar de Nagash.

**Toque aterrador.** Si la tirada para golpear de un ataque hecho por las garras espectrales y dagas de los espíritus tienen un resultado de 6 o más, su Toque aterrador paraliza el corazón de la víctima, infligiendo inmediatamente un herida mortal en vez del daño normal.

## MAGIA

Nagash es un mago. Puede intentar lanzar tres hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar tres hechizos en cada fase de héroe enemiga. Además puede intentar lanzar y disipar más hechizos gracias a los Nueve Libros de Nagash. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico, Mano de polvo y Robaalmas, además de cualquier hechizo que conozcan los **DEATH WIZARDS** en el campo de batalla.

## MANO DE POLVO

Se dice que, Nagash puede reducir a cualquier mortal a una pila de huesos en cuestión de segundos solo tocarlo. Mano de polvo tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, elige una miniatura enemiga a 3" o menos. Luego, toma un dado y escóndelo en una de tus manos. Muestra tus puños cerrados a tu oponente y pídele que señale uno. Si elige la mano del dado, su miniatura esquiva el ataque. Si no, la miniatura muere convertida en polvo.

## ROBAALMAS

Si apunta con Alakanash al enemigo, Nagash puede robarle el alma y nutrirse con ella. Robaalmas tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, escoge una unidad enemiga a 24" o menos y tira dos dados. Si el resultado total es mayor que la Bravery de esa unidad, sufre 1D3 heridas mortales. Si el resultado total es el doble o más de la Bravery de la unidad, sufre 1D6 heridas mortales en vez de 1D3. Nagash cura una herida por cada herida mortal infligida con este hechizo.

## HABILIDAD DE MANDO

**Señor supremo de la Muerte.** La voluntad férrea de Nagash infunde a su ejército de un poder incommensurable. Si Nagash usa esta habilidad hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear y para salvar de todas las unidades **DEATH** de tu ejército que, además, no efectuarán chequeos de acobardamiento.

## KEYWORDS

DEATH, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, PRIEST, WIZARD, NAGASH

# ARKHAN THE BLACK



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Zefet-Kar	1"	1	3+	3+	-1	1D3
Khenash-an	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Razarak's Ebon Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Ebon Claws	Staff of Spirits
0-2	16"	6	+2 lanzar /+2 disipar
3-4	13"	5	+2 lanzar /+1 disipar
5-6	10"	4	+1 lanzar /+1 disipar
7-8	7"	3	+1 lanzar
9+	4"	2	-

## DESCRIPCIÓN

Arkhan the Black es una sola miniatura. Va armado con Zefet-kar y entra en combate a lomos de Razarak, un dread abyssal que derriba a los enemigos de Arkhan con sus garras de ébano (Ebon Claws). Arkhan lleva Khenash-an, un artefacto arcano que Arkhan usa para potenciar sus hechizos. Arkhan va acompañado por una hueste de espíritus que luchan con garras espectrales y dagas (Spectral Claws and Daggers).

## VOLAR

Arkhan the Black vuela.

## HABILIDADES

**Báculo de los Espíritus.** Suma el modificador de Khenash-an según la Damage Table a las tiradas para lanzar o disipar de Arkham.

**Devorador de almas.** Arkhan the Black se cura 2 heridas al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

**Mortarch del Sacramento.** Puedes sumar 1 a las tiradas de Arkhan para lanzar hechizos que le permitan desplegar una nueva unidad **DEATH** en el campo de batalla.

**Toque aterrador.** Si la tirada para golpear de un ataque hecho por las garras espectrales y dagas de los espíritus tienen un resultado de 6 o más, su Toque aterrador paraliza el corazón de la víctima, infligiendo inmediatamente un herida mortal en vez del daño normal.

## MAGIA

**Arkhan the Black es un mago.** Puede intentar lanzar dos hechizos en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Maldición de los años. Arkhan también conoce los hechizos de todo **DEATH WIZARD** que esté a 18" o menos de él.

## MALDICIÓN DE LOS AÑOS

Con un gesto de desdén, Arkhan maldice al enemigo con un rápido envejecimiento. Maldición de los años tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, escoge una unidad visible a 18" o menos y tira diez dados. Por cada 6, esa unidad sufre una herida mortal y puedes tirar un dado más. Por cada 5 o más en esos dados extra, el objetivo sufre otra herida mortal y puedes tirar otro dado. Por cada 4 o más en estos otros dados extra el objetivo sufre otra herida mortal y puedes tirar otro dado. Sigue tirando y reduciendo un punto cada vez la tirada necesaria para causar herida mortal hasta que no causes ninguna o hasta que la unidad objetivo haya sido completamente eliminada.

## HABILIDAD DE MANDO

**El primero de los Mortarchs.** Si Arkhan the Black usa esta habilidad, todos los **DEATH WIZARDS** a 18" o menos de él pueden aumentar 6" el alcance de sus hechizos esta fase de héroe.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, ARKHAN THE BLACK

# MANNFRED, MORTARCH OF NIGHT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gheistvor	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Sickle-glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Ashigaroth's Ebon Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Ebon Claws	Vigour of Undeath
0-2	16"	6	15"
3-4	13"	5	12"
5-6	10"	4	9"
7-8	7"	3	6"
9+	4"	2	3"

## DESCRIPCIÓN

Mannfred, Mortarch of Night, es una sola miniatura. Va armado con Gheistvor, y una lanza-guadaña (Sickle-glaive). También lleva la Armadura de Templehof y entra en combate a lomos de Ashigaroth – un dread abyssal que derriba a los enemigos del vampiro con sus garras de ébano (ebon claws). Manfred va acompañado por una hueste de espíritus que luchan con garras espectrales y dagas (Spectral Claws and Daggers).

## VOLAR

Mannfred vuela cuando está montado sobre Ashigaroth.

## HABILIDADES

**Armadura de Templehof.** La primera herida o herida mortal que sufra Mannfred en cada turno es desviada por la armadura; ignora esa herida o herida mortal.

**Devorador de almas.** Mannfred, Mortarch of Night, se cura 2 heridas al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

**Espada de energía maldita.** Si Gheistvor causa alguna herida en la fase de combate, puedes sumar 1 a la siguiente tirada de lanzamiento o para disipar de Mannfred.

**Mortarch de la Noche.** Si es de noche o no puedes ver el sol, puedes sumar 1 a las tiradas para golpear y herir de Gheistvor.

**Toque aterrador.** Si la tirada para golpear de un ataque hecho por las garras espectrales y dagas de los espíritus tienen un resultado de 6 o más, su Toque aterrador paraliza el corazón de la víctima, infligiendo inmediatamente una herida mortal en vez del daño normal.

## MAGIA

Mannfred es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Viento de muerte.

## VIENTO DE MUERTE

Mannfred provoca una bocanada de aire que arranca las armas de los cuerpos que toca. Viento de muerte tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, escoge una miniatura visible a 18" o menos del lanzador. Cada unidad enemiga a 6" o menos de esa miniatura sufre 1 herida mortal, mientras que la unidad de la miniatura sufre 1D3 heridas mortales.

## HABILIDAD DE MANDO

**El vigor del no muerto.** La voluntad de hierro de Mannfred dobliga a sus esbirros y los lleva más allá de sus límites normales. Si Mannfred usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear y para herir de las unidades **DEATH** de tu ejército que estén dentro del alcance indicado en la Damage Table.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, MANNFRED VON CARSTEIN

# NEFERATA, MORTARCH OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Akmet-har	1"	5	2+	3+	-1	1
Aken-seth	1"	2	2+	3+	-2	2
Nagadron's Skeletal Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

Wounds Suffered	Move	Skeletal Claws	Twilight's Allure
0-2	16"	6	15"
3-4	13"	5	12"
5-6	10"	4	9"
7-8	7"	3	6"
9+	4"	2	3"

## DESCRIPCIÓN

Neferata es una sola miniatura. Va armada con Akmet-har, la Daga de azabache, en una mano, y Aken-seth, el Báculo del dolor, en la otra. Entra en combate a lomos de Nagadron, un dread abyssal que abate a los enemigos con sus Garras Esqueléticas (Skeletal Claws). Neferata va acompañada por una hueste de espíritus que luchan con garras espectrales y dagas (Spectral Claws and Daggers).

## VOLAR

Neferata vuela.

## HABILIDADES

**Daga de Azabache.** La Daga de Azabache absorbe la vitalidad y la belicosidad de sus víctimas, dejándolas a la merced de Neferata. Si una miniatura sufre heridas de Akmet-har pero no muere, tira un dado al final de la fase. Si el resultado de la tirada supera el número de heridas restantes de esa miniatura, no puede seguir luchando ni defenderse y muere.

**Devorador de almas.** Neferata, Mortarch of Blood, cura 2 heridas al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

**Mortarch de Sangre.** Cada vez que Neferata mata a un **HERO** enemigo en la fase de combate con Akmet-har o Aken-seth, convierte a esa miniatura en uno de sus siervos. Puedes desplegar un Vampire Lord a 6" o menos de Neferata. Esta miniatura se añade a tu ejército pero no puede atacar durante esa fase de combate.

**Toque aterrador.** Si la tirada para golpear de un ataque hecho por las garras espectrales y dagas de los espíritus tienen un resultado de 6 o más, su Toque aterrador paraliza el corazón de la víctima, infligiendo inmediatamente una herida mortal en vez del daño normal.

## MAGIA

Neferata es una maga. Puede intentar lanzar dos hechizos en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Niebla Negra.

## NIEBLA NEGRA

Con una palabra arcana, una niebla oscura se arremolina en torno a los esbirros de Neferata, convirtiéndolos en formas etéreas. Niebla Negra tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad a 18" o menos. En tu próxima fase de héroe, esa unidad vuela e ignora el atributo Rend de cualquier arma con la que sea atacada.

## HABILIDAD DE MANDO

**Belleza del crepúsculo.** Al frente de sus tropas, la belleza de Neferata brilla más que nunca. Si Neferata usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe toda unidad enemiga que esté dentro del alcance indicado en la Damage Table (ver Twilight's Allure) resta 1 a sus tiradas para golpear, distraída por la oscura majestuosidad de Neferata.

## KEY WORDS

DEATH, VAMPIRE, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, NEFERATA

# MORGHAST HARBINGERS



## MELEE WEAPONS

Spirit Swords

Range

1"

Attacks

5

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Morghast Harbingers tiene cualquier número de miniaturas. Los Morghast Harbingers van armados con espadas fantasmales (Spirit Swords).

## VOLAR

Los Morghast Harbingers vuelan.

## HABILIDADES

**Emisarios de la Muerte.** Tira 3 dados en vez de 2 para determinar la distancia de carga de esta unidad. Además, puede declarar una carga si está a 18" o menos del enemigo en lugar de a 12" o menos.

**Heraldos del Detestado.** Puedes sumar 1 a las tiradas de lanzamiento de hechizos que te permitan desplegar una unidad **DEATH** si el lanzador está a 18" o menos de algún Morghast.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar a los Heraldos, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR A LOS HERALDOS

Invocar a los Heraldos tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito puedes desplegar una unidad de hasta 2 Morghast Harbingers a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. Esta unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, DEATHLORDS, MORGHAST HARBINGERS

# MORGHAST ARCHAI



## MELEE WEAPONS

Spirit Halberd

Range

2"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

3

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Morghast Archai tiene cualquier número de miniaturas. Van armados con alabardas fantasmales (Spirit Halberds) y llevan armaduras de ébano.

## VOLAR

Los Morghast Archai vuelan.

## HABILIDADES

**Armadura de ébano.** Cada vez que esta unidad sufra una herida mortal, tira un dado. Con un 5 o más, su armadura les protege; ignora esa herida.

**Heraldos del Detestado.** Puedes sumar 1 a las tiradas de lanzamiento de hechizos que te permitan desplegar una unidad **DEATH** si el lanzador está a 18" o menos de algún Morghast.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar a los Archai, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR A LOS ARCHAI

Invocar a los Archai tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito puedes desplegar una unidad de hasta 2 Morghast Archai a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. Esta unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, DEATHLORDS, MORGHAST ARCHAI

# VLAD VON CARSTEIN



## MELEE WEAPONS

Blood Drinker

Range

1"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Vlad von Carstein es una sola miniatura. Va armado con la Bebedora de Sangre (Blood Drinker), y luce el anillo de los Carstein en su mano derecha.

## HABILIDADES

**Amor inmortal.** Puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de Vlad si Isabella von Carstein está en el campo de batalla. Si está a 10" o menos, puedes repetir todas las tiradas para golpear fallidas. Si el enemigo mata a Isabella, Vlad cae en un frenesí vengativo; desde ese momento el atributo Damage de Bebedora de sangre es 2 en vez de 1.

**Comealmas.** Vlad von Carstein se cura una herida al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

**El anillo de los Carstein.** Tira un dado la primera vez que Vlad von Carstein muera. Con un 2 o más puedes desplegar a Vlad en cualquier punto a 6" o menos de donde murió, con todas sus heridas recuperadas.

## MAGIA

Vlad von Carstein 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 alma.

## MALDICIÓN DEL ALMA

Mascullando poderosas palabras, Vlad lanza una maldición sobre el alma de su víctima para esclavizarla por toda la eternidad. Maldición del alma tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, escoge un **HERO** enemigo visible y a 6" o menos, y tira dos dados. Si el total es mayor que el atributo Bravery del **HERO**, este sufre una herida mortal. Si este hechizo mata a la miniatura, puedes desplegar un Wight King allí donde estaba. Esta miniatura se añade a tu ejército.

## HABILIDAD DE MANDO

Si Vlad von Carstein usa esta habilidad, escoge una unidad **DEATH** a 10" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe puedes sumar 1 a todas las tiradas para correr, cargar y herir de esa unidad.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VLAD VON CARSTEIN

# COUNT MANNFRED



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gheisvor	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Sickle-glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Nightmare's Flailing Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Count Mannfred es una sola miniatura. Va armado con Gheisvor y una lanza-guadaña (Sickle-glaive). También lleva la Armadura de Templehof que le otorga una resistencia tremenda.

## BARBED NIGHTMARE

Count Mannfred puede luchar a lomos de una Barbed Nightmare. Si lo hace, su atributo Move pasa a ser 12" y gana el ataque de coces violentas de su montura (Nightmare's Flailing Hooves).

## HABILIDADES

**Armadura de Templehof.** La primera herida o herida mortal que sufra Mannfred en cada turno es desviada por la armadura; ignora esa herida o herida mortal.

**Comealmas.** Mannfred se cura una herida al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

**Espada de energía maldita.** Si Gheisvor causa alguna herida en la fase de combate, puedes sumar 1 a la siguiente tirada de lanzamiento o para disparar de Mannfred.

## MAGIA

Count Mannfred es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disparar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Viento de muerte.

## VIENTO DE MUERTE

Mannfred provoca una bocanada de aire que arranca las armas de los cuerpos que toca. Viento de muerte tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, escoge una miniatura visible a 18" o menos del lanzador. Cada unidad enemiga a 6" o menos de esa miniatura sufre 1 herida mortal, mientras que la unidad de la miniatura sufre 1D3 heridas mortales..

## HABILIDAD DE MANDO

**Vigor del no muerto.** Mannfred avanza con decisión e infunde valor a sus tropas. Si el Count Mannfred usa esta habilidad, escoge una unidad de **DEATH** a 15" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear y para herir de esa unidad.

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, MANNFRED VON CARSTEIN

# KONRAD VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword of Waldenhof	1"	2	3+	3+	-1	2
Wicked Blade	1"	4	3+	3+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Konrad von Carstein es una sola miniatura. Está armado con la Espada de Waldenhof (Sword of Waldenhof) y un filo maligno (Wicked Blade).

## HABILIDADES

**Comealmas.** Konrad von Carstein se cura una herida al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

**Furia roja.** Tira un dado después de resolver cualquier ataque de Konrad. Si

el resultado es menor que el número de miniaturas que ha matado esa fase, se agrupa inmediatamente y ataca de nuevo.

**Tocado del ala.** Konrad es un loco peligroso, y su temperamento no favorece la poca cordura que le queda. Si, en tu fase de héroe, le hablas a Konrad von Carstein, puedes repetir los 1 en todas sus tiradas para golpear hasta tu próxima fase de héroe. Si Konrad von Carstein te contesta, repite todas las tiradas para golpear fallidas.

## HABILIDAD DE MANDO

**Séquito del Sanguinario.** Konrad se rodea de Necromancers, determinado a no dejarse vencer por su falta de talento mágico. Y estos no osan contratriarle. Si Konrad usa esta habilidad, puedes repetir todas las tiradas de lanzamiento fallidas efectuadas durante esa fase de héroe por **NECROMANCERS** de tu ejército a 18" o menos de él.

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, KONRAD VON CARSTEIN

# ISABELLA VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wickedly Sharp Stiletto	1"	4	3+	4+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Isabella von Carstein es una sola miniatura. Va armada con un estilete afilado (Wickedly Sharp Stiletto), y lleva el Cáliz de Sangre de Bathori.

## HABILIDADES

**El Cáliz de Sangre de Bathori.** Al final de cada fase de combate, tira un dado por cada miniatura que Isabella haya matado. Por cada tirada de 2 o más, Isabella o un **VAMPIRE** a 3" o menos de ella se cura una herida.

**Vlad, mi amado.** Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de Isabella si Vlad von Carstein está en el campo de batalla. Si Vlad muere y su anillo no lo devuelve a la "vida", desde ese momento en adelante Isabella efectúa 8 ataques en lugar de 4.

## MAGIA

Isabella es una maga. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Oscura seducción.

## OSCURA SEDUCCIÓN

Isabella seduce a sus víctimas prometiendo todo lo que deseen si se pliegan a su voluntad. Oscura seducción tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, escoge una miniatura visible a 18" o menos y tira dos dados. Si el total es mayor que el atributo Bravery de esa miniatura, esta ataca inmediatamente a una miniatura de su bando (incluso de su propia unidad) usando una de sus melee weapons. Tú eliges qué unidad será atacada y con qué arma.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, ISABELLA VON CARSTEIN

# VAMPIRE LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spirit-possessed Sword	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Vampire Lord es una sola miniatura. Cada uno va armado con una espada poseída (Spirit-possessed Sword).

## NIGHTMARE

Algunos Vampire Lords van en Nightmare, que mueve 10" en vez de 5", y ataca con sus cascos y dientes (Hooves and Teeth).

## FLYING HORROR

Hay Vampire Lords dotados de alas. Si es el caso, tienen un atributo Move 10" y vuelan.

## HABILIDADES

**Comealmas.** Un Vampire Lord se cura una herida al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

## MAGIA

Un Vampire Lord es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Plaga fantasmal.

## PLAGA FANTASMAL

Plaga fantasmal tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad a 18" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, resta 1 al atributo Attacks de las melee weapons de esa unidad (hasta un mínimo de 1).

## HABILIDAD DE MANDO

**Festín de sangre.** Si la miniatura usa esta habilidad, escoge una unidad **DEATH** a 15" o menos. Las miniaturas de esa unidad efectúan un ataque extra con cada una de sus melee weapons hasta tu próxima fase de héroe.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD

# VAMPIRE LORD ON ABYSSAL TERROR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathlance	1"	3	3+	3+	-1	2
Vampiric Sword	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Abyssal Terror's Claws and Tusks	2"	6	4+	3+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Un Vampire Lord en Abyssal Terror es una sola miniatura. La mayoría llevan una lanza de muerte (Deathlance), pero otros prefieren la espada vampirica (Vampiric Sword). Algunos se protegen con un escudo arcano. El Abyssal Terror ataca con sus garras y colmillos (Claws and Tusks).

## VOLAR

Un Vampire Lord en Abyssal Terror vuela.

## HABILIDADES

**Carga con lanza de muerte.** El atributo Damage de la lanza de muerte es 3 si la miniatura ha cargado este mismo turno.

**Comealmas.** Un Vampire Lord se cura una herida al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

**Escudo arcano.** Una miniatura con escudo arcano tiene un atributo Save de 3+.

## MAGIA

Un Vampire 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 el hechizo Proyectil mágico, Escudo místico y Vigor infernal.

## VIGOR INFERNAL

El vampiro revigoriza a las criaturas bajo su control para que avancen a velocidad supernatural. Vigor infernal tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad **DEATH** a 18" o menos. Esa unidad dobla su atributo Move en su próxima fase de movimiento.

## HABILIDAD DE MANDO

**Terror sobrenatural.** Si un Vampire Lord en Abyssal Terror usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe las unidades enemigas deben tirar un dado adicional y descartar el de menor resultado si efectúan un chequeo de acobardamiento a 6" o menos de esta miniatura.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD ON ABYSSAL TERROR

# COVEN THRONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lahmian Vampire's Blood Kiss	1"	1	3+	4+	-	1D3
Lahmian Vampire's Stiletto	1"	4	3+	3+	-1	1
Handmaidens' Needle-sharp Poniards	1"	*	3+	3+	-	1
Spectral Host's Ethereal Weapons	1"	*	5+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Handmaidens	Spectral Host
0-2	14"	8	12
3-4	12"	7	10
5-7	10"	6	8
8-9	8"	5	6
10+	4"	4	4

## DESCRIPCIÓN

Un Coven Throne es una sola miniatura. Una hermosa Lahmian Vampire está recostada en él y apuñala a quien se acerca con su estilete (Stiletto) antes de condenarlo con un beso sangriento (Blood Kiss). La acompañan dos Pallid Handmaidens que luchan con puñales afilados cual agujas (Needle-sharp Poniards), y una Spectral Host que las protege con su armamento etéreo (Ethereal Weapons).

## VOLAR

Un Coven Throne vuela.

## HABILIDADES

**Beso sangriento.** Cada vez que esta miniatura mate a un **HERO** con el Beso sangriento, tira un dado. Con un 4 o más, la Lahmian Vampire transforma esa miniatura en uno de sus lacayos. Puedes desplegar un Vampire Lord a 6" o menos del Coven Throne. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede atacar en esa fase de combate.

**Cuenco de adivinación.** Al mirar en el cuenco de sangre virginal que hay a los pies del trono, las doncellas pueden adivinar retazos del futuro. Una vez por partida, puedes repetir cualquier tirada a tu elección.

**Golpe temible.** Si obtienes un 6 o más en una tirada para golpear del armamento etéreo de la Spectral Host, inflige una herida mortal en vez de su daño normal.

## MAGIA

La Lahmian Vampire del Coven Throne es una maga. 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 e Hipnotizar.

## HIPNOTIZAR

Mirando fijamente a los ojos de la víctima, el mago nubla su mente y roba su voluntad. Hipnotizar tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige a una unidad visible a 12" o menos y tira tres dados. Si el resultado total es mayor que el atributo Bravery de esa unidad, ésta no podrá atacar ni lanzar hechizos sobre el mago hasta tu próxima fase de héroe.

## HABILIDAD DE MANDO

**Astucia e intriga.** La extraordinaria belleza y dotes adivinatorias de estas vampiresas les permiten mezclarse en la sociedad mortal y mandar a sus esbirros a causar estragos en ella. Si la Lahmian Vampire del Coven Throne usa esta habilidad, y la tirada del inicio de la siguiente ronda es un empate, puedes decidir quien tendrá el primer turno.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, MALIGNANT, HERO, WIZARD, COVEN THRONE

# VARGHEISTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Murderous Fangs and Talons	1"	3	3+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Vargheists tiene 3 o más miniaturas. Despedazan a sus víctimas con garras y colmillos asesinos (Murderous Fangs and Talons).

## VARGOYLE

El líder de esta unidad es un Vargoyale. El Vargoyale efectúa 4 ataques en vez de 3.

## VOLAR

Los Vargheists vuelan.

## HABILIDADES

**Frenesí de alimentación sangriento:** Tira un dado cada vez que un Vargheist mate a una miniatura enemiga. Con un 6, ese Vargheist puede hacer un ataque adicional de inmediato.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Vargheists, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR VARGHEISTS

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

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, VARGHEISTS

# BLOOD KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blood Lance or Blade	1"	3	3+	3+	-1	1
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Blood Knights tiene 5 o más miniaturas. Los Blood Knights van armados con lanzas o filos sangriento (Blood Lances or Blades) y escudos sangrientos. Montan Nightmares que atacan con coces y dentelladas (Hooves and Teeth).

## KASTELLAN

El líder de esta unidad es un Kastellan. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear del Kastellan.

## STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Puedes devolver una miniatura muerta a esta unidad en tu fase de héroe si incluye algún Standard Bearer.

## HORNBLOWER

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

## HABILIDADES

**Carga sangrienta.** El atributo Damage de las lanzas o espadas Sangrientas de esta unidad es 1D3 si ha cargado este turno.

**Comealmas.** Las miniaturas de esta unidad se curan 1 herida al final de cada fase de combate si la unidad mató alguna miniatura en esa fase.

**Escudos sangrientos.** Puedes sumar 1 a las tiradas de salvar de una unidad con escudos sangrientos contra ataques de Rend <sup>1</sup>-.

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, BLOOD KNIGHTS

# FELL BATS



## MELEE WEAPONS

Elongated Fangs

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Fell Bats tiene 3 o más miniaturas. Las bestias rajan la carne de sus víctimas con sus largos colmillos (Elongated Fangs) y beben su sangre entre horripilantes gorgoteos.

## VOLAR

Los Fell Bats vuelan.

## HABILIDADES

**Rastro de sangre.** Si una miniatura enemiga muere a 6" o menos de un Fell Bat, todas las miniaturas de esa unidad de Fell Bats efectúan 6 ataques en vez de 3 hasta el final de la partida.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Fell Bats, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR FELL BATS

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

## KEYWORDS

DEATH, SOULBLIGHT, FELL BATS

# BAT SWARMS



## MELEE WEAPONS

Razor-sharp Teeth

Range

3"

Attacks

5

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Un Bat Swarm puede tener cualquier cantidad de miniaturas. Los murciélagos descienden sobre el campo de batalla en una nube chirriante de alas que baten apresuradamente y dientes afilados como cuchillas (Razor-sharp Teeth) lanzándose sobre las juntas de las armaduras de sus víctimas y drenándoles su esencia vital.

## VOLAR

Las Bat Swarms vuelan.

## HABILIDADES

**Chupasangres.** Si una Bat Swarm inflige alguna herida en la fase de combate, cura todas sus heridas al final de esa fase.

**El horror en bandada.** Las Bat Swarms son una visión horrible que obliga al enemigo a echarse cuerpo a tierra. Las unidades enemigas que estén a 12" o menos de una Bat Swarm deben restar 1 a sus tiradas para golpear en la fase de disparo.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Bat Swarms, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR BAT SWARMS

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

## KEYWORDS

DEATH, SOULBLIGHT, BAT SWARMS

# HEINRICH KEMMLER, THE LICHEMASTER



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skull Staff	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Chaos Tomb Blade	1"	2	4+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Heinrich Kemmler es una sola miniatura. Va armado con la Espada Funeraria del Caos (Chaos Tomb Blade), lleva el Báculo del Cráneo (Skull Staff) y viste la Capa de niebla y oscuridad.

## HABILIDADES

**Báculo del Cráneo.** Puedes sumar 1 a todas las tiradas para disipar de Kemmler.

**Capa de niebla y oscuridad.** Al inicio de la fase de héroe, puedes retirar a Heinrich Kemmler del campo de batalla y desplegarlo de nuevo a 2D6" o menos de su anterior localización.

**Espada Funeraria del Caos.** Tira un dado cada vez que una miniatura muera por la Espada funeraria del Caos. Con un 2 o más, puedes añadir una miniatura a una unidad de **SKELETON WARRIORS** o **ZOMBIES** que esté a 18" o menos de Kemmler.

**Señor de los nigromantes.** Cada vez que Heinrich Kemmler sufra una herida o herida mortal a 3" o menos de otra unidad de **DEATH** de tu ejército, puedes tirar un dado. Con 2 o más ignora esa herida o herida mortal, pero una de esas unidades sufre una herida mortal.

## MAGIA

Heinrich Kemmler es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Vigorizar.

## VIGORIZAR

Desplegando sus brazos, Heinrich Kemmler desata una ola de magia negra que se apodera de sus esbirros. Vigorizar tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, todas las miniaturas **DEATH** de tu ejército a 18" o menos de Heinrich Kemmler se curan una herida.

## KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD, HEINRICH KEMMLER

# NECROMANCER



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Necromancer's Staff	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Necromancer es una sola miniatura. Va armado con un Báculo de Nigromante (Necromancer's Staff).

## NIGHTMARE

Algunos Necromancers cabalgan sobre Nightmares, que tienen un atributo de Move de 10" en vez de 5" y atacan con sus cascos y dientes (Hooves and Teeth).

## HABILIDADES

**Esbirros no muertos.** Cada vez que esta miniatura sufre una herida o herida mortal a 3" o menos de otra unidad **DEATH** de tu ejército, puedes tirar un dado. Con un 4 o más ignora esa herida o herida mortal, pero una de esas unidades sufre una herida mortal.

## MAGIA

Un Necromancer 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 Danza macabra de Vanhel.

## DANZA MACABRA DE VANHEL

La energía mágica se apodera de los no muertos y los empuja a atacar con fuerza y velocidad renovadas. Danza macabra de Vanhel tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad **SKELETON**, **MORDANT** o **ZOMBIE** a 18" o menos. Esa unidad agruparse y atacar dos veces en tu próxima fase de combate.

## KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD

# ZOMBIES



## MELEE WEAPONS

Zombie Bite

Range

1"

Attacks

1

To Hit

6+

To Wound

6+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Zombies tiene 10 o más miniaturas. Avanzan tambaleantes en hordas putrefactas y sepultan al enemigo en cuerpos descompuestos para devorarlos con sus dientes podridos.

### STANDARD BEARER

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

### NOISE MAKER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Noise Makers. Una unidad con algún Noise Maker siempre puede mover hasta 6" al cargar, a menos que su tirada sea mayor.

## HABILIDADES

**Arrollar y despedazar.** Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear y para herir de una unidad de Zombies si tiene 10 o más miniaturas, 2 si tiene 20 o más miniaturas, o 3 si tiene 30 o más miniaturas.

**Horda tambaleante.** Si dos o más unidades de Zombies de tu ejército están a 1" o menos entre sí en tu fase de héroe, pueden fusionarse y considerarse una sola unidad hasta el final de la partida.

**Recién fallecidos.** Al final de la fase de combate, tira un dado por cada miniatura que esta unidad haya matado. Por cada 6, el cadáver reanimado de una de las víctimas se une a la horda. Añade un zombie a la unidad.

**Vigor Mortis.** Puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear de esta unidad si está a 9" o menos de algún **CORPSE CART** de tu ejército al atacar.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Alzar a los muertos, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

### ALZAR A LOS MUERTOS

Alzar a los muertos tiene una dificultad de lanzamiento de 4. Si se lanza con éxito puedes desplegar una unidad de hasta 10 Zombies a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 8 o más, despliega una unidad de hasta 20 Zombies.

## KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER

# DIRE WOLVES



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

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dire Wolves tiene 5 o más miniaturas. Descuartizan a su aterrorizada presa con colmillos y garras pútridos (Rotting Fangs and Claws).

## DOOM WOLF

El líder de esta unidad es un Doom Wolf. El Doom Wolf efectúa 3 ataques en lugar de 2.

## HABILIDADES

**Carga rabiosa.** Suma 1 a las tiradas para herir de esta unidad si ha cargado este turno.

**Vigor Necris.** Puedes sumar 1 a todas las tiradas de salvar de esta unidad si está a 9" o menos de algún **CORPSE CART** de tu ejército.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Dire Wolves, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR DIRE WOLVES

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

### KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER, DIRE WOLVES

# CORPSE CART



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Corpsemaster's Goad	2"	2	4+	4+	-	1
Zombie Horde	1"	2D6	5+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Corpse Cart es una sola miniatura. Lo controla un Corpsemaster armado con un azote (Goad) y tira de él una horda zombie (Zombie Horde). Montada en la parte trasera del carro puede haber una Piedra impía o un Brasero de fuego infernal.

## HABILIDADES

**Brasero de fuego infernal.** Tu oponente resta 1 a las tiradas de lanzamiento de los **WIZARDS** de su ejército que estén a 18" o menos de un Corpse Cart con un Brasero de fuego infernal.

**Piedra impía.** Puedes sumar 1 a las tiradas de lanzamiento de los **DEATH WIZARDS** de tu ejército que estén a 18" o menos de un Corpse Cart con una Piedra impía.

### KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER, CORPSE CART

# MORTIS ENGINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Wail of the Damned	*	ver abajo					
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Corpsemaster's Mortis Staff	1"	1	4+	3+	-1	1D3	
Spectral Host's Ethereal Weapons	1"	*	5+	4+	-	1	

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Wail of the Damned	Ethereal Weapons
0-2	14"	9"	12
3-4	12"	8"	10
5-7	10"	7"	8
8-9	8"	6"	6
10+	4"	5"	4

## DESCRIPCIÓN

Un Mortis Engine es una sola miniatura. El Mortis Engine está custodiado por un Corpsemaster que ataca a todo el que se acerca con un Báculo Mortis (Mortis Staff). A su alrededor se arremolina una Spectral Host que lo protege con centelleante armamento etéreo, mientras que lo sobrevuela una bandada de Tomb Banshees entonando el Quejido de los condenados (Wail of the Damned). El Mortis Engine encierra un antiguo relicario con un aura negra que puede liberarse con nefasto resultado. Algunos también llevan Tomos blasfemos que benefician a los **DEATH WIZARDS** cercanos al tiempo que maldicen al resto de hechiceros.

## VOLAR

Un Mortis Engine vuela.

## HABILIDADES

**El lamento de los condenados.** Los cánticos de las Tomb Banshees que sobrevuelan el Mortis Engine bastan para helar la sangre de los mortales. En la fase de héroe, tira dos dados por cada unidad enemiga dentro del alcance indicado en la Damage Table (ver Wail of the Damned). Si el total es mayor que el atributo Bravery de la unidad, ésta sufre 1D3 heridas mortales.

**El Relicario.** Una vez por batalla, en la fase de héroe, el Corpsemaster puede liberar las energías contenidas en el relicario. Si lo hace, tira cuatro dados. Cada unidad que se encuentre dentro del radio que indique el resultado de la tirada es alcanzada por una oleada de magia negra. Si son unidades **DEATH** se curan 1D3 heridas; cualquier otra unidad sufre 1D3 heridas mortales.

**Golpe temible.** Si obtienes un 6 o más en una tirada para golpear del armamento etéreo de la Spectral Host, inflige una herida mortal en vez de su daño normal.

**Tomo blasfemo.** Puedes sumar 1 a las tiradas de lanzamiento de los **DEATH WIZARDS** a 12" o menos de cualquier Mortis Engine con un Tomo blasfemo. Tú y tu oponente debéis restar 1 a las tiradas de lanzamiento de cualquier otro **WIZARD** que esté a 12" o menos de cualquier Mortis Engine con Tomo blasfemo.

## KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, MALIGNANT, DEATHMAGE, MORTIS ENGINE

# KRELL, LORD OF UNDEATH



## MELEE WEAPONS

Black Axe of Krell

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1D3

## DESCRIPCIÓN

Krell es una sola miniatura. Está armado con el Hacha Negra de Krell (Black Axe of Krell) y viste la Armour de los túmulos.

## HABILIDADES

**Armadura de los túmulos.** Reduce todas las heridas o heridas mortales que sufra Krell a la mitad, redondeando hacia arriba.

**Hacha Negra de Krell.** Tira un dado al final de la fase de combate por cada miniatura enemiga a la que Krell ha herido pero no ha matado. Si la tirada es mayor que el número de heridas restantes de la miniatura, ésta muere.

**Paladín de los muertos.** Puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear de Krell que tengan como objetivo a un **HERO**.

## HABILIDAD DE MANDO

**Señor de los huesos.** Si Krell usa esta habilidad, elige una unidad de **SKELETONS** a 18" o menos. Todas las miniaturas de esa unidad hacen un ataque adicional con cada una de sus armas hasta tu próxima fase de héroe.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, KRELL

# WIGHT KING



## MELEE WEAPONS

Baleful Tomb Blade

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Skeletal Steed's Hooves and Teeth

1"

2

4+

5+

-

1

## DESCRIPCIÓN

A Wight King es una sola miniatura armada con una maligna espada tumularia (Baleful Tomb Blade). Muchos Wight Kings llevan consigo un antiguo escudo para desviar los golpes del enemigo, pero otros portan un Estandarte Infernal.

## SKELETAL STEED

Algunos Wight Kings montan en Skeletal Steed. Tienen un atributo Move de 12" en vez de 4", y su montura ataca dando coces y mordiscos (Hooves and Teeth).

## HABILIDADES

**Antiguo escudo.** Un Wight King con un antiguo escudo tiene un atributo Save de 3+.

**Estandarte infernal.** Los Estandartes infernales están saturados de magia de la muerte que puede nutrir a los no muertos. Un Wight King con Estandarte infernal tiene la keyword **TOTEM**. Tira un dado cada vez que una miniatura de **DEATH** de tu ejército muera a 9" o menos de un Estandarte infernal. Con un 6, la magia del Estandarte infernal vigoriza al guerrero; ignora la herida que le ha matado. En tu fase de héroe el Wight King puede plantar

su estandarte; si lo hace, no puedes moverle hasta tu próxima fase de héroe, pero hasta entonces el efecto del Estandarte infernal alcanza 18".

**Mandoble decapitador.** Si la tirada para herir con un ataque de la espada tumularia es 6 o más, el atributo Damage de ese ataque es 1D3 en vez de 1.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, WIGHT KING

# 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 están equipadas con espadas viejas (Ancient Blades), mientras que otras lo están con lanzas viejas (Ancient Spears). Las unidades de Skeleton Warriors también llevan un escudo, ya sea un desvencijado escudo de la cripta o un alto escudo de la tumba.

## SKELETON CHAMPION

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

## ICON BEARER 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 Bearer o Standard Bearer.

## HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad con algún

Hornblower siempre puede mover hasta 6" al cargar, a menos que su tirada sea mayor.

## HABILIDADES

**Escudo de la cripta.** Puedes sumar 1 a las tiradas de salvar de una unidad con escudos de la cripta contra ataques de Rend <sup>1</sup>/<sub>2</sub>.

**Escudo de la tumba.** Una unidad con escudos de la tumba puede crear una barrera de escudos en vez de correr o cargar en su turno. Si lo hace, suma 1 a sus tiradas de salvar hasta su próxima fase de movimiento.

**Legión esquelética.** Las miniaturas de esta unidad hacen 1 ataque adicional con su melee weapon si la unidad tiene 20 o más miniaturas. Hacen 2 ataques adicionales en vez de 1 si tiene 30 o más miniaturas.

**Siervos de la muerte.** Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de las unidades de Skeleton Warriors que estén a 18" o menos de un **DEATH HERO** de tu ejército.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Alzar Skeletons, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## ALZAR SKELETONS

Alzar Skeletons tiene una dificultad de lanzamiento de 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 se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 10 o más, despliega una unidad de hasta 20 Skeleton Warriors.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON WARRIORS

# GRAVE GUARD



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wight Blade	1"	2	3+	4+	-1	1
Great Wight Blade	1"	2	3+	3+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Grave Guard tiene 5 o más miniaturas. Algunas unidades de Grave Guard están equipadas con espadas tumularias (Wight Blades) y escudos de la cripta. Otras portan mandobles tumularios a dos manos (Great Wight Blades).

## STANDARD BEARER

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

## SENESCHAL

El líder de esta unidad es un Seneschal. El Seneschal efectúa 3 ataques en lugar de 2.

## HORNBLOWER

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

## HABILIDADES

**Armas malditas.** Si la tirada para herir de una miniatura de esta unidad es 6 o más, ese ataque dobla su atributo Damage.

**Escudo de la cripta.** Puedes sumar 1 a las tiradas de salvar de una unidad con escudos de la cripta contra ataques de Rend  $\leq 2$ .

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Alzar Grave Guards, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## ALZAR GRAVE GUARDS

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

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, GRAVE GUARD

# BLACK KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barrow Lance	1"	1	4+	4+	-	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Black Knights tiene 5 o más miniaturas. Los Black Knights están armados con herrumbrosas lanzas del túmulo (Barrow Lances) y portan escudos de la cripta. Sus Skeletal Steeds cocean y muerden al enemigo (Hooves and Teeth).

## HELL KNIGHT

El líder de esta unidad es un Hell Knight. El Hell Knight efectúa 2 ataques con su lanza de los túmulos en lugar de 1.

## STANDARD BEARER

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

## HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad con algún Hornblowers siempre puede mover hasta 6" al cargar, a menos que su tirada sea mayor.

## HABILIDADES

**Carga letal.** Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de las lanzas de los túmulos si la unidad ha cargado este turno.

**Corceles espectrales.** Los Black Knights pueden mover a través de la escenografía como si volaran, pero no pueden atravesar miniaturas enemigas.

**Escudo de la cripta.** Puedes sumar 1 a las tiradas de salvar de una unidad con escudos de la cripta contra ataques de Rend '-2'.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Alzar Caballeros Negros, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## ALZAR CABALLEROS NEGROS

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

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, BLACK KNIGHTS

# STRIGOI GHOUL KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Talons and Fangs	1"	5	3+	3+	-1	1

## DESCRIPCIÓN

Un Ghoul King es una sola miniatura. Es un adversario terrorífico, dotado de una fuerza y una agilidad inhumanas, que destroza a sus víctimas con sus zarpas y sus colmillos ensangrentados (Gore-slick Talons and Fangs).

## HABILIDADES

**Devorador de carne.** Un Strigoi Ghoul King se cura 1D3 heridas al final de cada fase de combate en la que haya matado a alguna miniatura.

## MAGIA

Un Strigoi Ghoul King 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 Hambre negra.

## HAMBRE NEGRA

El Ghoul King aviva las energías nigrománticas que fluyen por las venas putrefactas de sus siervos y les provoca un hambre atroz. Hambre negra tiene

dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad **FLESH-EATER** a 18" o menos. Esa unidad puede hacer 1 ataque adicional con cada una de sus melee weapons hasta tu próxima fase de héroe.

## HABILIDAD DE MANDO

**Señor de los carroñeros.** Si un Strigoi Ghoul King usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes sumar 1 a las tiradas para golpear y herir de las unidades **FLESH-EATER** de tu ejército que estén a 18" o menos de él al atacar en la fase de combate.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, FLESH-EATER, HERO, WIZARD, STRIGOI GHOUL KING

# CRYPT GHOULS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharpened Teeth and Filthy Claws	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Crypt Ghouls tiene 10 o más miniaturas. Despedazan frenéticamente a sus víctimas con sus dientes afilados y sus zarpas mugrientas (Sharpened Teeth y Filthy Claws).

## CRYPT GHAST

El líder de esta unidad es un Crypt Ghast. Puedes sumar 1 a las tiradas para herir del Crypt Ghast.

## HABILIDADES

**Amos impíos.** Puedes repetir tiradas para golpear de 1 de las unidades de Crypt Ghouls que estén a 15" o menos de un **GHOUL KING** de tu ejército.

**Carroñeros voraces.** Los Crypt Ghouls efectúan 3 ataques con sus dientes afilados y zarpas mugrientas si su unidad tiene 20 o más miniaturas.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar necrófagos, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR NECRÓFAGOS

Invocar necrófagos tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, despliega una unidad de hasta 10 Crypt Ghouls a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 10 o más, despliega una unidad de hasta 20 Crypt Ghouls.

## KEYWORDS

DEATH, MORDANT, FLESH-EATER, CRYPT GHOULS

# CRYPT HORRORS



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

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Crypt Horrors tiene 3 o más miniaturas. Luchan con garrotes y sus zarpas infectas (Clubs and Septic Talons).

## CRYPT HAUNTER

El líder de esta unidad es un Crypt Haunter. El Crypt Haunter efectúa 4 ataques.

## HABILIDADES

**Depredadores voraces.** Por cada tirada para herir de 6 con un Crypt Horror, ese ataque pasa a tener Damage 3 en lugar de 2.

**Metabolismo alterado.** Las miniaturas de esta unidad se curan de 1 herida en cada una de tus fases de héroe.

**Prole del Ghoul King.** Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de una unidad de Crypt Horrors si está a 15" o menos de un **STRIGOI GHOUL KING** de tu ejército.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Crypt Horrors a, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR CRYPT HORRORS

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

## KEYWORDS

DEATH, MORDANT, FLESH-EATER, CRYPT HORRORS

# VARGHULF



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Immense Claws	2"	4	3+	3+	-1	2
Dagger-like Fangs	1"	1	3+	2+	-2	1D3

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Varghulfs tiene cualquier número de miniaturas. Desmiembran a sus presas con garras inmensas (Immense Claws) y colmillos como dagas (Dagger-like Fangs).

## VOLAR

Los Varghulfs vuelan.

## HABILIDADES

**Alimentarse de magia negra.** Un Varghulf se cura una herida cada vez que un **DEATH WIZARD** a 18" o menos lance un hechizo con éxito.

**Furia bestial.** Si hay al menos 10 miniaturas a 3" o menos del Varghulf una vez que este se ha agrupado, hace 6 ataques en vez de 4 con sus garras inmensas.

**Hambre monstruosa.** Un Varghulf se cura 1D3 heridas al final de cada fase de combate en la que haya matado a alguna miniatura.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Varghulf, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR VARGHULF

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

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, FLESH-EATER, VARGHULF

# CAIRN WRAITH



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaper Scythe	2"	3	4+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Un Cairn Wraith es una sola miniatura. Ataca con una guadaña de la Parca (Reaper Scythe) que siega las almas del enemigo con cada pasada.

## VOLAR

Un Cairn Wraith vuela.

## HABILIDADES

**Etéreo.** Ignora el atributo Rend del arma atacante cuando hagas tiradas para salvar por un Cairn Wraith.

**Segar como la mies.** Puedes repetir las tiradas para golpear con la guadaña de la Parca si la unidad objetivo tiene cinco o más miniaturas.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Wraith, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR WRAITH

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

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, CAIRN WRAITH

# TOMB BANSHEE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghostly Howl	10"	1	ver abajo			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chill Dagger	1"	1	4+	3+	-2	1D3

## DESCRIPCIÓN

Una Tomb Banshee es una sola miniatura. Esta equipada con una daga gélida (Chill Dagger) que hiela el corazón de su víctima con un mero rasguño. Una Tomb Banshee también puede emitir un grito fantasmagórico (Ghostly Howl) que petrifica a sus enemigos.

## VOLAR

Una Tomb Banshee vuela.

## HABILIDADES

**Etéreo.** Ignora el atributo Rend del arma atacante cuando hagas tiradas para salvar por una Tomb Banshee.

**Grito fantasmagórico.** El chillido de ultratumba de la Tomb Banshee basta para helar la sangre en las venas. Al atacar con el Ghostly Howl, elige un objetivo, tira dos dados y suma los resultados. Si el total es mayor que el atributo Bravery de la unidad, el objetivo sufre tantas heridas como la diferencia entre la tirada y el atributo.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Banshee, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR BANSHEE

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

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, TOMB BANSHEE

# SPIRIT HOSTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Spirit Hosts tiene 3 o más miniaturas. Los espíritus apuñalan las almas de los mortales con sus garras y dagas espectrales (Spectral Claws and Daggers).

## VOLAR

Las Spirit Hosts vuelan.

## HABILIDADES

**Etéreo.** Ignora el atributo Rend del arma atacante cuando hagas tiradas para salvar por una Spirit Host.

**Toque aterrador.** Si la tirada para golpear con un ataque de una Spirit Host es 6 o más, el toque aterrador de los espíritus detiene el corazón de la víctima; el ataque inflige de inmediato una herida mortal en lugar del daño normal.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Manifestar espíritus, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## MANIFESTAR ESPÍRITUS

Manifestar espíritus tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito puedes desplegar una unidad de hasta 3 Spirit Hosts a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 10 o más, despliega una unidad de hasta 6 Spirit Hosts.

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, SPIRIT HOSTS

# HEXWRAITHS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spectral Scythe	1"	2	4+	3+	-1	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Hexwraiths tiene 5 o más miniaturas armadas con guadañas espectrales (Spectral Scythes) luminiscentes y a lomos de Skeletal Steeds que cocean y muerden (Hooves and Teeth).

## VOLAR

Los Hexwraiths vuelan.

## HELLWRAITH

El líder de esta unidad es un Hellwraith. El Hellwraith efectúa 3 ataques en lugar de 2 con su guadaña espectral.

## HABILIDADES

**Cazadores espectrales.** Después de que una unidad de Hexwraiths haya movido en la fase de movimiento puedes elegir una unidad enemiga a través de la cual haya movido. Tira un dado por cada Hexwraith que la haya atravesado. Esa unidad sufre una herida mortal por cada resultado de 6.

**Etéreo.** Ignora el atributo Rend del arma atacante cuando hagas tiradas para salvar por esta unidad.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Hexwraiths, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR HEXWRAITHS

Invocar Hexwraiths tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito puedes desplegar una unidad de hasta 5 Hexwraiths a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 10 Hexwraiths.

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HEXWRAITHS

# BLACK COACH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cairn Wraith's Reaper Scythe	1"	3	4+	3+	-1	2
Nightmares' Hooves and Teeth	1"	4	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Black Coach es una sola miniatura. Los conduce un Cairn Wraith armado con una enorme guadaña de la Parca (Reaper Scythe) y tiran de él dos Nightmares de huesos negros que atacan al enemigo a coces y mordiscos (Hooves and Teeth).

## HABILIDADES

**Evocación de muerte.** En tu fase de héroe, tira un dado por cada **DEATH WIZARD** de tu ejército a 12" o menos de esta miniatura. Por cada tirada de 6, el Black Coach gana un nivel de poder durante el resto de la

batalla. Los niveles son acumulativos y otorgan las siguientes habilidades:

**Primer nivel: Guadañas relucientes.** Después de que el Black Coach haya hecho un movimiento de carga, elige una unidad enemiga a 1" o menos de él. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

**Segundo nivel: Vigor impío.** El Black Coach tiene Move 14" en lugar de Move 10".

**Tercer nivel: Fuego brujo.** Puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear del Black Coach.

**Cuarto nivel: Vientos aullantes.** El Black Coach vuela.

**Quinto nivel: Nimbo de oscuridad.** El Black Coach puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago.

**Segar como la mies.** Puedes repetir las tiradas para golpear con la guadaña de la Parca si la unidad objetivo tiene cinco o más miniaturas.

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, BLACK COACH

# TERRORGHEIST



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Death Shriek	10"	1	ver abajo			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Terrorgheist's Skeletal Claws	2"	*	4+	3+	-1	1D3
Terrorgheist's Fanged Maw	3"	3	4+	3+	-2	1D6
Ghoul King's Gory Talons	1"	5	3+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Death Shriek	Skeletal Claws
0-3	14"	3D6	4
4-6	12"	3D6	4
7-9	10"	2D6	3
10-12	8"	2D6	3
13+	6"	1D6	2

## DESCRIPCIÓN

Un Terrorgheist es una sola miniatura. Machaca a sus enemigos con sus garras esqueléticas (Skeletal Claws) y los destroza con sus fauces colmilludas (Fanged Maw).

## STRIGOI GHOUL KING

Algunos Terrorgheists son la montura de un Strigoi Ghoul King. Estos ganan el ataque de garras sangrientas (Gory Talons) del Ghoul King y la habilidad de mando Festín de carne.

## VOLAR

Un Terrorgheist vuela.

## HABILIDADES

**Graznido mortal.** El graznido mortal del Terrorgheist es capaz de detener el corazón de un hombre. Al atacar con el graznido mortal (Death Shriek), elige un objetivo, tira el número de dados indicado en la tabla y suma los resultados. Si el total es mayor que el atributo Bravery de la unidad, el objetivo sufre tantas heridas como la diferencia entre la tirada y el atributo.

**Infestado.** Cuando un Terrorgheist es destruido, revienta convertido en una masa de murciélagos que devoran a quienes haya más cerca. Cuando esta miniatura muere inflige 1D3 heridas mortales a cada unidad (amiga o enemiga) que esté a 3" o menos de ella antes de ser retirada del tablero.

**Ligado a la nigromancia.** En cada una de tus fases de héroe un Terrorgheist se cura una herida, o 1D3 heridas si mató a alguna miniatura enemiga el turno anterior.

## MAGIA

Un Strigoi Ghoul King montado en un Terrorgheist 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 Llamada de la tumba.

## LLAMADA DE LA TUMBA

El Ghoul King llama a sus retoños caníbales que acechan en la oscuridad. Llamada de la tumba tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes añadir 1D6 miniaturas a cada unidad de **CRYPT GHOULS** a 9" o menos (tira por cada una).

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Terrorgheist, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR TERRORGHEIST

Invocar Terrorgheist tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito puedes desplegar un Terrorgheist a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento.

## HABILIDAD DE MANDO

**Festín de carne.** Si un Strigoi Ghoul King montado en un Terrorgheist usa esta habilidad, elige una unidad **FLESH-EATER** a 18" o menos. Esa unidad puede correr y después cargar en este turno.

## TERRORGHEIST

### KEYWORDS

DEATH, MONSTER, TERRORGHEIST

## STRIGOI GHOUL KING ON TERRORGHEIST

### KEYWORDS

DEATH, TERRORGHEIST, VAMPIRE, FLESH-EATER, MONSTER, HERO, WIZARD, STRIGOI GHOUL KING

# ZOMBIE DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pestilential Breath	9"	1	4+	*	-1	1D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathlance	1"	3	3+	3+	-1	2
Vampiric Sword	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Zombie Dragon's Maw	3"	2	4+	3+	-2	1D6
Zombie Dragon's Sword-like Claws	2"	*	4+	3+	-1	2

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Pestilential Breath	Sword-like Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	4+	4
10-12	8"	5+	3
13+	6"	6+	2

## DESCRIPCIÓN

Un Zombie Dragon es una sola miniatura. Descuartiza al enemigo con sus garras como espadas (Sword-like Claws) y su boca colmilluda (Fanged Maw), y su aliento pestilente (Pestilential Breath) puede arrancar la carne de los huesos.

## VAMPIRE LORD

Algunos Zombie Dragons son la montura de un Vampire Lord. Ganan la habilidad Comealmas y la habilidad de mando El caballero del terror. Ciertos Vampire Lords blanden una lanza de muerte (Deathlance) para hacer estragos al cargar, y otros luchan con una espada vampírica (Vampiric Sword). Muchos portan un escudo arcano y algunos también llevan consigo un Cáliz de sangre.

## VOLAR

Un Zombie Dragon vuela.

## HABILIDADES

**Aliento pestilente.** Tira un dado al atacar con el Pestilential Breath. Si la tirada es igual o menor que el número de miniaturas de la unidad objetivo, el ataque golpea sin necesidad de tirada para golpear.

**Cáliz de sangre.** Una vez por batalla, en tu fase de héroe, un Vampire Lord puede beber de su Cáliz de sangre y revitaliza su cuerpo no muerto. Si lo hace se cura 1D6 heridas.

## ZOMBIE DRAGON

### KEYWORDS

DEATH, MONSTER, ZOMBIE DRAGON

## VAMPIRE LORD ON ZOMBIE DRAGON

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, ZOMBIE DRAGON, SOULBLIGHT, MONSTER, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD

**Carga con lanza de muerte.** El atributo Damage de la lanza de muerte es 3 si la miniatura ha cargado este mismo turno.

**Comealmas.** Un Vampire Lord montado en Zombie Dragon se cura una herida al final de cada fase de combate en la que mató alguna miniatura.

**Escudo arcano.** Una miniatura con escudo arcano tiene un atributo Save de 3+.

## MAGIA

Un Vampire Lord montado en un Zombie Dragon 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 Hervir la sangre.

## HERVIR LA SANGRE

El Vampire Lord lanza una maldición que hierve la sangre del enemigo en sus venas. Hervir la sangre tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 18" o menos. Esa unidad sufre una herida mortal. Si el hechizo hiere a una miniatura pero no la mata, tira otro dado. Con un 4 o más la miniatura sufre otra herida mortal. Si la miniatura no muere, vuelve a tirar;

sufre otra herida con un 4 o más. Sigue tirando hasta que la miniatura muera o hasta que no saques un 4 o más.

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Zombie Dragon, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR ZOMBIE DRAGON

Invocar Zombie Dragon tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito puedes desplegar un Zombie Dragon a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento.

## HABILIDAD DE MANDO

**El caballero del terror.** Si un Vampire Lord montado en Zombie Dragon usa esta habilidad, elige una unidad **DEATH** a 15" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de esa unidad.

# DEATHRATTLE

## DEATHRATTLE HORDE

### ORGANIZACIÓN

una Deathrattle Horde consta de las unidades siguientes:

- 1 Wight King
- 1 unidad de Black Knights
- 1 unidad de Grave Guard
- 3 unidades de Skeleton Warriors

### HABILIDADES

**Filas inamovibles.** Las Deathrattle Hordes cierran filas con una determinación peculiar, lo que dificulta mucho al enemigo escabullirse por los flancos para atacar desde un ángulo vulnerable. Puedes repetir las tiradas para salvar de 1 de una unidad de la Deathrattle Horde mientras esté a 6" o menos de cualquier otra unidad de este batallón.

**Marcha de los muertos.** El avance de las Deathrattle Hordes es imparable. Cuando una unidad de la Deathrattle Horde corre, puedes optar por mover cada miniatura 4" adicionales en lugar de tirar un dado para ver cuánto pueden mover.

---

# FLESH-EATER

## CHARNEL PIT CARRION

### ORGANIZACIÓN

Un batallón Charnel Pit Carrion consta de las siguientes unidades:

- 1 Strigoi Ghoul King o Strigoi Ghoul King en Terrorgheist
- 1 unidad de Crypt Horrors
- 3 unidades de Crypt Ghouls

### HABILIDADES

**Cubil de los carroñeros.** Estas criaturas pelearán furiosamente para defender su cubil y los cadáveres con los que se atiborran. Una vez completado el despliegue elige un elemento de escenografía como cubil. Las miniaturas de este batallón hacen un ataque adicional con cada una de sus melee weapons mientras su unidad esté a 15" o menos de este elemento de escenografía.

**Vigor antinatural.** Devorar la carne de los muertos prolonga la vida de estos seres inmundos y les hace muy difíciles de matar. Si una unidad del batallón Charnel Pit Carrion aniquila por completo a una unidad enemiga en la fase de combate, puedes sumar 1 a todas las tiradas de salvar de esa unidad durante el resto de la batalla. Una unidad solo puede beneficiarse de esta habilidad una vez por batalla..

# WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

---

Las siguientes unidades no tienen warscroll. Utiliza en su lugar los warscrolls sustitutivos indicados.

<b>Unidad</b>	<b>Warscroll</b>
Count Mannfred en Abyssal Terror .....	Vampire Lord en Abyssal Terror
Vampire Lord en Coven Throne .....	Coven Throne
Master Necromancer .....	Necromancer
Master Necromancer en Abyssal Terror .....	Arkhan the Black
Mannfred the Acolyte .....	Count Mannfred
Necromancer en Corpse Cart .....	Corpse Cart
Vampire .....	Vampire Lord