

DARK ELVES



WARSCROLLS COMPENDIUMS

INTRODUCCIÓN

Los aelf Exiliados, crueles y amargados, vagan por los Reinos Mortales matando a cada enemigo que encuentran. Son guerreros tan ágiles como perversos y son supuestos aliados de Sigmar, pero en verdad solo sirven al oscuro Malerion y a sí mismos.

Desde los rincones más sombríos de los reinos, lanzan saqueos relámpago que dejan tras de sí montañas de cadáveres mutilados, y luego se esfuman como el humo en la brisa.

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

PARTES DEL WARSCROLL

- **1. Título:** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.
- **2. Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.
- 3. Descripción: La descripción te dice con qué armas se puede equipar a la miniatura, y qué mejoras se le pueden aplicar (si es el caso). La descripción también te dirá si se despliega por sí misma como miniatura individual, o si lo hace como parte de una unidad. Si la miniatura se despliega como parte de una unidad, la descripción te indicará cuántas miniaturas debe tener (si no dispones de miniaturas suficientes para desplegar la unidad, seguirás pudiendo desplegar una unidad con tantas miniaturas como tengas disponibles).
- **4. Habilidades:** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.
- **5. Keywords:** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.
- 6. Tabla de daño: Algunas miniaturas tienen una tabla de daño que se utiliza para determinar uno o más de sus atributos. Consulta el número de heridas que ha sufrido la miniatura para encontrar el valor del atributo en cuestión.



MALEKITH, THE WITCH KING

	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
14 4+ \$ 14	The Destroyer	1"	3	3+	3+	-1	3
	Seraphon's Claws	2"	*	4+	3+	-1	2
9	Seraphon's Fearsome Jaws	3"	3	3+	*	-2	1D6

DAMAGE TABLE					
Wounds Suffered	Move	Seraphon's Fearsome Jaws	Seraphon's Claws		
0-3	14"	2+	6		
4-6	12"	3+	5		
7-9	10"	3+	4		
10-12	8"	4+	3		
13+	6"	4+	2		

DESCRIPCIÓN

Malekith the Witch King es una sola miniatura. Va armado con la Destructora (Destroyer), una espada maléfica forjada por Malekith en persona. Lleva la Armadura de Medianoche, que lo protege de todo daño mortal, y su frente ciñe la Corona de Hierro. Malekith va a lomos de su dragón negro Seraphon, una poderosa bestia cuyas temibles fauces (Fearsome Jaws) y zarpas (Claws) han sido el fin de reyes y mendigos por igual.

VOLAR

Malekith the Witch King vuela.

HABILIDADES

Armadura de Medianoche. Divide entre dos redondeando hacia arriba cualquier herida o herida mortal que sufra Malekith.

Aliento nocivo. En tu fase de disparo, Seraphon puede exhalar una nube de gas tóxico. Si lo hace, elige una unidad visible y tira un dado por cada miniatura de la unidad que esté a 6" o menos. La unidad sufre una herida mortal por cada resultado de 6.

HABILIDAD DE MANDO

Poder absoluto. Si Malekith the Witch King usa esta habilidad, las unidades **EXILES** de tu ejército no efectúan chequeos de acobardamiento si están a 20" o menos de él en la fase de acobardamiento.

MAGIA

Malekith 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 Ladrón de almas.

LADRÓN DE ALMAS

De los dedos del Rey Brujo brotan hilos de humo que absorben la vitalidad de sus víctimas y renuevan el vigor del monarca. Ladrón de almas tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, escoge una unidad visible a 14" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Malekith se cura una herida por cada herida mortal infligida por este hechizo.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, EXILES, HERO, WIZARD, MONSTER, MALEKITH

MALUS DARKBLADE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpsword of Khaine	2"	3	3+	3+	-1	1D3
Spite's Ferocious Jaws	1"	3	3+	4+	57	1 200
		7 7 7	-	7		

DESCRIPCIÓN

Malus Darkblade es una sola miniatura. Va armado con la Espada disforme de Khaine (Warpsword of Khaine) y lleva en su interior al Daemon Tz'arkan. Malus va a lomos de Spite, un Cold One especialmente agresivo que ataca con su Feroz mandíbula (Ferocious Jaws).

HABILIDADES

Tz'arkan. En tu fase de héroe, Malus Darkblade puede desatar el poder de Tz'arkan. Si lo hace, hasta tu próxima fase de héroe efectúa 6 ataques con la Espada Disforme de Khaine en vez de 3. Pero, mientras Tz'arkan está desatado, cada vez que saques 1 en una tirada para golpear de la Espada Disforme de Khaine, y cualquier unidad de tu ejército esté 2" o menos de Malus una de esas unidades sufre 1D3 heridas mortales al desatarse la cólera de Tz'arkan.

HABILIDAD DE MANDO

El Tirano de Hag Graef. Si Malus Darkblade usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir los chequeos de acobardamiento de las unidades EXILES que estén a 14" o menos de él en la fase de acobardamiento.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DREADLORD, MALUS DARKBLADE

DREADLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chillblade	1"	3	3+	3+	-1	1D3
Exile Blade	1"	6	3+	4+	-	ol 1966

DESCRIPCIÓN

Un Dreadlord es una sola miniatura. Algunos Dreadlords van a la guerra con un Filo del exilio (Exile Blade) y un Escudo del tirano, mientras otros desprecian esa protección y prefieren empuñar un Filo del exilio en cada mano. Unos pocos optan por llevar un Acero glacial (Chillblade) a dos manos.

HABILIDADES

El precio del fracaso. Si algún EXILES de tu ejército huye estando a 3" o menos de un

Dreadlord, será desmembrado cruelmente, desollado o asesinado de otro modo infame como ejemplo para otros que pudieran decepcionarle. Si esto sucede, las otras unidades **EXILES** de tu ejército no efectúan chequeos de acobardamiento esa fase si están a 14" o menos del Dreadlord.

Escudo del tirano. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas de un Dreadlord con Escudo del tirano.

Filos del Exilio. Un Dreadlord con dos espadas es un torbellino de muerte que pocos pueden evadir. Puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de un Dreadlord equipado con dos Filos del exilio.

HABILIDAD DE MANDO

Tirano cruel. Si un Dreadlord usa esta habilidad, escoge una unidad de **EXILES** a 14" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir todas las tiradas para herir fallidas de esa unidad en la fase de combate.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DREADLORD

DREADLORD EN BLACK DRAGON

	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
MOVE	Repeater Crossbow	16"	4	4+	4+	-	1
8	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
14 4+ §	Exile Sword	1"	6	3+	4+		1
	Lance of Spite	2"	3	3+	3+	-1	1
BRAVERY	Black Dragon's Claws	2"	*	4+	3+	-1	2
	Black Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	*	-2	1D6

	D.	AMAGE TABLE	
Wounds Suffered	Move	Fearsome Jaws	Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	4+	2

DESCRIPCIÓN

Un Dreadlord en Black Dragon es una sola miniatura. Muchos Dreadlords van a la guerra con un Filo del exilio y un Escudo del tirano. Otros optan por una Lanza del rencor (Lance of Spite) y un Escudo del tirano. Algunos Dreadlords rechazan la protección del escudo para combinar su Filo del exilio o Lanza del rencor con una ballesta de repetición (Repeater Crossbow). Aquellos particularmente sedientos de sangre van armados con un Filo del exilio en cada mano.

El Black Dragon del Dreadlord destripa al enemigo con sus Zarpas (Claws) y engulle hombres enteros con sus temibles fauces (Fearsome Jaws). Además puede exhalar su aliento nocivo (Noxious Breath) y envenenar a su presa.

VOLAR

Un Dreadlord en Black Dragon vuela.

HABILIDADES

Aliento nocivo. En tu fase de disparo, el Black Dragon puede exhalar una nube de gas tóxico. Si lo hace, elige una unidad visible y tira un dado por cada miniatura de la unidad que esté a 6" o menos. La unidad sufre una herida mortal por cada tirada de 6.

Escudo del tirano. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas de un Dreadlord con un Escudo del tirano.

Filos del Exilio. Un Dreadlord con dos espadas es un torbellino de muerte que pocos pueden evadir. Puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de un Dreadlord equipado con dos Filos del exilio. Lanza del rencor. El atributo Damage de la Lanza del rencor es 2 en vez de 1 si el Dreadlord cargó en ese turno.

HABILIDAD DE MANDO

No me decepcionéis. Si un Dreadlord en Black Dragon usa esta habilidad, elige una unidad de EXILES de tu ejército a 12" o menos. Puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de esa unidad hasta tu próxima fase de héroe. Además, antes de efectuar un chequeo de acobardamiento por esa unidad, tira 4 dados. Si el resultado total es mayor que la distancia en pulgadas entre esa unidad y el Dreadlord, no efectúa el chequeo de acobardamiento.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, EXILES, HERO, MONSTER, DREADLORD

DREADLORD EN COLD ONE



A - F - X - S - B - S - X	X		- 4 - 4		1000	4 4
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hydra Blade	1"	6	3+	3+	-1	1
Cold One's Ferocious Jaws	1"	2	3+	4+		1255
Y Y	* ×	w. S	F		N	1

DESCRIPCIÓN

Un Dreadlord en Cold One es una sola miniatura. Va armado con una Espada Hidra (Hydra Blade) y lleva un Escudo del tirano. Monta un Cold One con una barda con cuchillas que lanza dentelladas con sus dientes feroces (Ferocious Jaws).

HABILIDADES

Barda con cuchillas. Cuando un Dreadlord en Cold One termina su movimiento de carga, elige una miniatura enemiga a 1" o menos y tira un dado; con un 4 o más la unidad de esa miniatura sufre una herida mortal.

Escudo del tirano. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas de un Dreadlord con un Escudo del tirano.

HABILIDAD DE MANDO

Instinto depredador. Si un Dreadlord en Cold One usa esta habilidad, elige una unidad de COLD ONE KNIGHTS O COLD ONE CHARIOTS a 14" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir cualquiera de los dados al determinar la distancia de carga de esa unidad y sumar 1 a las tiradas para herir de los dientes feroces de esa unidad.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DREADLORD

DARK ELF SORCERESS



8	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
# ×	Witchstaff	2"	1	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una Dark Elf Sorceress es una sola miniatura. Lleva una Vara de Bruja (Witchstaff) y una daga que utiliza para sacrificar a sus aliados y potenciar así su poder mágico.

HABILIDADES

Sacrificio. En tu fase de héroe, la Sorceress puede sacrificar una miniatura EXILES de tu ejército a 3" o menos. Si lo hace, esa miniatura muere pero puedes sumar 2 a las tiradas de lanzamiento de esa Sorceress hasta el final de la fase de héroe.

MAGIA

Una Dark Elf Sorceress 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 Palabra de dolor.

PALABRA DE DOLOR

La Sorceress murmura un nombre proscrito y sus enemigos se retuercen de dolor. Palabra de dolor tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 16" o más. La unidad sufre una herida mortal. Además, tu adversario resta 1 a todas las tiradas para golpear de esa unidad hasta tu próxima fase de héroe.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS

SORCERESS EN BLACK DRAGON

MOVE	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	Witch Rod	1"	1	4+	3+	-1	D3
14 5+ §	Sword of Ghrond	1"	3	4+	4+		1
	Witch Lash	2"	1	3+	4+	<u> </u>	1
7	Black Dragon's Claws	2"	*	4+	3+	-1	2
BRAVERY	Black Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	*	-2	1D6

DAMAGE TABLE					
Wounds Suffered	Move	Fearsome Jaws	Claws		
0-3	14"	2+	6		
4-6	12"	3+	5		
7-9	10"	3+	4		
10-12	8"	4+	3		
13+	6"	4+	2		

DESCRIPCIÓN

Una Sorceress en Black Dragon es una sola miniatura. La mayoría de Sorceresses empuñan un Báculo de Bruja (Witch Rod) pero las más belicosas prefieren llevar una Espada de Ghrond (Sword of Ghrond) en su lugar. Algunas llevan también un Látigo de Bruja (Witch Lash) para causar aún más dolor al enemigo. Todas las Sorceresses llevan una daga, que emplean para sacrificar a sus aliados y potenciar su poder mágico.

El Black Dragon puede destripar al enemigo con sus zarpas(Claws) y engullir hombres enteros con sus temibles fauces (Fearsome Jaw). Además puede exhalar su aliento nocivo y envenenar a su presa.

VOLAR

Una Sorceress en Black Dragon vuela.

HABILIDADES

Aliento nocivo. En tu fase de disparo, el Black Dragon puede exhalar una nube de gas tóxico. Si lo hace, elige una unidad visible y tira un dado por cada miniatura de la unidad que esté a 6" o menos. La unidad sufre una herida mortal por cada tirada de 6.

Sacrificio. En tu fase de héroe, la Sorceress puede sacrificar una miniatura EXILES de tu ejército a 3" o menos. Si lo hace, esa miniatura muere pero puedes sumar 2 a las tiradas de lanzamiento de esa Sorceress hasta el final de la fase de héroe.

MAGIA

Una Sorceress en Black Dragon 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 Viento de espadas.

VIENTO DE ESPADAS

La Sorceress invoca una nube de hojas afiladas para cortar a tiras al enemigo. Viento de espadas tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga visible a 18" o menos y tira 6 dados. Compara sus resultados con el mejor atributo To Hit de cualquier melee weapon que lleve equipada. Por cada resultado de dado menor que ese atributo, un filo etéreo golpea a la unidad y ésta sufre una herida mortal.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, EXILES, HERO, WIZARD, MONSTER, SORCERESS

SORCERESS EN COLD ONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witchstaff	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Cold One's Ferocious Jaws	1"	2	3+	4+	- ·	1288

DESCRIPCIÓN

Una Sorceress en Cold One es una sola miniatura. Lleva una Vara de Bruja (Witchstaff) y una daga que utiliza para sacrificar a sus aliados y potenciar así su poder mágico. Monta un Cold One que ataca con sus dientes feroces (Ferocious Jaws).

HABILIDADES

Sacrificio. En tu fase de héroe, la Sorceress puede sacrificar una miniatura EXILES de tu ejército a 3" o menos. Si lo hace, esa miniatura muere pero puedes sumar 2 a las tiradas de lanzamiento de esa Sorceress hasta el final de la fase de héroe.

MAGIA

Una Sorceress en Cold One 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 Viento gélido.

VIENTO GÉLIDO

La Sorceress desata una ventisca sobre el enemigo. Viento gélido tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga visible a 18" o menos. Tira tantos dados como el resultado de la tirada de lanzamiento de este hechizo (por ejemplo, si obtuviste un 9, tira 9 dados). La unidad objetivo sufre una herida mortal por cada resultado de 6.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS

COLD ONE KNIGHTS



STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **Exiles Hero** de tu ejército.

DREAD KNIGHT

El líder de esta unidad es un Dread Knight. El Dread Knight efectúa 2 ataques con su lanza y Espada dentadas en lugar de 1.

Una unidad de Cold One Knights tiene 5

dentadas (Barbed Lances and Blades) y

desquiciados que desgarran al enemigo

con sus dientes feroces (Ferocious Jaws).

miniaturas o más. Llevan lanzas y espadas

escudos negros. Van a lomos de Cold Ones

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

To Wound

4+

4+

To Hit

3+

3+

Escudos negros. Puedes repetir las tiradas de 1 para salvar de una unidad con Escudos negros. En la fase de combate puedes repetir las tiradas fallidas de 1 y de 2.

Rend

Damage

1

Lanza en ristre. Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de la lanza y Espada dentadas del Cold One Knight si cargó en ese mismo turno.

KEYWORDS

DESCRIPCIÓN

ORDER, AELF, EXILES, COLD ONE KNIGHTS

COLD ONE CHARIOTS

MOVE	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
(2) 10"	Repeater Crossbow	16"	4	5+	4+	3.711	1
$\frac{2}{5}$ 6 $4+\frac{6}{5}$	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
3	Charioteers' Barbed Spears and Blades	2"	2	3+	4+	B1.4	1
BRAVERY	Cold Ones' Ferocious Jaws	1"	4	3+	4+	A	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Cold One Chariots puede tener cualquier número de miniaturas. Su dotación de Charioteers va armada con lanzas arrojadizas y espadas dentadas (Barbed Spears y Blades). También pueden disparar al enemigo con una ballesta de repetición (Repeater Crossbow). Las bestias que tiran del Cold One Chariots atacan con sus mandíbulas feroces(Ferocius Jaws) a diestro y siniestro.

HABILIDADES

Revestimiento de cuchillas. Si una unidad de Cold One Chariots carga, tira un dado por cada miniatura enemiga a 1" o menos de la unidad al finalizar la carga. Por cada 6 la unidad de esa miniatura sufre una herida mortal.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, COLD ONE CHARIOTS

BEASTMASTER EN MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Scourge	2"	3	4+	4+	11/2-11	1
Savage Jaws and Claws	2"	3	4+	*	-1	2
Barbed Tail	2"	*	4+	3+	Sec.	1D3

THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	DA	MAGE TABLE	
Wounds Suffered	Move	Savage Jaws and Claws	Barbed Tail
0-2	12"	3+	3
3-4	10"	3+	2
5-6	8"	4+	2
7-8	6"	4+	1
9+	4"	5+	Total I

DESCRIPCIÓN

Un Beastmaster en Manticore es una sola miniatura. El Beastmaster empuña un gran látigo (Great Scourge) y lleva una Capa de dragón marino. Su Manticore ataca con fauces y zarpas salvajes (Savage Jaws and Claws) y con los golpes de su cola con púas (Barbed Tail).

HABILIDADES

Adiestramiento cruel. En tu fase de héroe, elige esta miniatura o un Monster de tu ejército a 10" o menos. Puedes repetir las tiradas de golpear de 1 de esa miniatura hasta tu próxima fase de héroe.

Capa de dragón marino. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 del Beastmaster en Manticore en la fase de disparo.

KEYWORDS

ORDER, AELF, MANTICORE, EXILES, HERO, MONSTER, BEASTMASTER

BLACK ARK FLEETMASTER



A	- A	4 V 4	A			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Black Ark Cutlass	1"	3	3+	4+	301	1
Murder Hook	1"	2	4+	3+	-1	1,00
Value of the second second	- Y	N	T		1000	

DESCRIPCIÓN

Un Black Ark Fleetmaster es una sola miniatura. Lucha con un Sable del Arca Negra (Black Ark Cutlass) en una mano y un Garfio de matar (Murder Hook) en la otra. También lleva una Capa de dragón marino que le protege de las flechas enemigas.

HABILIDADES

Capa de dragón marino. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 del Black Ark Fleetmaster en la fase de disparo.

Espadachín letal. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas del Sable del Arca Negra.

HABILIDAD DE MANDO

¡A por ellos, gusanos! Si un Black Ark Fleetmaster usa esta habilidad, elige una unidad EXILES a 14" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de 1 de esa unidad. Si eliges una unidad de BLACK ARK CORSAIRS, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de 1 o 2 de esa unidad.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, BLACK ARK FLEETMASTER

LOKHIR FELLHEART



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Red Blades	1"	5	3+	4+		1

DESCRIPCIÓN

Lokhir Fellheart es una sola miniatura. Va armado con las Espadas rojas (Red Blades) y lleva una Capa de dragón marino y el Yelmo del Kraken.

HABILIDADES

Capa de dragón marino. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de Lokhir Fellheart en la fase de disparo.

Las Espadas Rojas. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de Lokhir Fellheart.

Salto audaz. Lokhir Fellheart puede agruparse hasta 6" y mover por encima de otras miniaturas al hacerlo si eso le lleva a quedar a ½" o menos de un HERO enemigo.

Yelmo del Kraken. Lokhir Fellheart se cura una herida al inicio de cada una de tus fases de héroe.

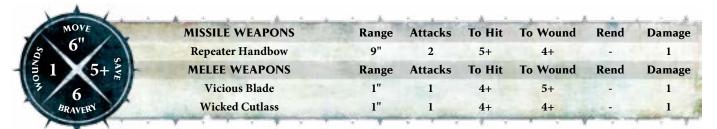
HABILIDAD DE MANDO

¡Los quiero vivos! Si Lokhir Fellheart usa esta habilidad, los guerreros a su mando redoblan sus esfuerzos para hacer prisioneros. Hasta tu próxima fase de héroe, tira un dado cada vez que una miniatura enemiga huya estando a 6" o menos de Lokhir Fellheart, de un BLACK ARK FLEETMASTER o de unidad de BLACK ARK CORSAIRS de tu ejército; con un 4 o más otra miniatura de esa unidad huye, capturada por los corsarios de Lokhir y destinada a los pozos de esclavos.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, BLACK ARK FLEETMASTER, LOKHIR FELLHEART

BLACK ARK CORSAIRS



DESCRIPCIÓN

Una unidad de Black Ark Corsairs tiene 10 miniaturas o más. Algunas unidades de Black Ark Corsairs acribillan a sus adversarios con pistolas-ballesta (Repeater Handbows) antes de rematarlos con sus Filos funestos (Vicious Blades). Otras optan por llevar un Alfanje Aciago (Wicked Cutlass) en una mano y un Filo funesto en la otra.

RFAVFR

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

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Capas de dragón marino. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de los Black Ark Corsairs en la fase de disparo.

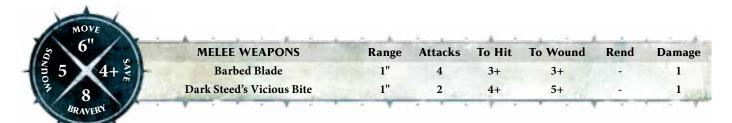
Destello de acero. Puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear de un Black Ark Corsair en la fase de combate si su unidad tiene 20 o más miniaturas.

Saquear y esclavizar. Tira un dado cada vez que una miniatura enemiga huya estando a 6" o menos de esta unidad; con un 6 otra miniatura de esa unidad huye, capturada por los Corsairs.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLACK ARK CORSAIRS

MASTER CON BATTLE STANDARD



DESCRIPCIÓN

Un Master con Battle Standard es una sola miniatura. Va armado con una Espada dentada (Barbed Blade) y lleva el Estandarte Asesino.

DARK STEED

Algunos Masters van a la guerra a lomos de un Dark Steed; esto les permite mover 14" en vez de 6" y obtienen el ataque dentellada maligna (Vicious Bite) del Dark Steed. Los Masters en montura pueden llevar una Espada dentada en cada mano y atar el estandarte a los arreos del corcel. Si va montado, puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de esta miniatura.

HABILIDADES

Estandarte asesino. Estos estandarte mágicos empapados en la sangre de sacrificios rituales desprenden un aura asesina que incita a la violencia. Puedes repetir las tiradas para herir de 1 de cualquier unidad EXILES de tu ejército que esté a 8" de un Estandarte asesino al atacar en la fase de combate. En tu fase de héroe, el Master puede plantar su estandarte. Si lo hace, no puedes mover el Master hasta tu próxima fase de héroe, pero hasta entonces el aura del Estandarte asesino se extiende a las unidades EXILES de tu ejército a 18" o menos.

Traición y poder. Si tu general es un **EXILE**, un Master con Battle Standard puede intentar degollarlo si está a 1" o menos de él al inicio de la fase de héroe. Si lo hace, tira un dado. Con un 1 el general ejecuta al Master. Con cualquier otro resultado, tu general muere y esta miniatura usurpa su cargo: se convierte en tu general y obtiene todas las habilidades de mando de su difunto señor.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, TOTEM, MASTER WITH BATTLE STANDARD

DREADSPEARS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Druchii Spear	2"	1	4+	4+	134	-1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dreadspears tiene 10 miniaturas o más. Van armados con Lanzas Druchii (Druchii Spears) y llevan Escudos negros.

LORDLING

El líder de esta unidad es un Lordling. El Lordling efectúa 2 ataques en vez de 1.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Escudos negros. Puedes repetir las tiradas de 1 para salvar de una unidad con Escudos negros. En la fase de combate puedes repetir las tiradas fallidas de 1 y de 2.

Bastión formidable. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de un Dreadspear si su unidad tiene 20 miniaturas o más.

Guardia de la ciudad. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de un Dreadspear si no se movió en su anterior fase de movimiento.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DREADSPEARS

BLEAKSWORDS



 MELEE WEAPONS
 Range
 Attacks
 To Hit
 To Wound
 Rend
 Damage

 Druchii Sword
 1"
 1
 3+
 4+
 1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Bleakswords tiene 10 miniaturas o más. Van armados con Espadas Druchii (Druchii Swords) y llevan Escudos negros.

LORDLING

El líder de esta unidad es un Lordling. El Lordling efectúa 2 ataques en vez de 1.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Contragolpe inmediato. Cada vez que obtengas un 6 o más en una tirada para golpear de un Bleaksword, esa miniatura puede efectuar de inmediato un ataque adicional con su Espada Druchii. Si su unidad tiene 20 miniaturas o más, puede hacerlo con un 5 o más.

Escudos negros. Puedes repetir las tiradas de 1 para salvar de una unidad con Escudos negros. En la fase de combate puedes repetir las tiradas fallidas de 1 y de 2.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLEAKSWORDS

DARKSHARDS



	- A	40 4 5	A A			
MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cruel Dagger	1"	1	5+	5+	-	1
		4	7 .	7	-	

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Darkshards Tiene 10 o más miniaturas. Los Darkshards utilizan ballestas de repetición (Repeater Crossbows) y Dagas de Crueldad (Cruel Daggers). Algunas unidades de Darkshards también llevan Escudos negros.

GUARDMASTER

El líder de esta unidad es un Guardmaster. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear del Guardmaster en la fase de disparo.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Escudos negros. Puedes repetir las tiradas de 1 para salvar de una unidad con Escudos negros. En la fase de combate puedes repetir las tiradas fallidas de 1 y de 2.

Tormenta de hierro. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de un Darkshard en la fase de disparo si su unidad tiene 20 miniaturas o más y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DARKSHARDS

DARK RIDERS



DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dark Riders tiene 5 miniaturas o más. Van armados con ballestas de repetición (Repeater Crossbows) y Picas y filos dentados (Barbed Spears and Swords). También llevan Escudos negros. Van a lomos de Dark Steeds que atacan con sus Dentelladas malignas (Vicious Bites).

HERALD

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

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Escudos negros. Puedes repetir las tiradas de 1 para salvar de una unidad con Escudos negros. En la fase de combate puedes repetir las tiradas fallidas de 1 y de 2.

Sembrar el terror. Las unidades enemigas a 14" o menos de los Dark Riders están aterrorizadas. Si alguna de esas unidades efectúa un chequeo de acobardamiento y el resultado es un 1, puedes tirar un dado y sumar esa tirada al resultado del chequeo de acobardamiento de esa unidad.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DARK RIDERS

BLACK GUARD OF NAGGAROND



	- x - A -	(P. 10)	A		A	
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ebon Halberd	2"	2	3+	3+	-1	1
		-		-		

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Black Guard tiene 5 miniaturas o más. Luchan con Alabardas de ébano (Ebon Halberds).

TOWER MASTER

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

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

DRUMMERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Si la unidad incluye algún Drummer, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

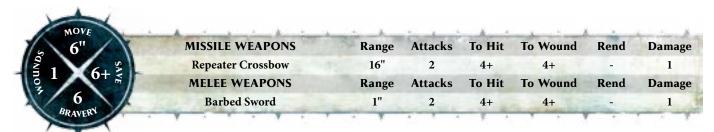
El séquito del Rey Brujo. Las unidades de Black Guard no efectúan chequeos de acobardamiento si Malekith está a 28" o menos de ellos en la fase de acobardamiento.

Odio eterno. Puedes repetir las tiradas fallidas de 1 para golpear de la Black Guard.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLACK GUARD

SHADES



DESCRIPCIÓN

Una unidad de Shades tiene 5 miniaturas o más. Van armados con ballestas de repetición (Repeater Crossbows) y Filos dentados (Barbed Swords).

HABILIDADES

Somos uno con la oscuridad. Tu adversario resta 1 a las tiradas para golpear hechas en la fase de disparo que tengan como objetivo a una unidad de Shades en cobertura.

Una sombra desapercibida. En vez de desplegar esta unidad en el campo de batalla, puedes declarar que está acechando en la sombra y dejarla aparte. Al finalizar el despliegue, puedes situar esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, SHADES

REAPER BOLT THROWER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaper Bolts	36"	*	4+	3+	-1	1

	WAR MACHINE CREW TABLE				
Crew within 1"	Move	Reaper Bolts			
2 models	4"	12			
1 model	2"	6			
No models	0	0			

CREW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Druchii Sword	1"	1	4+	4+	-	1
			7	× + 1		- T

DESCRIPCIÓN

Un Reaper Bolt Thrower es una sola miniatura. Está formada por una infame máquina de guerra que dispara andanadas mortíferas de virotes segadores (Reaper Bolts) y una dotación formada por una unidad de dos Dark Elves armados con Espadas Druchii (Druchii Sword).

HABILIDADES

Máquina de guerra con dotación. Un Reaper Bolt Thrower solo puede moverse si su CREW está a 1" o menos de ella al inicio de la fase de movimiento. Si la CREW a 1" o menos del Reaper Bolt Thrower en la fase de disparo, pueden disparar la máquina de guerra. El Reaper Bolt Thrower no puede cargar, no efectúa chequeos de acobardamiento y no se le afectan los ataques ni las habilidades que usen el atributo Bravery. La CREW obtiene cobertura si está a 1" o menos de la máquina de guerra

Proyectiles segadores. Si obtienes un 6 o más en la tirada para herir de un Proyectil segador, este tiene Damage 2 en vez de 1.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, REAPER BOLT THROWER

CREW

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, CREW

HARPIES



		* v .	A			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claws and Fangs	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Harpies tiene 5 miniaturas o más. Van armadas con garras y colmillos (Claws and Fangs) afilados como cuchillos.

VOLAR

Las Harpies vuelan.

HABILIDADES

Buscar la presa fácil. Tira un dado cada vez que una miniatura enemiga huya estando a 16" o más de una Harpy. Con un 6 otra miniatura de la misma unidad que huye, es devorada por las Harpies.

KEYWORDS

CHAOS, HARPIES

SCOURGERUNNER CHARIOTS

MOVE	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
12"	Repeater Crossbow	16"	4	5+	4+	- 1	1
9 6	Ravager Harpoon	18"	1	4+	3+	-1	1D3
	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6	Hook-spears	2"	2	4+	4+	100	1
BRAVERY	Dark Steeds' Vicious Bites	1"	4	4+	5+	Miles.	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Scourgerunner Chariots puede tener cualquier número de miniaturas. Van tripulados por Beastmasters armados con Ganchos-lanza (Hook-spears) y una ballesta de repetición (Repeater Crossbow). También emplean Arpones saqueadores (Ravager Harpoons). Los Scourgerunner Chariots avanzan tirados por Dark Steeds de dentellada maligna (Vicious Bite).

HIGH BEASTMASTER

El líder de esta unidad es un High Beastmaster. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear del High Beastmaster en la fase de disparo.

HABILIDADES

Abatir a la bestia. Cuando un Scourgerunner Chariot toma a un Monster como objetivo de su Arpón Saqueador y la tirada para herir es 6 o más, el atributo Damage del arma pasa a ser 1D6 en vez de 1D3.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, SCOURGERUNNER CHARIOTS

WAR HYDRA

MOVE	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
*	Fiery Breath	9"	*	3+	3+	-1	1
2 12 4 5	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
12 4+ %	Razor-sharp Fangs	2"	*	4+	3+	-1	1D3
6	Clawed Limbs	1"	2	3+	3+	-1	1
BRAVER	Handlers' Cruel Goads and Whips	2"	2	4+	4+	The state of	1

DAMAGE TABLE							
Wounds Suffered	Move	Fiery Breath	Razor Sharp Fangs				
0-2	8"	6	6				
3-5	7"	5	5				
6-7	6"	4	4				
8-9	5"	3	3				
10+	4"	2	2				

DESCRIPCIÓN

Una War Hydra es una sola miniatura. Desgarra al enemigo con sus dientes como cuchillas (Razor-sharp Fangs), los barre a un lado con sus descomunales garras en las patas (Clawed Limbs), y los incinera con bocanadas de fuego (Fiery Breath). Dos Beastmaster Handlers guían a la War Hydra con azotes y látigos (Cruel Goads and Whips).

HABILIDADES

Corta una cabeza y otra ocupará su lugar. Es casi imposible matar a una Hydra, ya que se regeneran a una velocidad alarmante y no paran de crecerle cabezas. Una War Hydra se cura 3 heridas en cada una de tus fases de héroe.

Rápidos con el látigo. Antes de que la War Hydra cargue, sus Beastmaster Handlers pueden usar el látigo. Si lo hacen, puedes tirar tres dados y descartar el resultado más bajo al determinar la distancia de carga de la War Hydra. Pero si obtienes un resultado triple, el monstruo entra en un frenesí salvaje: la carga falla y la miniatura sufre una herida mortal al arrollar a los Beastmasters.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, MONSTER, BEASTMASTER, WAR HYDRA

DOOMFIRE WARLOCKS

Attacks

2

2

To Hit

4+

4+



DESCRIPCIÓN

Una unidad de Doomfire Warlocks tiene 5 miniaturas o más. Van armados con Cimitarras malditas (Cursed Scimitars) y montan Dark Steeds de dentellada maligna (Vicious Bite).

MASTER OF WARLOCKS

El líder de esta unidad es un Master of Warlocks. El Master of Warlocks efectúa 3 ataques con su Cimitarra maldita en vez de 2

MAGIA

Una unidad de Doomfire Warlocks 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. Puedes sumar 1 a cualquier tirada para lanzar o disipar de esta unidad si tiene 10 miniaturas o más. Los Doomfire Warlocks conocen los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Rayo de condenación.

RAYO DE CONDENACIÓN

To Wound

4+

5+

Los Doomfire Warlocks lanzan fogonazos negros a sus enemigos. Rayo de condenación tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos. La unidad objetivo sufre 1D3 heridas mortales si la unidad que lanza el hechizo tiene menos de 5 miniaturas, 1D6 heridas mortales si tiene de 5 a 9 miniaturas, o 6 heridas mortales si tiene 10 miniaturas o más.

Rend

Damage

1

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, WIZARD, DOOMFIRE WARLOCKS

KHARIBDYSS



DAMAGE TABLE							
Wounds Suffered	Move	Fanged Tentacles	Spiked Tail				
0-1	7"	6	2+				
2-3	6"	5	3+				
4-5	5"	4	4+				
6-7	5"	3	5+				
8+	4"	2	6+				

DESCRIPCIÓN

Un Kharibdyss es una sola miniatura. Sus tentáculos dentados (Fanged Tentacles) se hacen con una víctima tras otra al tiempo que desgarra sus restos con sus garras en las patas (Clawed Limbs). También puede deshacerse del enemigo con un golpe de su cola con púas (Spiked Tail) o emitir un aullido abisal que confunde y aterroriza a quien lo oye. Lo azuzan al combate Beastmaster Handlers armados con azotes y látigos (Cruel Goads and Whips).

HABILIDADES

Aullido abisal. En tu fase de héroe, el Kharibdyss puede lanzar un aullido abisal. Si lo hace, elige una unidad a 10" o menos. Esa unidad resta 1 a su atributo Bravery hasta tu próxima fase de héroe.

Festín de huesos. Tira un dado cada vez que un Kharibdyss mate una miniatura con sus tentáculos dentados; con un 6 el Kharibdyss se cura una herida. Rápidos con el látigo. Antes de que el Kharibdyss cargue, sus Beastmaster Handlers pueden usar el látigo. Si lo hacen, puedes tirar tres dados y descartar la tirada más baja al determinar la distancia de carga del Kharibdyss. Pero si obtienes un resultado triple, el monstruo entra en un frenesí salvaje: la carga falla y la miniatura sufre una herida mortal al arrollar a los Beastmasters.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, MONSTER, BEASTMASTER, KHARIBDYSS

SISTERS OF SLAUGHTER



	4 × X	4 4 4				M
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Whip	2"	2	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sisters of Slaughter tiene 5 miniaturas o más. Van armadas con látigos con púas (Barbed Whips) y llevan rodelas con cuchillas.

HANDMAIDEN

La líder de esta unidad es una Handmaiden. La Handmaiden efectúa 3 ataques en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Danza de la muerte. Puedes sumar 2 a las tiradas de salvar de esta unidad en la fase de combate.

Rodela con cuchillas. Tira un dado cada vez que esta unidad salve una herida con una tirada de 6 o más en la fase de combate. Con un 4 o más una Sister of Slaughter degüella a su atacante con las cuchillas de su rodela. La unidad de la miniatura atacante sufre una herida mortal después de haber efectuado todos sus ataques.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, SISTERS OF SLAUGHTER

MORATHI



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heartrender	2"	2	3+	3+	-1	1D3
Dark Pegasus' Cruel Horns	1"	2	4+	3+		12000
V	2 8	* 7 *	W 2	7 4 7		

DESCRIPCIÓN

Morathi es una sola miniatura. Empuña la Revientacorazones (Heartrender) y va a lomos del Dark Pegasus Sulephet, dotado de una cruel cornamenta (Cruel Horns).

VOLAR

Morathi vuela.

HABILIDADES

Belleza hechicera. Tu adversario resta 1 a cualquier tirada para golpear en la fase de combate que tenga como objetivo a Morathi.

La suma sacerdotisa. Puedes sumar 1 a todas las tiradas de lanzamiento que efectúe Morathi.

MAGIA

Morathi 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 Horror negro de Arnzipal.

HORROR NEGRO DE ARNZIPAL

A una orden de Morathi una nube negra se materializa y sus tentáculos se extienden y hacen presa de todo aquel que esté cerca. Horror negro de Arnzipal tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos y tira un dado. Con un 1 la unidad sufre una herida mortal, con un 2 o 3 sufre 1D3 heridas mortales, y con un 4 o más sufre 1D6 heridas mortales.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS, MORATHI

BLOODWRACK MEDUSAE

MOVE	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8	Bloodwrack Stare	10"	-		- ver abajo	-4-	
₹ 5 X 5+ ₹	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
3 6	Whisperclaw	1"	4	4+	3+	E W	1
BRAVERY	Bloodwrack Spear	2"	1	3+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Bloodwrack Medusae puede tener cualquier número de miniaturas. Rajan a sus enemigos con sus garras susurrantes (Whisperclaw) y los atraviesan con sus Lanzas drenasangre (Bloodwrack Spear). Pero el arma más letal de una Bloodwrack Medusa es su mirada: si una de sus víctimas la mira fijamente a los ojos aunque sea durante un segundo, sus fluidos vitales salen violentamente por sus poros hasta que el cuerpo se desploma en medio de un charco de sangre.

HABILIDADES

Mirada drenasangre. Al efectuar este ataque, elige una unidad visible dentro de su alcance y tira un dado por cada miniatura de esa unidad. Por cada 6 o más la unidad sufre una herida mortal al recibir la mirada drenasangre de la Medusae. Puedes sumar 1 a estas tiradas si entre el momento en que declaras el ataque y el momento en que tiras los dados el jugador oponente te mira directamente a los ojos.

KEYWORDS

ORDER, BLOODWRACK MEDUSAE

BLOODWRACK SHRINE

MOVE	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6 *	Bloodwrack Stare	10"	-	3-27-	- ver abajo		
§ 12 5 5	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
OZ DA ST	Whisperclaw	1"	4	4+	3+	4-	1
7	Bloodwrack Spear	2"	1	3+	3+	-1	1D3
BRAVERY	Shrinekeepers' Goadstaves	2"	*	4+	4+		1

DAMAGE TABLE								
Wounds Suffered	Move	Goadstaves	Aura of Agony					
0-2	6"	6	9"					
3-5	5"	5	7"					
6-8	4"	4	5"					
9-10	3"	3	3"					
11+	2"	2	1"					

DESCRIPCIÓN

Un Bloodwrack Shrine es una sola miniatura. Lo tripulan dos Shrinekeepers que atraviesan a todo el que se acerca con sus Varas azote (Goadstaves). El centro del altar lo ocupa una Bloodwrack Medusa que raja a sus enemigos con su garra susurrante (Whisperclaw) y los empala en su Lanza drenasangre (Bloodwrack Spear). Si una de sus víctimas la mira fijamente a los ojos aunque sea durante un segundo, sus fluidos vitales salen violentamente por sus poros hasta que el cuerpo se desploma en medio de un charco de sangre.

HABILIDADES

Aura de agonía. Los Bloodwrack Shrines emiten un aura que sacude al enemigo de dolor. Tira un dado por cada unidad enemiga que esté al alcance del Aura de agonía al inicio de tu fase de héroe (consulta el alcance de esta habilidad en la damage table de este warscroll). Con un 6, la unidad sufre una herida mortal.

Mirada drenasangre. Al efectuar este ataque, elige una unidad visible dentro de su alcance y tira un dado por cada miniatura de esa unidad. Por cada 6 o más la unidad sufre una herida mortal al recibir la mirada drenasangre de la Medusae. Puedes sumar 1 a estas tiradas si entre el momento en que declaras el ataque y el momento en que tiras los dados el jugador oponente te mira directamente a los ojos.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLOODWRACK MEDUSA, BLOODWRACK SHRINE

CAULDRON OF BLOOD



DAMAGE TABLE								
Wounds Suffered	Move	Sacrificial Knives	Bloodshield					
0-2	6"	6	9"					
3-5	5"	5	7"					
6-8	4"	4	5"					
9-10	3"	3	3"					
11+	2"	2	1"					

DESCRIPCIÓN

Un Cauldron of Blood es una sola miniatura. Lo tripulan dos Witch Elves que se precipitan desde su púlpito para atacar con sus cuchillos ceremoniales (Sacrificial Knives). En la mayoría de Cauldrons of Blood también hay una Death Hag, que degüella a sus víctimas con su Filo de Khaine (Blade of Khaine) y obsequia a sus seguidores con tragos de Poción bruja de su cáliz.

HELLEBRON

Un Cauldron of Blood de tu ejército puede llevar a Hellebron en vez de una Death Hag. Hellebron empuña la Espada de la Muerte (Deathsword) y el Filo maldito (Cursed Blade), y lleva el Amuleto del fuego oscuro. Además, Hellebron tiene la habilidad de mando Matanza orgiástica.

HABILIDADES

Amuleto del fuego oscuro. Hellebron puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera una maga.

Escudo de sangre. La magia que emana del Cauldron of Blood lo protege junto con cualquier miniatura EXILES de tu ejército que se encuentre dentro del alcance de Escudo de sangre (consulta alcance de esta habilidad en la columna Blodshield de la damage table). Si cualquiera de estas miniaturas sufre una herida o una herida mortal, tira un dado (suma 1 a la tirada si la miniatura es una WITCH ELF). Con un 6 o más, ignora esa herida o herida mortal.

Fuerza de Khaine. En tu fase de héroe la dotación del Cauldron of Blood puede encomendarse a Khaine. Si lo hace, elige una unidad EXILES de tu ejército a 14" o menos y tira un dado. Con un 1 el suplicante es hallado indigno y el Cauldron of Blood sufre una herida mortal. Con un 2 o más, la

Fuerza de Khaine imbuye a la unidad elegida: hasta tu próxima fase de héroe, puedes sumar 1 a cualquier tirada para herir de esa unidad en la fase de combate.

Poción bruja. La Poción bruja induce en los que la beben tal éxtasis de destrucción que siguen luchando contra todo pronóstico. En tu fase de héroe, los tripulantes del Cauldron of Blood o una unidad de WITCH ELVES a 3" o menos puede beber Poción bruja. Si lo hace, puedes repetir los 1 en las tiradas para herir de la unidad y ésta no efectúa chequeos de acobardamiento hasta tu próxima fase de héroe.

HABILIDAD DE MANDO

Matanza orgiástica. Si Hellebron usa esta habilidad, elige una unidad EXILES a 14" o menos. Esa unidad se sume en un frenesí sanguinario, y puede agruparse y atacar dos veces en ese turno en vez de una.

CAULDRON OF BLOOD ATTENDED BY DEATH HAG

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, TOTEM, HERO, PRIEST, WITCH ELVES, DEATH HAG, CAULDRON OF BLOOD

CAULDRON OF BLOOD ATTENDED BY HELLEBRON

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, TOTEM, HERO, PRIEST, WITCH ELVES, DEATH HAG, HELLEBRON, CAULDRON OF BLOOD

WITCH ELVES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sacrificial Knives	1"	2	3+	4+	1004	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Witch Elves tiene 5 miniaturas o más. Van armadas con Cuchillos ceremoniales (Sacrificial Knives).

HAG

La líder de esta unidad es una Hag. La Hag efectúa 3 ataques en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Cuchillos ceremoniales. Las Witch Elves descargan tantos golpes que al menos uno dará en el blanco. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de las Witch Elves. Puedes repetir todas las tiradas para golpear fallidas si la unidad tiene 20 miniaturas o más.

Fervor frenético. Si esta unidad está a 14" o menos de una **DEATH HAG** de tu ejército al atacar en la fase de combate, todas sus miniaturas efectúan un ataque adicional con sus Cuchillos ceremoniales.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, WITCH ELVES

HELLEBRON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	Hit	Wound	Rend	Damage
Deathsword	1"	2	3+	3+	-1	1D3
Cursed Blade	1"	2	3+	4+	100	1 255

DESCRIPCIÓN

Hellebron es una sola miniatura. Empuña la Espada de la muerte (Deathsword) y el Filo maldito (Cursed Blade), y lleva el Amuleto del fuego oscuro que la protege de los hechizos del enemigo.

HABILIDADES

Amuleto del fuego oscuro. Hellebron puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera una maga. Reina sangrienta. En tu fase de héroe Hellebron puede rezar a Khaine. Si lo hace, elige uno de los poderes siguientes y tira un dado. Con un resultado de 1 o 2 sufre una herida mortal. Con un 3 o más puede utilizar el poder elegido.

Grito de guerra: Las unidades enemigas a 3" o menos de Hellebron en la fase de acobardamiento restan 1 a su atributo Bravery hasta tu próxima fase de héroe.

Danza de perdición: El atributo Save de Hellebron pasa a ser 3+ hasta tu próxima fase de héroe.

HABILIDAD DE MANDO

Matanza orgiástica. Si Hellebron usa esta habilidad, elige una unidad EXILES a 14" o menos. Esa unidad se sume en un frenesí sanguinario, y puede agruparse y atacar dos veces en ese turno en vez de una.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, PRIEST, DEATH HAG, HELLEBRON

SHADOWBLADE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poison-coated Daggers	1"	6	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Shadowblade es una sola miniatura. Va armado con dos dagas untadas en veneno (Poison-coated Daggers). También lleva el Corazón del infortunio, un rubí que explota y despide metralla en todas direcciones si él muere.

HABILIDADES

Corazón del infortunio. Si Shadowblade muere, cada unidad a 3" o menos de él sufre de inmediato 1D3 heridas mortales.

Maestro del disfraz. En vez de desplegar a Shadowblade normalmente, puedes dejarlo a un lado y decir que está oculto. Al inicio de cualquier fase de combate puedes revelar su escondite: despliégalo a 1" o menos de cualquiera de tus unidades EXILES. En ese momento puede agruparse y atacar, incluso si le toca a tu oponente escoger una unidad con la que atacar.

Maestro asesino. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de Shadowblade si su objetivo es un **HERO**.

Veneno del Loto Negro. Shadowblade destina sus venenos más letales a los reyes y señores de la guerra. Si el objetivo de su ataque es un HERO, el atributo Damage de sus armas es 1D3 en vez de 1.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DARK ELF ASSASSIN, SHADOWBLADE

DEATH HAG



	A	# g	W 2		E	
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Khaine	1"	4	3+	4+	100-1	1
V	- A - V	A	7	7		-

DESCRIPCIÓN

Una Death Hag es una sola miniatura. Lleva un Filo de Khaine (Blade of Khaine) en una mano y un cáliz lleno de Poción bruja en la otra.

HABILIDADES

Poción bruja. Esta poción destilada de la sangre de Hag Queens induce en los que la beben tal éxtasis de destrucción que siguen luchando contra todo pronóstico. En tu fase de héroe, la Death Hag o una unidad de WITCH ELVES a 3" o menos de ella

puede beber Poción bruja. Si lo hace, puedes repetir los 1 en las tiradas para herir de la unidad y ésta no efectúa chequeos de acobardamiento hasta tu próxima fase de héroe.

Sacerdotisa de Khaine. En tu fase de héroe la Death Hag puede rezar a Khaine. Si lo hace, elige un poder y tira un dado; con un 1 o un 2 sufre una herida mortal. Con un 3 o más puede utilizar el poder.

Runa de Khaine: El atributo Damage del Filo de Khaine de la Death Hag es 1D3 en vez de 1 hasta tu próxima fase de héroe.

Caricia de la Muerte: Elige una unidad a 3" o menos y esconde un dado en una de tus manos. Pídele a tu oponente que escoja una mano; si escoge la mano del dado, la unidad elegida sufre 1D3 heridas mortales..

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, PRIEST, DEATH HAG

DARK ELF ASSASSIN



* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	- X - X	- V - A	A	The state of the state of		
MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Envenomed Throwing Blades	12"	2	4+	4+	11 17	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poison-coated Blades	1"	5	3+	3+		1
			_	7		

DESCRIPCIÓN

Un Dark Elf Assassin es una sola miniatura. Va armado con cuchillos arrojadizos envenenados (Envenomed Throwing Blades) y un par de Filos funtados en veneno (Poison-coated Blades).

HABILIDADES

Asesino oculto. En vez de desplegar al Assassin normalmente, puedes dejarlo a un lado y decir que está oculto. Si lo haces, anota en secreto en cual de tus unidades de EXILES se ha escondido. Al inicio de cualquier fase de combate puedes revelar su escondite: despliégalo a 1" o menos de la unidad en la que se escondía. En ese momento puede agruparse y atacar, incluso si le toca a tu oponente escoger una unidad con la que atacar. Si la unidad en la que se ocultaba es destruida antes de revelar al asesino, él también resulta destruido.

Veneno del Loto Negro. Los Dark Elf Assassins destinan sus venenos más letales a los reyes y señores de la guerra. Si el objetivo de su ataque es un **Hero**, el atributo Damage de sus armas es 1D3 en vez de 1.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DARK ELF ASSASSIN

HAR GANETH EXECUTIONERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Executioner's Draich	1"	2	3+	3+	(+ I	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Har Ganeth Executioners tiene 5 miniaturas o más. Cada uno va armado con un Draich (Executioner's Draich), un arma ceremonial forjada por ellos mismos y que puede decapitar a una víctima de un solo golpe.

DRAICH MASTER

El líder de esta unidad es un Draich Master. El Draich Master efectúa 3 ataques en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de cualquier **EXILES HERO** de tu ejército.

DRUMMERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Si la unidad incluye algún Drummer, puedes repetir la tirada de un solo dado al determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Golpe rebanador. Si el resultado de la tirada para golpear de un Har Ganeth Executioner es 6 o más, su Draich causa al objetivo 2 heridas mortales en lugar del daño normal, sin necesidad de efectuar una tirada para herir.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HAR GANETH EXECUTIONERS

DARK ELVES EXILED WARHOST

ORGANIZACIÓN

Una Exiled Warhost consta de las unidades siguientes:

- 1 Dreadlord, Dreadlord en Black Dragon o Dreadlord en Cold One
- 3 unidades de Darkshards, Bleakswords o Dreadspears, en cualquier combinación
- 1 unidad de Dark Riders
- 1 unidad de Cold One Knights o Cold One Chariots

HABILIDADES

Destreza asesina. Las Exiled Warhosts están formadas por asesinos avezados para los cuales matar no es solo su deber, sino un arte y un placer. Puedes repetir las tiradas de 1 para herir de las miniaturas de una Exiled Warhost en la fase de combate.

Sacar fuerzas del odio. En el alma de cada Exile bulle el odio y, cuando las Warhosts marchan a la guerra, se entregan a él a medida que se convierte en una fuente de fuerza que guía sus golpes. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de una miniatura de una Exiled Warhost si cargó en ese turno.

DARK ELVES EXILED BLOOD CULT

ORGANIZACIÓN

Un Exiled Blood Cult consta de las unidades siguientes:

- 1 Death Hag o
 Cauldron of Blood
- 3 unidades de Witch Elves
- 1 unidad de Har Ganeth Executioners

HABILIDADES

Regocijo en la masacre. La sangre recién derramada y la perspectiva de derramar más conduce a los guerreros de un Exiled Blood Cult a un éxtasis asesino. Si una unidad es eliminada por una unidad del Exiled Blood Cult durante la fase de combate, puedes sumar 1 al atributo Attacks de todas las melee weapons utilizadas por las otras unidades de este batallón durante el resto de la fase de combate.

Veneno Negro. Los Exiled Blood Cults ejecutan oscuros rituales antes del combate durante los que untan sus armas con veneno mortal. Si la tirada para herir de una miniatura de un Exiled Blood Cult es de 6 o más, ese arma inflige una herida mortal al objetivo en vez de su daño normal.

SUBSTITUTE WARSCROLLS

Las siguientes unidades no tienen warscrolls. Utiliza el warscroll sustituto apropiado.

Unidad V	Varscroll
Dreadlord en Dark Steed	Saster with Battle Standard on Dark Steed
Dreadlord en Dark Pegasus	Preadlord en Cold One (esta miniatura vuela)
Dreadlord en ManticoreBe	eastmaster en Manticore
Dreadlord en Cold One Chariot	old One Chariot
High Beastmaster on Scourgerunner Chariot .Sc	courgerunner Chariot
High Beastmaster en Manticore	eastmaster en Manticore
Kouran Darkhand	Preadlord
Malekith (a pie)	readlord
Malekith (en Cold One)	readlord en Cold One
Malekith (en Cold One Chariot)	old One Chariot
Master	Preadlord
Mengil's Manflayers	
Supreme Sorceress	Park Elf Sorceress
Supreme Sorceress on Dark SteedSu	upreme Sorceress en Cold One
Supreme Sorceress on Dark Pegasus	
Sorceress on ManticoreSo	orceress en Black Dragon
Tullaris Dreadbringer	Preadlord