

SPEARHEAD



NOCTÁNIMAS

HUESTE REBANADORA

Este ejército de Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

GENERAL

◆ Caballero del Sudario

UNIDADES

- ◆ 3 Huestes de Espíritus
- ◆ 5 Segadores Macabros
- ◆ 5 Segadores Macabros
- ◆ 10 Arrastracadenas
- ◆ 10 Arrastracadenas



Los guerreros espectrales de una Hueste Rebanadora ansían la sensación de hundir sus armas o sus zarpas en víctimas mortales, y cortar la carne para hendir la propia alma que hay debajo. Infligir terror y agonía es su único placer, pues su existencia es un castigo ordenado por el Gran Nigromante, Nagash.

Las Huestes Rebanadoras son congregaciones enloquecidas y rencorosas, y hace falta la macabra aura de autoridad que proyecta un Caballero del Sudario para concentrar esa malicia contra los enemigos de Nagash. Alzando su filo herrumbroso hacia los cielos, este general traidor dirige a hordas de Arrastracadenas y Segadores Macabros. Esos espíritus caen sobre los vivos como una marea, ignorando proyectiles y espadaños que atraviesan sin efecto sus formas incorpóreas mientras rajan gargantas y perforan corazones.

Una matanza tan atroz inunda el campo de batalla en un potente manto de magia de Shyish, lo que atrae las horribles aglomeraciones llamadas Huestes de Espíritus, entidades formadas por decenas de almas en pena que se alimentan del último aliento de aquellos empalados en sus zarpas fantasma.

“Acercaos pues, mortal. Una eternidad de sufrimiento os aguarda.”

– Galembrecht, Caballero del Sudario

RASGOS DE BATALLA

U Cualquier fase de carga

OLEADA DE TERROR: *Muchos enemigos se paralizan de miedo ante una carga de Noctánimas.*

Declara: Designa una unidad amiga para que use esta habilidad si ha **cargado** durante esta fase y la **tirada de carga** ha sido 10+. A continuación, designa como blanco una unidad enemiga a 1" o menos de ella.

Efecto: El blanco tiene **ATACAR ÚLTIMO** este turno.

U Pasiva

ETÉREAS: *Las Noctánimas solo pueden ser dañadas por golpes dados con gran convicción.*

Efecto: Ignora todos los modificadores (positivos y negativos) a las **tiradas de salvación** de las unidades amigas.



Arrastracadenas

SPEARHEAD



HABILIDADES DE REGIMIENTO: Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.

✘ **Inicio de la primera ronda de batalla**

ACECHAMUERTES: *Estos asesinos espectrales dan caza implacable a las presas cuyos nombres les han sido susurrados en rituales tenebrosos.*

Declara: Designa una unidad enemiga en el campo de batalla.

Efecto: Suma 1 al atributo **Perforar** de las armas de combate usadas en ataques que tomen como blanco a esa unidad.

U **Pasiva**

CORO DE TERROR: *Los guerreros quedan congelados por los chillidos de las Noctánimas que pasan a través de las líneas enemigas como una marea de terror.*

Efecto: Resta 1 a las **tiradas para impactar** en los ataques de combate que tomen como blanco a una unidad amiga que haya **cargado** durante ese mismo turno.

MEJORAS: Da a tu general 1 de las siguientes mejoras.

U **Final de cualquier turno**

ANILLO DE FUEGO DEL ALMA: *De este anillo brotan borbotones de llamas verdes que consumen las almas de los eliminados por el portador.*

Efecto: Si tu general ha matado alguna miniatura durante este turno, **Cura (1D6)** a tu general.

U **Pasiva**

ENVUELTO EN LAS SOMBRAS: *La forma de este espíritu es etérea como una nube de niebla sobrenatural.*

Efecto: Un máximo de 1 unidad enemiga puede tomar como blanco a tu general con ataques (de disparo o combate) por fase.

U **Una vez por batalla, Tu fase de héroe**

LUZ DE NAGASHIZZAR: *Esta luz maligna atrae a las almas de los fallecidos.*

Efecto: **Devuelve** 1 miniatura muerta a cada unidad amiga en el campo de batalla.

✘ **Pasiva**

FILO DE LAS SOMBRAS: *Es imposible saber si esta hoja de ébano es corpórea o mera sombra, pero su tacto desgarrar la carne y el hueso con facilidad.*

Efecto: La **Espada de las horas robadas** de tu general tiene **Crít. (mortal)**.



• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

CABALLERO DEL SUDARIO

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Espada de las horas robadas	5	4+	3+	1	2	Crít. (herida automática)

Tu fase de héroe

DESCORPOREIZAR: *Este capataz espectral da la orden a sus guerreros de que alternen entre el reino de los vivos y el de los muertos.*

Declara: Designa como blanco una unidad amiga completamente a 9" o menos de esta unidad.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, el blanco tiene **SALVAGUARDA (5+)**.



CLAVES

HÉROE, INFANTERÍA, SALVAGUARDA (6+), VOLAR

Cada Caballero del Sudario es un architraidor que abandonó sus juramentos y a su pueblo en lugar de librar una guerra perdida contra las legiones de Nagash. A cambio, el Gran Nigromante los ató eternamente a su servicio, y hace uso de su despiadado talento bélico para seguir subyugando a los vivos. Empuñando una Espada de las horas robadas que indica su rango, un Caballero del Sudario acaba con aquellos que una vez juró proteger, y cada golpe mortal va acompañado por una oleada de autodesprecio. Si el enemigo llega a montar un contraataque firme, ordenará a sus secuaces que se desvanezcan por completo, impidiendo así que los filos enemigos les puedan alcanzar.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

HUESTES DE ESPÍRITUS

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Garras y dagas espectrales	6	4+	4+	-	1	Crít. (herida automática)

🛡️ Pasiva

ATRAÍDAS A LA GUERRA: *Cuando los señores de las Noctánimas reúnen a sus procesiones para la batalla, las Huestes Espectrales acuden a ellas para unirse a su causa y absorber buena parte de la ofensiva enemiga.*

Efecto: Tu general tiene **SALVAGUARDA (4+)** mientras se encuentre a 1" o menos de esta unidad.



CLAVES

INFANTERÍA, SALVAGUARDA (6+), VOLAR

MOV. 8"

SALUD 3

SALVACIÓN 4+

CONTROL 1

Las Huestes de Espíritus están formadas por masas de espectros menores, ligados por una necesidad de consumir las energías de la muerte. Atraídos al festín de energías macabras de la guerra, ni poseen ni individualidad ni una forma identificable, pero eso no los hace menos letales cuando flotan a través del campo de batalla y atraviesan con sus afiladas garras y armas oxidadas las armaduras físicas para herir la propia esencia de sus presas.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

SEGADORES MACABROS

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Guadaña segadora	2	4+	3+	1	1	Crít. (herida automática)

✂ Pasiva

SEGADOS CUAL MAÍZ: *Las guadañas de estos guerreros fantasmales pueden blandirse en amplios arcos que acaban con filas enteras de guerreros enemigos.*

Efecto: Los ataques de combate realizados por esta unidad logran **impactos críticos** en tiradas para impactar de 5+ sin modificar si la unidad blanco tiene 5 o más miniaturas.



CLAVES

INFANTERÍA, SALVAGUARDA (6+), VOLAR

MOV. 8"

SALUD 1

SALVACIÓN 4+

CONTROL 1

En vida, los seres conocidos como Segadores Macabros se consideraban sutiles conspiradores y asesinos, que cambiaban fortuna de reinos enteros a punta de daga. Ahora matan a diestro y siniestro por orden del Gran Nigromante, incapaces de presenciar la atroz masacre que están causando con cada gran barrido de sus guadañas debido a las vendas que les cubren los ojos y les roban la visión bruja.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •



ARRASTRACADENAS

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Arma maligna	2	4+	5+	-	1	Crít. (herida automática)

✘ Pasiva

HORDA ESCALOFRIANTE: *Cuando el enemigo está congelado por el miedo, los Arrastracadenas se llevan a los inframundos a cualquiera que resista su asalto.*

Efecto: Suma 1 a las **tiradas para herir** en los ataques de combate realizados por esta unidad si ha **cargado** durante ese mismo turno.



CLAVES

INFANTERÍA, REFUERZOS, SALVAGUARDA (6+), VOLAR

MOV. 8"
SALUD 1
SALVACIÓN 5+
CONTROL 1

Los Arrastracadenas son entidades retorcidas y atormentadas, creadas a partir de almas de criminales y transformadas en los soldados rasos de las huestes espectrales de Nagash. Avanzan en una masa quejumbrosa y repiqueante, abrumando a sus presas vivientes con su superioridad numérica, y arrastrándolos a los inframundos para que compartan su macabro destino.