

REGLAS DE FACCIÓN: NECROSEÑORES PUDREALMAS

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Necroseñores Pudrealmas.

AMOS DE LA CRIPTA

Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe

LUGAR IGNOTO: Algunos cementerios han presenciado tales horrores que la magia de la muerte que los impregna dificulta limpiar la influencia de los no muertos.

Declara: Toma como blanco un **Sepulcro Maldito** amigo.

Efecto: El blanco tiene **SALVAGUARDA** (4+) hasta el inicio de tu siguiente turno.

CAMBIAPIELES

Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe

LA VELOCIDAD DE LA MUERTE: Muchos vampiros atraviesan rápidamente casi cualquier terreno adoptando un aspecto diferente o mediante la aplicación de la fuerza y la agilidad bestiales que les otorga su maldición.

Declara: Toma como blanco un **HÉROE INFANTERÍA VAMPIRO** amigo.

Efecto: El blanco puede moverse hasta 12" y tiene **VOLAR** cuando lo haga. No puede terminar ese movimiento trabado.

RASGOS HEROICOS

Puedes elegir un rasgo heroico de esta tabla en vez de uno de las tablas de rasgos heroicos disponibles para la facción.

TIRANOS IMPERECEDEROS (solo HÉROE)

Pasiva

VITALIDAD ATERRADORA: Este campeón no muerto es un monstruo con una capacidad poco común para regenerarse.

Efecto: Siempre que se resuelva una habilidad que cure al menos 1 de los daños de esta unidad, si el total de daños curados por dicha habilidad es menor que 3, **Cura (X)** a esta unidad, donde X es 3 menos ese número.

Pasiva

EGO INMORTAL: Pocos mortales presumirían de ser el asesino más poderoso de los Reinos Mortales o de tener un dominio sin par de la espada, dada la existencia de deidades, daemons y semidioses. El ego de este dechado inanimado no tiene tales debilidades.

Efecto: En cada fase puedes repetir 1 tirada para impactar, 1 tirada para herir y 1 tirada de salvación para esta unidad.

Pasiva

UN VAGO Y UN VAGABUNDO: Este ser rencoroso es una vergüenza para sus compañeros no muertos: quizá un vampiro caído en desgracia, un espectro que no cumplió con su deber al rey o un nigromante que tentó a la suerte más de la cuenta. Sea cual sea el motivo, parece tener afinidad con los esbirros no muertos más zafios.

Efecto: Mientras una unidad **Zombis Putreandantes** o **Esqueletos Repicahuesos** amiga esté completamente a 12" o menos de esta unidad:

- Suma 2 a las tiradas de correr de esa unidad.
- Suma 3" a la distancia a la que puede moverse esa unidad cuando se agrupe.



AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

SEKHAR COLMILLO DE NULAHMIA



La despiadada vampira Sekhar es una de los agentes más formidables de la Mortarca Neferata. Enviada a la verde Ghyran para promover la causa de Nulahmia, busca dominar al enemigo mediante su fuerza de voluntad hipnótica. Quienes la desafían acaban ensartados en su archa o entregados al dios serpiente Ouboroth.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Guja de guerra de Nulahmia Crít. (2 impactos)	5	3+	3+	1	2
Colmillos de Ouroboth, el dios muerto Acompañante	3	4+	3+	2	1D3

⚡ Una vez por turno, Reacción: El oponente declaró una orden para una unidad enemiga visible a 18" o menos de esta unidad.

PERMÍTEME RECORDARTE....: Principal agente de Neferata en los Reinos Mortales, la autoridad de Sekhar y sus singulares poderes de hipnotismo garantizan que pocos se resistan ante sus exigencias.

Efecto: Tira 1D6. Con 5+, esa orden no tiene efecto, cuenta como usada y los puntos de mando gastados para usarla se pierden.

⚡ Una vez por ronda de batalla, Reacción: El oponente declaró una habilidad HECHIZO o CARGA para una unidad enemiga visible a 18" o menos de esta unidad

QUE NO SE TE OLVIDE....: La presencia de Sekhar es un recordatorio tangible de las obligaciones ocultas con la nación vampírica de Nulahmia. Hace que los enemigos mancillen a sabiendas los empeños de sus propias fuerzas para que sus lealtades clandestinas sigan ocultas.

Efecto: Designa 1 dado de la tirada de carga o de lanzamiento de esa habilidad. Tu oponente repite la tirada de ese dado.

⚡ Tu fase de héroe

DEMANDA IRRESISTIBLE: A través del campo de batalla, Sekhar cruza la mirada con su víctima, que cae bajo su control y ataca a propios y extraños mientras los suyos intentan contenerla.

Declara: Toma como blanco un Héroe enemigo visible para esta unidad y a 18" o menos de ella. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

Efecto: Inflige 1D3 daños mortales a cada unidad enemiga a 3" o menos del blanco.

CLAVES HECHIZO

CLAVES

MÁQUINA DE GUERRA, SALVAGUARDA (6+)
MUERTE, NECROSEÑORES PUDREALMAS,
PUTREANDANTES

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

CARRO DE CADÁVERES



Los Carros de Cadáveres, carromatos con pilas de cadáveres desenterrados en los pantanos ghyranitas, sirven de albergue de la magia mortal. Los conducen Señores de los Cadáveres expertos en las artes de la nigromancia, figuras enjutas cuyas fustas empujan a los muertos resucitados hacia el enemigo con asombrosa precisión.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Herramientas de Señor de los Cadáveres y Mordiscos de Zombi Crít. (herida automática)	1D6+6	4+	4+	-	1

⚡ Tu fase de héroe

PIEDRA IMÁN IMPÍA: Los Zombis Putreandantes llevados a la batalla como ganado cobran fuerza ante la cercanía de Carros de Cadáveres.

Declara: Toma como blanco una unidad Zombis Putreandantes amiga en la zona de combate de esta unidad.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, mientras el blanco esté completamente a 12" o menos de esta unidad, su habilidad "Ferocidad sin inteligencia" inflige daño mortal con tiradas de 5+ en vez de 6+.

⚡ Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno

ACICATE NIGROMÁNTICO: Los Señores de Cadáveres son duchos en dirigir los aturridos esfuerzos de los muertos recientes.

Declara: Toma como blanco una unidad Zombis Putreandantes amiga que no esté trabada y esté completamente a 12" o menos de esta unidad.

Efecto: El blanco puede moverse hasta 3" y puede pasar a esta trabada.

CLAVES

ÚNICA, HÉROE, MAGO (2), INFANTERÍA,
SALVAGUARDA (6+)
MUERTE, NECROSEÑORES PUDREALMAS, VAMPIRO