



# VORTEMIS THE ALL-SEEING



Vortemis ha sido instrumental retorciendo las hebras del destino al servicio de la voluntad de Tzeentch. Su Culto Arcanite ha tenido espías en Shadespire durante siglos, y ha planeado socavar a Nagash durante el mismo tiempo.

ARMAS A DISTANCIA	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Vara rúnica tzeentchiana	18"	1	3+	4+	-	1D3
ARMAS DE COMBATE	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Vara rúnica tzeentchiana	1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Vortemis the All-seeing es un personaje con nombre que es una miniatura única. Está armado con una vara rúnica tzeentchiana.

## HABILIDADES

**Tocado por la magia.** *Vortemis está sintonizado con la energía mágica como ningún otro.*

Si el resultado de la primera tirada de lanzamiento de esta miniatura en una fase de héroe es un doble, esta miniatura puede intentar lanzar un hechizo adicional en esa fase de héroe (ya se haya lanzado con éxito el hechizo o no).

## MAGIA

Vortemis the All-seeing es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Perspicacia hechicera.

**Perspicacia hechicera.** *La memoria se convierte en eco, resonancia de eco y resonancia de realidad de nuevo.*

Perspicacia hechicera tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, recibes 1 punto de mando adicional. El punto de mando adicional sólo puede gastarse en las habilidades de mando A doble paso, Hasta la victoria o Presencia inspiradora usadas por esta miniatura.

## CLAVES

CAOS, MORTAL, TZEENTCH, ARCANITE, HÉROE, MAGO, MAGISTER, VORTEMIS THE ALL-SEEING

NIGHTVAULT UNIDAD	TAMAÑO UNIDAD MÍN.	MÁX.	PUNTOS	ROL EN EL CAMPO DE BATALLA	NOTAS
Vortemis the All-seeing	1	1	220	Vortemis the All-seeing es un Líder	Único. Estas unidades deben elegirse juntas por un total de 220 puntos. Aunque se elijan juntas, cada una es una unidad diferente.
Eyes of the Nine	4	4			



# EYES OF THE NINE



Agentes de los Gaunt Summoners, los Eyes of the Nine buscan artefactos con magia de los reinos que puedan corromper con energía de Tzeentch y, con ellas, vincular las Silver Towers a la realidad.

ARMAS A DISTANCIA	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Llamas mágicas de Blue Horror	14"	1	4+	4+	-	1
Llamas mágicas de Brimstone Horror	12"	2	5+	5+	-	1
Proyectil hechicero	12"	1	5+	4+	-	1
ARMAS DE COMBATE	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Filo maldito	1"	1	4+	4+	-	1
Mandoble salvaje	1"	1	4+	4+	-1	2
Pico feroz	1"	1	4+	5+	-	1
Manos con garras de Blue Horror	1"	1	5+	5+	-	1
Manos con garras de Brimstone Horror	1"	2	5+	6+	-	1

## DESCRIPCIÓN

The Eyes of the Nine es una unidad que tiene 4 miniaturas. Narvia y Turosh están armados con un filo maldito y proyectil hechicero, y Turosh también porta un escudo de arcanita; K'charik está armado con un mandoble salvaje y pico feroz; y el Blue Horror está armado con manos con garras y llamas mágicas.

**K'CHARIK:** Añade 1 al atributo Heridas de K'charik.

## HABILIDADES

**Escudo de arcanita.** *Un escudo de arcanita está protegido por encantamientos arcanos y puede desviar ataques.*

Tira un dado cada vez que asignes una herida o herida mortal a una miniatura con un escudo de arcanita; con un 6, esa herida o herida mortal se niega.

**Dividir.** *Si el Blue Horror de los Eyes of the Nine muere, se transforma en una pareja de Brimstone Horrors.*

Si el Blue Horror de esta unidad es eliminado, antes de retirarlo de juego despliega 1 miniatura de Brimstone Horror a 1" o menos del Blue Horror eliminado. A continuación retira del juego el Blue Horror eliminado. El Brimstone Horror está armado con armas con garras y llamas mágicas.

## CLAVES

CAOS, TZEENTCH, EYES OF THE NINE

NIGHTVAULT UNIDAD	TAMAÑO UNIDAD MÍN.	TAMAÑO UNIDAD MÁX.	PUNTOS	ROL EN EL CAMPO DE BATALLA	NOTAS
Vortemis the All-seeing	1	1	220	Vortemis the All-seeing es un Líder	Único. Estas unidades deben elegirse juntas por un total de 220 puntos. Aunque se elijan juntas, cada una es una unidad diferente.
Eyes of the Nine	4	4			