

AZOTE DE GHYRAN

REGLAS DE FACCIÓN: DISCÍPULOS DE TZEENTCH

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Discípulos de Tzeentch.

AMOS DEL DESTINO

✂ Pasiva

LOCURA SIMBIÓTICA: *Los arcanitas que luchan junto a los daemons de su manipuladora deidad experimentan breves visiones de las imprevisibles hebras del destino, lo que les permite aprovechar las lagunas que se abren fugazmente en las defensas de sus enemigos.*

Efecto: Las armas de combate de las unidades **ARCANITA** amigas tienen **Crít. (2 Impactos)** mientras estén completamente a 12" o menos de una unidad **DAEMON DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amiga.

AQUELARRE TEJEHECHIZOS

⚙ Una vez por turno (Ejército), Tu fase de combate

HECHICEROS GUERREROS: *Estos campeones de Tzeentch arrojan el fuego del cambio a los enemigos de su dios, deleitándose en las geometrías fractales que traza el frenético combate.*

Declara: Toma como blanco un **MAGO DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigo trabado.

Efecto: El blanco puede usar una habilidad **HECHIZO** que no sea **INVOCACIÓN** como si fuera tu fase de héroe, pero solo pueden tomarse como blancos de dicha habilidad **HECHIZO** el propio lanzador o unidades enemigas trabadas con él.

ARTEFACTOS DE PODER

Puedes elegir un artefacto de esta tabla en lugar de uno de otra de las tablas de Artefactos de poder disponibles para esta facción.

TESOROS ESOTÉRICOS (Solo HÉROE)

✂ Fase de despliegue

FILO MUTANTE: *Un sable iridiscente, un hacha de nueve filos, un látigo acabado en un espolón de águila... El arma del portador cambia constantemente, haciendo impredecibles sus golpes.*

Efecto: Designa 1 de las armas de combate de esta unidad. Durante el resto de la batalla, el atributo Ataques de esa arma es 2D6.

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

SIFÓN ARCANO: *Este enigmático dispositivo puede drenar la fuerza animadora de las emanaciones mágicas cercanas y transmutarla en un tónico brillante y rejuvenecedor.*

Declara: Toma como blanco una **MANIFESTACIÓN** (amiga o enemiga) visible que no fuera situada en este turno y que esté a 12" o menos de esta unidad.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+:
• El blanco es desterrado.
• **Cura (X)** a esta unidad, donde **X** es el atributo Salud del blanco.

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

AMULETO ATRAPAHECHIZOS: *Este amuleto con forma de ojo abierto devora las energías de las manifestaciones arcanas en curso y las esculpe con un aspecto más agradable para el Señor de la Transformación.*

Declara: Esta unidad puede usar esta habilidad si alguna **MANIFESTACIÓN** enemiga fue desterrada en esta fase.

Efecto: Esta unidad puede usar una habilidad **INVOCACIÓN** del saber de manifestación que elegiste al componer el ejército. Esa habilidad **INVOCACIÓN** no cuenta para el número total de habilidades **HECHIZO** o **DESTIERRO** que esta unidad puede usar en esta fase.



AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

TAUMATURGO OGROIDE



Un Taumaturgo Ogroide es un bruto corpulento cuyo tamaño y terrible fuerza ocultan un dominio magistral de la hechicería. Entre los cultos arcanitas de los Reinos de Jade son venerados como ídolos vivos, una condición que explota para su beneficio. Sus poderes sobrenaturales se alimentan de las almas de los cultistas que los rodean, inmolando a los débiles y protegiendo al Ogroide del daño.

ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Báculo de Taumaturgo	12"	3	3+	4+	-	1D3

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Grandes cuernos y pezuñas hendidas Carga (+1 Daño)	6	4+	2+	1	2

🛡 Pasiva

DEVOTOS HASTA EL ALMA: Los Taumaturgos se rodean de fieles dispuestos a sacrificar sus almas en defensa de su ídolo hechicero.

Efecto: Mientras esta unidad esté en la zona de combate de una unidad **ARCANITA** amiga que no sea **HÉROE**:

- Esta unidad tiene **SALVAGUARDA** (4+).
- Siempre que hagas una tirada de salvaguarda exitosa para esta unidad, asigna 1 daño a una unidad **ARCANITA** amiga que no sea **HÉROE** en la zona de combate de esta unidad tras resolver la secuencia de daño de esta unidad (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda contra esos daños).

🏹 Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de carga

IRA DEL TAUMATURGO: Con un movimiento de su báculo, el Taumaturgo se adentra en el Laberinto de Cristal a través de una grieta, resurgiendo en medio de las fuerzas enemigas que han osado atacar a sus seguidores.

Declara: Si esta unidad no está trabada, toma como blanco una unidad **ARCANITA** amiga trabada.

Efecto: Retira esta unidad del campo de batalla y sitúala de nuevo a 1" o menos del blanco y trabada. Esta unidad ha cargado.

CLAVES BÁSICA, CARGA

CLAVES

HÉROE, MAGO (1), INFANTERÍA
CAOS, DISCÍPULOS DE TZEENTCH, ARCANITA

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

ACÓLITOS KAÍRICAS



Los Acólitos Kaíricas son los sirvientes mortales más numerosos del Dios del Cambio. Miles de ellos viven en secreto en ciudades como Hammerhal Ghyra y Fortaleza Aguagrís. Estos humanos usan técnicas arcanas para fortalecerse y dotar a sus espadas de fuerza mágica, con lo que se convierten en temibles asesinos que se lanzan a la batalla gritando alabanzas a Tzeentch.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Espada maldita y gujas	2	4+	3+	-	1

✂ Pasiva

FORTALECIDOS POR LA MAGIA: Los Acólitos Kaíricas absorben el poder de las manifestaciones arcanas errantes para fortalecer sus propios cuerpos.

Efecto: Suma 1 al atributo Daño de las armas de combate de esta unidad mientras esté completamente a 12" o menos de alguna **MANIFESTACIÓN** (amiga o enemiga).

⚙ Una vez por turno (ejército), Tu fase de disparo

BUITRARCA: Algunos Acólitos Kaíricas se entrenan para ver a través de los ojos de los Buitrarcas, seres aviares tocados por Tzeentch que se alimentan de magia y suelen espiar los puntos débiles del enemigo a instancias de sus adiestradores, quienes comparten los secretos revelados con sus compañeros de culto para ganar ventaja en batalla.

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga visible para esta unidad y a 12" o menos de ella.

Efecto: Durante el resto del turno, suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de las unidades **Acólitos Kaíricas** amigas que tomen como blanco esa unidad enemiga.



CLAVES

INFANTERÍA, CAMPEÓN
CAOS, DISCÍPULOS DE TZEENTCH, ARCANITA