



LA TRIPLE DISCORDIA



GUERREROS

1. Vexmor el Excesivamente Indolente
2. Lascivyr, Bendición Afilada
3. Vashtiss la Serpentea

No hay daemons que se detesten tanto como Vashtiss la Serpentea, Lascivyr la Bendición Afilada y Vexmor el Excesivamente Indolente. Sus disputas han hecho fracasar muchos planes, así que otros daemons de Slaanesh idearon un castigo cruel, que consistía en obligarles a trabajar juntos. Ahora deben cooperar, y el susurro de sus campanillas anímicas trae consigo el murmullo de sus continuas discusiones.

1



2



3



LA TRIPLE DISCORDIA (v1.2)



★ INSPIRACIÓN

Inmediatamente tras resolver una tirada de ataque o de salvación que no incluya éxitos, o después de que un guerrero amigo muera, Inspira a otro guerrero amigo.

⚡ EVASIVA

Inmediatamente antes de que se inflija daño a un guerrero evasivo (Z), que no tenga marcadores de movimiento o de carga, puedes tirar un dado de ataque. Con un X o Z, resta 1 a ese daño infligido.

PEREZOSO

Las armas de Vexmor (salvo mejoras) tienen +1 dado de ataque y doloroso (P) mientras ese guerrero no tenga marcadores de movimiento ni de carga.

⚡ **Corte malicioso:** El dolor es un don que compartir: eso enseña Slaanesh. Que todos conozcan su caricia...

De inmediato tras un Ataque realizado por un Lascivyr amigo, designa un guerrero enemigo que no sea vulnerable y esté a 2 o menos hexágonos de ese guerrero. Inflígele 1 daño.

Enemistad sobrenatural: Mientras bailan y hacen acrobacias en batalla, la Triple Discordia siempre está enfrentada.

Una vez por partida, puedes usar esta habilidad en un paso de poder en vez de jugar una carta. Designa 2 guerreros amigos. Empuja a cada uno hasta 1 hexágono. Tras cada empujón, ambos guerreros deben estar más alejados entre sí que antes.



⚡ **Riñas:** En la corte del Príncipe Oscuro no hay nada mejor que humillar por completo a un rival.

Una vez por partida, puedes usar esta habilidad de inmediato tras tu paso de acción. Designa un guerrero Inspirado amigo y un guerrero no Inspirado amigo. El guerrero Inspirado deja de estar Inspirado y luego Inspira al otro guerrero.



Tentaciones viles: Como todos los daemons slaaneshi, la Triple Discordia adora desmarañar un alma mortal más que nada...

Una vez por partida, en tu paso de poder, puedes designar un guerrero enemigo y designar 1 de sus mejoras equipadas. Descarta esa mejora. A continuación, equipa a ese guerrero con una mejora de tu mano que tenga un coste igual o menor que la mejora descartada.



