

## LA TRIPLE DISCORDIA

**GUERREROS**

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

*No hay daemons que se detesten tanto como Vashtiss la Serpéntea, 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.

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

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

**EVASIVA**

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

**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.

**PEREZOSO**

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

**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.

