

REGLAS DE FACCIÓN: HIJAS DE KHAINE

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Hijas de Khaine.

FANÁTICAS DEL PACTO

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

PROPÓSITO SUPERIOR: Estas aelfas pelean con tal propósito que combaten en la más horrenda carnicería sin tener en cuenta las bajas propias.

Efecto: Devuelve 1D3 miniaturas muertas a cada unidad **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** amiga.

VETERANAS DE LA ARENA

Cualquier fase de combate

ÁGIL ELUSIÓN: Años de combate en las arenas de las ciudades-templo han perfeccionado las habilidades de supervivencia de estas aelfas.

Efecto: Durante el resto de la fase, las unidades **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** amigas tienen Salvaguarda (5+) hasta que usen una habilidad **COMBATE**.

SABER DE PLEGARIA

RITOS SOMBRASANGRIENTA

Tu fase de héroe

3

PASO SOMBRÍO: Con la sangre de un leathanam sacrificado, la sacerdotisa invoca a las sombras.

Declara: Designa una **SACERDOTISA HIJAS DE KHAINE** amiga para entonar esta plegaria. Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** amiga visible para la oficiante y completamente a 12" o menos de ella, que no haya sido blanco de esta plegaria este turno, y haz una tirada de cántico de 1D6.

Efecto: El blanco puede moverse hasta 6". Puede atravesar las zonas de combate de las unidades enemigas pero no puede acabar el movimiento trabada. Si la tirada de cántico fue de 8+, puedes tomar como blanco una segunda unidad elegible.

CLAVES

PLEGARIA, SIN LÍMITE

Tu fase de héroe

3

ESCAMASOMBRÍA: Siseando sílabas violentas, la sacerdotisa hace que la piel escamosa de sus hermanas brille y rechace los filos enemigos.

Declara: Designa una **SACERDOTISA HIJAS DE KHAINE** amiga para entonar esta plegaria. Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** amiga completamente a 12" o menos de ella y haz una tirada de cántico de 1D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, resta 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate que tomen como blanco esa unidad amiga. Si la tirada de cántico fue 8+, hasta el inicio de tu siguiente turno, en su lugar, resta 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate que tomen como blanco unidades **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** amigas mientras estén completamente a 12" o menos del blanco de esta habilidad.

CLAVES

PLEGARIA

Tu fase de héroe

4

JÚBILO HOMICIDA: La sacerdotisa grita al cielo y recurre a una sed de sangre divina que lleva a sus hermanas a un arrobo asesino.

Declara: Designa una **SACERDOTISA HIJAS DE KHAINE** amiga para entonar esta plegaria. Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** amiga completamente a 12" o menos de ella. A continuación haz una tirada de cántico de 1D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, suma 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate del blanco. Además, si la tirada de cántico fue 9+, hasta el inicio de tu siguiente turno, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate del blanco.

CLAVES

PLEGARIA

AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

KRETHUSA VIDENTE DE LA VIEJA BRUJA



La voluntad de la diosa Morai-Heg ha traído a Krethusa, Vidente de la Vieja Bruja, a Ghyran, donde ambiciosos señores de la guerra amenazan con deshacer los hilos del destino. Con subterfugios y magia sombría derrocará a estos tiranos, asegurándose de que se haga realidad el futuro de la aelcidad que ha contemplado en sus visiones.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Baculo de Morai-Heg Crít. (herida automática)	5	3+	4+	1	1D3

⚙ Fase de héroe enemiga

VIDENTE DE LA VIEJA BRUJA: Elegida de Morai-Heg, Krethusa es el medio mediante el cual implementa sus planes la diosa.

Efecto: Esta unidad recibe 1D3 puntos de ritual.

⚙ Tu fase de héroe

3

RITUAL DE SANGRE: En comunión con Morai-Heg, Krethusa anticipa los acontecimientos que aún no han ocurrido en el icor de una víctima reciente.

Declara: Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** o **CABALLERÍA** amiga visible para esta unidad y completamente a 12" o menos de ella.

Efecto: Elige 1 de los siguientes efectos para que se aplique hasta el inicio de tu siguiente turno:

Profecía de tiranía: Las unidades enemigas no pueden usar órdenes mientras estén trabadas con el blanco.

Profecía de refugio: Salvo la habilidad **Acompañante**, las habilidades de arma usadas por las unidades trabadas con el blanco no tienen efecto.

Profecía de venganza: Resta 1 a las tiradas de salvaguarda hechas contra los daños infligidos por los ataques de combate del blanco.

Si la tirada de cántico fue 9+, se aplican todos los efectos anteriores.

CLAVES PLEGARIA

🚩 Una vez por batalla, Tu fase de movimiento

1

DON DE LA PRESCIENCIA: La llegada de refuerzos precisamente cuando y donde se necesitan les parece fortuita a sus compañeros, pero Krethusa sabe que no es tal. Siempre lo ha sabido.

Declara: Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** o **CABALLERÍA** amiga que no haya sido eliminada.

Efecto: Sitúa una unidad sustituta con la mitad de miniaturas que tiene la unidad blanco (redondeando al alza) completamente a 9" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 9" de toda unidad enemiga.

CLAVES

ÚNICA, HÉROE, SACERDOTE (2), INFANTERÍA, VOLAR, SALVAGUARDA (6+)
ORDEN, HIJAS DE KHAINE, AELFA

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

SANTUARIO ARRUINASANGRE



Las fuerzas khainitas de Ghyran hacen gran uso de los Santuarios Arruinasangre, monumentos al tormento y la amargura atendidos por un monstruo serpentino llamado Medusa, que goza infligiendo dolor a sus víctimas. En la cúspide del Santuario hay un espejo maldito, cuya aura de odio es tan potente como para devastar a los mortales y convertir las manifestaciones arcanas en motas sortilegas.

ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Mirada arruinasangre A bocajarro, Crít. (2 Impactos)	15"	4	3+	3+	2	3

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Lanza de Medusa y Varas azote de Guardianes del Santuario	8	3+	4+	1	2

⚙ Tu fase de héroe

5

DOLOR REFLEJADO: Una oleada de dolor lacerante que emana del Santuario Arruinasangre rechaza al enemigo e incluso a las manifestaciones arcanas.

Declara: Haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, no se pueden situar unidades enemigas ni **MANIFESTACIONES** enemigas a 12" o menos de esta unidad.

CLAVES HECHIZO

🔮 Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de disparo

MIRADA ASOLADORA: Aquellos que miran a los ojos de una Medusa Arruinasangre un mero instante se quedan paralizados mientras la sangre les hierve en las venas.

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga visible para esta unidad y a 15" o menos de ella.

Efecto: Tira 1D6. Si el resultado es igual o menor que el atributo Salud de la unidad enemiga, durante el resto de la fase puedes repetir las tiradas para impactar que fracasen de los ataques realizados por esta unidad que tomen como blanco esa unidad enemiga.

CLAVES

HÉROE, MÁQUINA DE GUERRA, MAGO (2), SALVAGUARDA (6+)
ORDEN, HIJAS DE KHAINE, MELUSAI