REGLAS DE FACCIÓN: ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Esclavos de la Oscuridad.

HORDA DEL CAOS

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

DEVOTOS DE LA RUINA: *Aunque los Pactoscuro no conocen el verdadero significado de las runas de los Dioses Oscuros, cuando a sus tierras llegan guerreros que las lucen, son recibidos como cruzados divinos enviados para salvarlos.*

Declara: Designa una unidad **Guerreros del Caos** amiga. Después, toma como blancos hasta 2 unidades **Pactoscuro** amigas visibles para esa unidad, completamente a 12" o menos de ella y que no tengan ninguna clave **Lealtad al Caos**.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, los blancos tienen la misma clave **Lealtad al Caos** que esa unidad **Guerreros del Caos**.

CAMPEONES DEL CAOS

Pasiva

PARANGONES DE LA OSCURIDAD: *Quien ha recorrido el Sendero a la gloria y tiene las cicatrices y mutaciones para demostrarlo se cuenta entre los guerreros más peligrosos de los Reinos Mortales.*

Efecto: Suma 2 al atributo Ataques de las armas de combate de **Héroes Esclavos de la Oscuridad** amigos que no sean **Monstruo**.

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.

ARTEFACTOS DE RUINDAD (Solo Héroe)

Final de cualquier turno

AMULETO DEL CAOS: *Vida, muerte, creación, destrucción. Un potencial enloquecedor se revuelve en la gema de este talismán. Solo hace falta fe para liberarlo.*

Declara: Toma como blanco enemigo una unidad enemiga visible para esta unidad y a 12" o menos de ella. Después, toma como blanco amigo una unidad **Infantería Pactoscuro** amiga trabada con esa unidad enemiga.

Efecto: Tira 1D3. Con 2+:
- Inflige al blanco enemigo tantos daños mortales como el resultado.
- Si hay un blanco amigo, devuélvele tantas miniaturas muertas como el resultado.

Pasiva

LA ARGOLLA DE VARANITA: *Este retorcido torques irradia un aura que trastorna la realidad, asistiendo a quienes sirven a los Dioses Oscuros pero no comprenden la transcendencia de sus acciones.*

Efecto: Las unidades **Esclavos de la Oscuridad** amigas que no sean **Guerreros del Caos** tienen **Salvaguarda (6+)** mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad.

Pasiva

TESTA DEL INDIGNO: *Este macabro trofeo es un lóbrego recordatorio de que el favor de los dioses, aunque se obtenga tras siglos de guerra, puede perderse en un instante.*

Efecto: Si un **Héroe Esclavos de la Oscuridad** amigo con algún punto de **Apoteosis oscura** es eliminado, dale a esta unidad 8 puntos de **Apoteosis oscura**.

Puedes descargar/imprimir únicamente para tu uso personal. © Copyright Games Workshop Limited 2025

Pocos campeones de los Dioses Oscuros han aterrorizado tanto la Franja Siempreverde como Abraxia, Lanza del Elegido. Ha jurado bañar las selvas con la sangre de sus enemigos, y carga a la batalla al frente de una enorme horda del Caos. Sus guerreros temen su ira y obedecen cualquier orden que da, por muy funesto que parezca el desenlace.

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

ABRAXIA
LANZA DEL ELEGIDO

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Gorbolga la Maldita Anti Héroe (+1 Perforar), Carga (+1 Daño)	5	3+	3+	2	3
Garras malignas del Thanatorg Acompañante	6	4+	2+	2	2

Pasiva

DAÑADO EN BATALLA
Efecto: Mientras esta unidad tenga 10 o más daños, el atributo Ataques de las **Garras malignas del Thanatorg** es 4.

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

INVASIÓN IMPARABLE: *El Thanatorg demuestra su legendaria fiereza destrozando fila tras fila del enemigo.*

Declara: Si esta unidad cargó en esta fase, toma como blanco una unidad enemiga a 1" o menos de ella.

Efecto: Inflige 1D3 daños mortales al blanco. A continuación, tira 2D6. Esta unidad puede moverse una distancia igual o menor al resultado. Puede atravesar miniaturas de la unidad blanco, pero debe terminar ese movimiento trabada.

Claves	Acometida

Tu fase de combate

CAMPEONA DEL CAOS ABSOLUTO: *La mortífera reputación de Abraxia inspira a sus seguidores a embarcarse en una senda de muerte para ganarse su atención, o incluso su aprobación. Lograrlo no es fácil, pero la matanza no es por ello menor.*

Declara: Toma como blanco una unidad **Esclavos de la Oscuridad** amiga que no sea **Única**, que esté completamente a 12" o menos de esta unidad y que no tenga una clave **Lealtad al Caos**.

Efecto: Durante el resto del turno, suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate usadas por el blanco mientras dispute un objetivo que no controlas.

Final de cualquier turno

LA INFINITA VOLUNTAD DE CONQUISTAR: *Abraxia consumió tiempo ha la carne del Alto Ungido del Templo del ur-Fénix, tras lo cual profanó la llama sagrada del templo. Ahora, cuando la emoción de la batalla la embarga, el poder del renacimiento hace que sus heridas se curen al instante, como si nunca se hubieran producido.*

Efecto: Si esta unidad está disputando un objetivo que no controlas, **Cura (1D6)** a esta unidad.

Final de cualquier turno

LANZA MUTATIVA: *Gorbolga la Maldita provoca mutaciones rampantes en sus víctimas, convirtiendo el llanto de sus restos retorcidos en fuente de un horror insoportable para los aliados que los sobreviven.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga a la que se le hayan asignado daños en este turno por ataques de combate de esta unidad.

Efecto: Durante el resto del turno, el blanco tiene una puntuación de control máxima de 1.

CLAVES	Única, Héroe, Monstruo, Salvaguarda (5+)
	Caos, Esclavos de la Oscuridad, Guerreros del Caos

Puedes descargar/imprimir únicamente para tu uso personal. © Copyright Games Workshop Limited 2025