

AZOTE DE GHYRAN

REGLAS DE FACCIÓN: HEDONITAS DE SLAANESH

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Hedonitas de Slaanesh.

ASPIRANTES	INVASORES
<p>⚙️ Una vez por batalla (Ejército), Fase de despliegue</p> <p>PRODIGIO DEL EXCESO: <i>Este seguidor del Príncipe Oscuro es una monstruosidad narcisista que posee miles de cualidades hedonistas que causan una envidia vil a sus seguidores.</i></p> <p>Declara: Toma como blanco un HÉROE HEDONITAS DE SLAANESH amigo que tenga un artefacto de poder.</p> <p>Efecto: Asigna al blanco un rasgo heroico de las tabla "Representantes del Príncipe Oscuro" o de la tabla "Obsesiones hedonistas".</p> <p>Nota de diseño: <i>Este rasgo heroico se asigna al blanco durante la fase de despliegue, no al componer el ejército.</i></p>	<p>⚔️ Pasiva</p> <p>JUERGUISTAS EN ÉXTASIS: <i>Atravesar las filas enemigas como una aguja caliente atraviesa la carne da fuerza a estos avariciosos juerguistas.</i></p> <p>Efecto: Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de las unidades INFANTERÍA SIBARITA amigas mientras estén completamente fuera de territorio amigo.</p>

RASGOS HEROICOS

Puedes elegir un rasgo heroico de esta tabla en vez de uno de las tablas de rasgos heroicos disponibles para esta facción.

OBSESIONES HEDONISTAS (Solo HÉROE)		
<p>🚩 Una vez por batalla, Tu fase de movimiento 1</p> <p>CAUDILLO FAMOSO: <i>Este héroe tiene un culto de seguidores que lo buscan en el campo de batalla.</i></p> <p>Declara: Toma como blanco una unidad amiga SIBARITA que no sea HÉROE y que haya sido eliminada.</p> <p>Efecto: Sitúa una unidad sustituta con la mitad de miniaturas de la unidad blanco (redondea al alza) completamente a 12" o menos de esta unidad y a más de 9" de toda unidad enemiga.</p>	<p>⚙️ Fase de héroe enemiga</p> <p>AMO TENTADOR: <i>Este héroe demuestra que las cosas buenas no llegan a quienes saben esperar.</i></p> <p>Declara: Solo puedes usar esta habilidad si tu oponente tiene algún dado de tentación. Toma como blanco una unidad enemiga visible para esta unidad y a 18" o menos de ella.</p> <p>Efecto: Durante el resto del turno, el blanco solo puede usar habilidades BÁSICA hasta que tu oponente use alguno de sus dados de tentación para reemplazar una tirada del blanco.</p>	<p>⚙️ Pasiva</p> <p>NECESIDAD DE PERFECCIÓN: <i>Este héroe inspira en sus aliados un deseo compulsivo y autodestructivo de llegar cada vez más lejos, desterrando de sus mentes todo pensamiento de templanza y moderación.</i></p> <p>Efecto: La primera vez de cada turno que una tirada sin modificar de carga, de lanzamiento, de disparar, o de destierro de una unidad amiga que no sea EUFÓRICO y que esté completamente a 12" o menos de esta unidad sea 5 o menos, esa unidad tiene la clave EUFÓRICO durante el resto del turno.</p>

AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

SYLL'ESKE LA ALIANZA VENGATIVA



Syll'Eske, que no es un daemon de Slaanesh sino un mortal y un daemon unidos en maliciosa armonía, ha entrado en la guerra de Ghyran con la esperanza de reunir adúladores que se unan a su hueste. Pretende conseguirlo mediante actos de violencia llamativos, dejando una estela sangrienta e impresionando a todos con hazañas de depravación particularmente viles.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Hacha de la dominación	4	3+	3+	2	3
Flagelo de la sumisión	6	2+	4+	1	2

✦ Pasiva

CAMPEONES DEL TRONO BRILLANTE: *Bendecidos por Syll'Eske, los daemons y mortales cercanos luchan con una sinergia increíble.*

Efecto: Cuando los jugadores se alternen al designar unidades para usar habilidades **COMBATE**, cuando sea tu turno de designar una unidad, en lugar de ello, puedes designar una unidad **DAEMON HEDONITAS DE SLAANESH** amiga que no sea **HÉROE** y una unidad **SIBARITA** amiga que no sea **HÉROE**, ambas completamente a 18" o menos de esta unidad. Resuelve la segunda habilidad **COMBATE** inmediatamente después de la primera.

⚙ Tu fase de héroe

6

MENTES ERRANTES: *Los oscuros encantamientos tejidos por Syll y el aura dominante de Eske hacen que las protecciones místicas y las defensas mentales caigan como la seda por la plata bruñida.*

Declara: Toma como blancos 1 unidad **INFANTERÍA SIBARITA** y hasta 1 unidad **INFANTERÍA DAEMON HEDONITAS DE SLAANESH**, ambas amigas, que no sean **HÉROE**, y visibles para el lanzador. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

Efecto: Si tomaste un blanco **SIBARITA**, resta 1 a las tiradas de salvaguarda contra los daños infligidos por sus ataques de combate hasta el inicio de tu siguiente turno. Si tomaste un blanco **DAEMON**, este tiene **SALVAGUARDA (5+)** hasta el inicio de tu siguiente turno.

CLAVES HECHIZO

⚙ Final de cualquier turno

OFRENDAS VIOLENTAS: *Eske hará todo lo posible para complacer a Syll, arrancando baratijas mágicas de cabezas y miembros cortados para regalárselas a la fuente de su obsesión.*

Efecto: Si se asignó algún daño a un **MAGO** o **SACERDOTE** enemigos por los ataques de combate de esta unidad en este turno y esa unidad enemiga ha sido eliminada, suma 1 al nivel de poder de esta unidad durante el resto de la batalla. Esta unidad puede verse afectada por esta habilidad varias veces y los efectos se acumulan.

CLAVES

ÚNICA, HÉROE, MAGO (1), INFANTERÍA,
SALVAGUARDA (5+)
CAOS, HEDONITAS DE SLAANESH, DAEMON,
SIBARITA

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

SLAANGORS SANGRIABLOS



Los Sangriablos son Hombres bestia horribles, bendecidos por el Príncipe Oscuro con pinzas y que buscan el exceso de violencia con una intensidad absoluta. Se deleitan en la matanza caótica que ha invadido la Franja Siempreverde, rebanando a sus presas en pedazos y aprovechando cualquier oportunidad para satisfacer su impulso primario de caos y tormento.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Pinzas afiladas y armas brillantes Carga (+1 Daño)	4	4+	3+	1	2

⚙ Fase de despliegue

AMENAZA VELADA: *Los Slaangors se mueven suave y silenciosamente antes de estallar en una carga de balidos y bramidos.*

Declara: Designa esta unidad si no ha sido desplegada.

Efecto: Sitúa esta unidad en reserva **esperando en emboscada**. Ahora se considera desplegada.

CLAVES DESPLIEGUE

➤ Cualquier fase de movimiento

EMBESTIDA BESTIAL: *Los Slaangor Sangriablos van a la batalla con un salvajismo primitivo, listos para rodear a sus enemigos.*

Declara: Designa esta unidad si está **esperando en emboscada**.

Efecto: Sitúa esa unidad en el campo de batalla completamente a 9" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 9" de toda unidad enemiga.

➤ Una vez por fase (Ejército), Reacción: El oponente declaró una orden para una unidad a 12" o menos de esta unidad.

AVANCE INSTINTIVO: *Los Slaangors se ven atraídos por los gritos en batalla como a un depredador hambriento lo atrae una presa herida.*

Efecto: Esta unidad puede mover 3" inmediatamente después de resolver esa orden o la habilidad a la que se reaccionó. Al hacerlo puede atravesar las zonas de combate enemigas y puede acabar ese movimiento trabada.



CLAVES

INFANTERÍA, CAMPEÓN
CAOS, HEDONITAS DE SLAANESH, SIBARITA