



HERALDOS DE LA FURIA

Cuando crece el poder de la disformidad y los devotos de Khorne acuden en masa a la batalla, la carnicería alcanza cotas insospechadas. En este sangriento altar de guerra, los campeones de Khorne compiten sin piedad para obtener su favor y sentir el calor de su fragua en sus almas. A cada paso salvaje por el Sendero a la Gloria, más desdichados enemigos son abatidos sin clemencia. La sangre corre a raudales, salpicando muros y barricadas con un rocío arterial cuando los campeones de Khorne cercenan cabezas y abren cuerpos, buscando atraer, aunque solo sea por unos instantes, la atención de su dios. En medio de semejante matanza, hasta el más humilde devoto del Dios de la Sangre puede comenzar su ascenso al poder, mientras sus camaradas observan con hambre brutal cómo su aspiración se convierte en una violenta realidad.

REGLA DE DESTACAMENTO



FURIA DE KHORNE

Desde el más ilustre conquistador hasta el más anónimo líder, cada campeón de Khorne recorre un sendero personal hacia la gloria. Por poco conocidos que sean sus nombres, creen que el Dios de la Sangre invertirá a cualquiera de estos aspirantes con una pequeña medida de su ira con la esperanza de que no la malgasten.

Al inicio de la ronda de batalla, tras activar Bendiciones de Khorne, puedes elegir una o más miniaturas de tu ejército de las enumeradas a continuación (incluidas miniaturas embarcadas en **TRANSPORTES**):

- **PERSONAJE DEVORADORES DE MUNDOS** (salvo **HÉROES ÉPICOS**)
- Campeón Octojurado
- Campeón Octojurado Exaltado
- Campeón Bersérker de Khorne
- Campeón Exterminador Devoradores de Mundos

Puedes elegir el mismo tipo de miniatura varias veces. El número máximo de miniaturas que puedes elegir depende del tamaño de la batalla, del siguiente modo:

INCURSIÓN:	2 MINIS.
FUERZA DE CHOQUE:	3 MINIS.
CONQUISTA:	4 MINIS.

Hasta el final de la ronda de batalla, cada una de esas miniaturas tiene la clave **HERALDO DE LA FURIA** (recomendamos marcar a esas miniaturas con un marcador adecuado). Después, elige una Bendición de Khorne que no esté activa para tu ejército. Hasta el final de la ronda de batalla, esa Bendición de Khorne está activa para las unidades **HERALDO DE LA FURIA** de tu ejército además de cualquier otra que ya esté activa para tu ejército.

MEJORAS



CARNICERO SUPREMO 25 PTOS.

Este asesino canaliza su furia en cada golpe, especialmente cuando la mirada de Khorne cae sobre él.

Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas de combate equipadas al portador. Mientras el portador sea **HERALDO DE LA FURIA**, mejora también en 1 el atributo Daño de esas armas.

VOX-DIABOLUS 20 PTOS.

Ungidos con la vitae de los recién asesinados, los triunfantes rugidos de este campeón se amplifican sobrenaturalmente hasta resonar en la disformidad.

Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Siempre que la unidad del portador elimine una unidad enemiga con un ataque de combate, tira 1D6, sumando 1 al resultado si el portador es **HERALDO DE LA FURIA**: con 4+, obtienes 1PM.

CORONA DEL VENGADOR 15 PTOS.

Cuando el fin de su portador es ineludible, esta corona de hierro le provoca un frenesí de violencia vengadora.

Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Si el portador es eliminado por un ataque de combate y no ha combatido en esta fase, tira 1D6: con 2+, no lo retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad atacante haya realizado sus ataques y, luego, se retira del juego.

PORTALES A LA GLORIA 10 PTOS.

Como un hacha que hiende la carne indefensa, algunos daemons protectores de Khorne abren portales en la realidad para que este siervo favorecido los atraviese.

Solo miniatura **PRÍNCIPE DAEMON DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS** o **MONTADA DEVORADORES DE MUNDOS**. Siempre que el portador realice un movimiento normal, de avanzar o de carga, puede mover horizontalmente a través de miniaturas y elementos de terreno. Al hacerlo, puede mover por la zona de amenaza de esas miniaturas, pero no puede terminar en ella un movimiento normal o de avanzar.



1PM

ASPIRANTE A LA INFAMIA

ESTRATEGEMA HERALDOS DE LA FURIA – TÁCTICA DE BATALLA

Ante la atenta mirada de campeones insignes de Khorne, aquellos de menor renombre se lanzan a la refriega con mayor ferocidad, ansiosos por demostrar su destreza.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **BERSÉRKERES DE KHORNE** o **CHAKALES** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase y que esté a 8" o menos de una o más miniaturas **PERSONAJE DEVORADORES DE MUNDOS** amigas.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, mejora en 1 los atributos Fuerza y Factor de Penetración de las armas de combate equipadas a miniaturas que no sean **PERSONAJE** de tu unidad.



1PM

A LA SOMBRA DE NADIE

ESTRATEGEMA HERALDOS DE LA FURIA – TÁCTICA DE BATALLA

Cuanto más imponente y monstruoso sea el adversario, mayor probabilidad hay de que su sangriento fin obtenga la aprobación de Khorne.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS**, **MONTADA DEVORADORES DE MUNDOS** o **PRÍNCIPE DAEMON DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque que tome como blanco una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puedes repetir las tiradas para herir.



1PM

CONSGRACIÓN DE SANGRE

ESTRATEGEMA HERALDOS DE LA FURIA – ARDID ESTRATÉGICO

Para los Devoradores de Mundos un campo de batalla no es más que un altar sobre el que ofrecer sacrificios empapados de sangre. Allí donde sus víctimas se desangran, el suelo se toma sagrado para los seguidores del cruel credo de Khorne.

CUÁNDO: En la fase de combate, justo después de que una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército haya combatido, si alguna miniatura enemiga ha sido eliminada como resultado de esos ataques.

BLANCO: Esa unidad **DEVORADORES DE MUNDOS**.

EFFECTO: Elige 1 marcador de objetivo que controles y que esté dentro del alcance de tu unidad. Ese marcador de objetivo permanece bajo tu control hasta que el nivel de control de tu oponente sobre ese marcador supere al tuyo al final de una fase.



1PM

CASTIGAD A LOS COBARDES

ESTRATEGEMA HERALDOS DE LA FURIA – ARDID ESTRATÉGICO

El Dios de la Sangre detesta a los cobardes. Castigar a semejantes degenerados es una forma segura de obtener su favor y bendición.

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga (salvo **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS**) sea elegida para retroceder.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS** o **PRÍNCIPE DAEMON DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que esté en la zona de amenaza de esa unidad enemiga.

EFFECTO: Cuando esa unidad enemiga retroceda, todas las miniaturas de esa unidad enemiga deben realizar un chequeo de huida desesperada. Al hacerlo, si tu unidad es una unidad **HERALDO DE LA FURIA**, resta 1 a cada uno de esos chequeos.



1PM

FUERZA CONTRA FUERZA

ESTRATEGEMA HERALDOS DE LA FURIA – ARDID ESTRATÉGICO

Desesperados por demostrar su valía ante el Dios de la Sangre en esta hora de gloria infernal, estos guerreros se ven impulsados a realizar esfuerzos más feroces por los intentos del enemigo de mantenerlos a raya.

CUÁNDO: En la fase de disparo del oponente, justo después de que una unidad enemiga haya disparado.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS**, **MONTADA DEVORADORES DE MUNDOS** o **PRÍNCIPE DAEMON DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que haya perdido alguna herida como resultado de esos ataques.

EFFECTO: Tu unidad puede realizar un movimiento de ¡Sangreee! Para ello, tira 1D6: el resultado indica la cantidad de pulgadas que pueden mover las miniaturas de tu unidad, pero tu unidad debe terminar ese movimiento lo más cerca posible de la unidad enemiga más cercana (salvo **AERONAVE**). Al hacerlo, esas miniaturas pueden mover en la zona de amenaza de esa unidad enemiga. Si tu unidad es una unidad **BERSÉRKERES DE KHORNE** o **HERALDO DE LA FURIA**, puedes repetir la tirada de 1D6 para determinar la distancia que puede mover tu unidad.



1PM

ALARDE DE DESPRECIO

ESTRATEGEMA HERALDOS DE LA FURIA – TÁCTICA DE BATALLA

Potenciados por fluidas oleadas de odio que creen emanar del mismísimo Dios de la Sangre, los adoradores de Khorne no sienten más que desprecio ante los patéticos ataques del enemigo.

CUÁNDO: En la fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: 1 unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que tu unidad sea tomada como blanco de un ataque, resta 1 a las tiradas para herir si el atributo Fuerza de ese ataque es superior al atributo Resistencia de tu unidad o si tu unidad es una unidad **HERALDO DE LA FURIA**.