



# SPEARHEAD

## ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

### LEGIÓN VIENTOSANGRE

Este ejército de Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

#### GENERAL

- ◆ Señor del Caos

#### UNIDADES

- ◆ 1 Carro del Caos
- ◆ 5 Guerreros del Caos
- ◆ 5 Guerreros del Caos
- ◆ 5 Caballeros del Caos



Cuando un adorador de los Dioses Oscuros ha recorrido el Sendero a la Gloria conquistando tierras y masacrando rivales, acaba llegando hasta el obstáculo final antes de su ascensión a la daemonicidad. Lograr tal bendición malsana requiere un nivel de desempeño muy superior al de cualquier prueba anterior, y solo los actos de la más espectacular violencia pueden esperar llamar la atención del Panteón Oscuro. Por tanto, un Señor del Caos recién coronado buscará las batallas más sanguinarias y reclutando sus propios ejércitos de saqueo.

Puede verse a estas fuerzas avanzando por los reinos. Al frente va su Señor del Caos, causando estragos en las líneas frontales enemigas con su espada segadora, a cambio de las generosas bendiciones de los Poderes Ruinosos, que observan todos sus movimientos. Los Guerreros del Caos que le acompañan son en igual medida sus soldados y sus rivales, deseosos de robar la gloria para sí mismos. Junto a ellos avanzan atronadores Caballeros del Caos, a lomos de gigantescas monturas que aniquilan las formaciones enemigas con el poder de su carga. Cuando los enemigos numéricamente superiores intentan arrollar a estas fuerzas de élite, aparece un Carro del Caos a toda velocidad. Cada uno de estos vehículos pesados puede aplastar hileras enteras de infantería, mientras sus pilotos golpean a los supervivientes con látigos y mayales de pinchos.

---

*“Me verán. Incluso si para ello he de condenar a un millón de almas, haré que me vean.”*

– Señor del Caos Eris Irasangrienta

---

## RASGOS DE BATALLA

⦿ Una vez por turno, Final de cualquier turno

### OJO DE LOS DIOS





*Los Esclavos de la Oscuridad tratan de atraer la atención de los dioses llevando a cabo grandes hazañas en batalla.*

**Declara:** Designa una de las siguientes unidades amigas para usar esta habilidad:

- Una unidad que esté **disputando un objetivo no controlado por tu oponente** y no esté trabada.
- Una unidad que haya **eliminado a una unidad enemiga** este turno.

**Efecto:** Tira una vez en la **tabla Ojo de los Dioses** para esa unidad. Esa unidad gana la habilidad pasiva **Ojo de los Dioses** que corresponda a la tirada (la unidad mantiene todas las habilidades Ojo de los Dioses ganadas en anteriores turnos). Si la misma unidad gana la misma habilidad más de una vez en la misma batalla, los efectos **no** son acumulativos.

### ID6 HABILIDAD

- 1 **Ignorado por los dioses:** Sin efecto.
- 2  **SALVAGUARDA DE TZEENTCH:** Esta unidad tiene **SALVAGUARDA (6+)**.
- 3  **GRACIA DE SLAANESH:** Suma 1 a las tiradas de correr para esta unidad.
- 4  **BENDICIONES DE NURGLE:** Resta 1 a las tiradas para herir en los ataques que tomen como blanco a esta unidad.
- 5  **FURIA DE KHORNE:** Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de esta unidad.
- 6 **Campeón del Caos:** Elige cualquier habilidad de la tabla.

**HABILIDADES DE REGIMIENTO:** Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.

⚔ Una vez por batalla, Inicio de la primera ronda de batalla

**ESTANDARTE DEL TERROR:** *Marcado con sellos de cada uno de los Dioses Oscuros, este estandarte otorga bendiciones ruinosas a quien lo lleve, sea cual sea su procedencia.*

**Declara:** Designa una unidad **Guerreros del Caos** o **Caballeros del Caos** amiga.

**Efecto:** Puedes tirar inmediatamente en la tabla Ojo de los Dioses para esa unidad.

● Pasiva

**CONQUISTADORES FIEROS:** *Estos guerreros están totalmente centrados en profanar los territorios y las propiedades de cualquiera que se les oponga.*

**Efecto:** Suma 3 a la puntuación de control de las unidades **Guerreros del Caos** amigas.

**MEJORAS:** Da a tu general 1 de las siguientes mejoras.

✂ Pasiva

**MARCA DE KHORNE:** *Este general sirve al Dios de la Sangre y promete causar masacres sin fin en el campo de batalla a cambio de oscuras bendiciones.*

**Efecto:** Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de tu general si ha cargado en el mismo turno.

➤ Una vez por batalla, Tu fase de movimiento

**MARCA DE TZEENTCH:** *El Que Cambia Las Cosas moldea el destino de tu general y le permite retorcer y deformar los reinos a su alrededor.*

**Declara:** Designa una unidad amiga en el campo de batalla. No puedes elegir a tu general.

**Efecto:** Retira esa unidad del campo de batalla y sitúala de nuevo completamente a 6" o menos de tu general y a más de 6" de toda unidad enemiga. No puede usar habilidades de **MOVIMIENTO** durante el resto de la fase.

🛡 Pasiva

**MARCA DE NURGLE:** *El Padre de las Plagas ha bendecido a tu general con una resistencia antinatural.*

**Efecto:** Resta 1 a las tiradas para herir en los ataques de combate que tomen como blanco a tu general.

✂ Pasiva

**MARCA DE SLAANESH:** *Tu general está unido al Príncipe Oscuro, quien, por el precio de su alma, le otorga una destreza y una pericia marcial inhumanas.*

**Efecto:** Tu general tiene **ATACAR PRIMERO**.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# SEÑOR DEL CAOS



Los Señores del Caos son siniestros campeones que han recorrido el Sendero a la Gloria y están ya a solo un paso de ascender o condenarse. Son los líderes de grandes bandas y hordas de guerra, y sus seguidores prefieren arriesgarse a morir antes que enfrentarse a su ira. Cada Señor del Caos es un guerrero legendario, dotado por los dioses de la suficiente fuerza bruta para mandar por puro miedo, pues sus esbirros saben que solo se necesita un paso en falso para decepcionar a su malvado patrón. Sus hazañas de violencia épica inspiran a las multitudes sedientas de sangre que los siguen, transformándolas en una legión imparables de asesinos de corazón negro.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Filo segador	5	3+	3+	1	2	Crít. (mortal)

### ⚙ Tu fase de héroe

**FAVORITO DEL PANTEÓN:** *Los dioses observan con particular atención las hazañas de este Señor de la guerra.*

**Efecto:** Tira un dado. Con 4+, puedes tirar en la tabla de Ojo de los dioses para esta unidad.

### ⚔ Cualquier fase de combate

**CAMPEÓN CON VOLUNTAD DE HIERRO:** *Este Campeón del Caos exige que sus guerreros no den cuartel.*

**Declara:** Designa como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad y tira un dado. No puedes designar a esta unidad.

**Efecto:** Con 2+, suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por la unidad blanco durante esta fase.



CLAVES

HÉROE, INFANTERÍA

MOV.

10"

SALUD

7

4+

SALVACIÓN

2

CONTROL

Los veloces Carros del Caos recorren las llanuras a la caza de enemigos que merezcan su atención. Tirados por corceles corruptos, su impulso en sí mismo es un arma, y sus pilotos disfrutan aplastando enemigos bajo sus ruedas con púas, cada una de las cuales es tan pesada como una roca de hierro. Una vez que el carro ha abierto brecha a través de la formación principal del enemigo, arrasará impunemente sus líneas de retaguardia, mientras sus jinetes se deleitan golpeando a los que hayan sobrevivido a la carga y a cualquiera que intente huir.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

## CARRO DEL CAOS

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Mayal de guerra del Caos	6	3+	3+	-	1	-
Látigo azotador del piloto	2	4+	4+	-	1	-
Pezuñas pisoteadoras de caballo de guerra	4	5+	3+	-	1	Acompañante

### ✂ Tu fase de carga

**MUERTE RÁPIDA:** *Los Carros del Caos son especialmente letales cuando cargan, causando devastación con sus ruedas con cuchillas y su contundente masa.*

**Declara:** Si esta unidad ha cargado durante esta fase, designa como blanco una unidad enemiga a 1" o menos de ella y tira un dado.

**Efecto:** Con 2+, inflige 1D3 daños mortales al blanco.



CLAVES

MAQUINA DE GUERRA

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# GUERREROS DEL CAOS



Enfundados en armaduras de hierro forjado en el infierno y cubiertas de oscuras bendiciones, los Guerreros del Caos son la ruina de la civilización. Legiones enteras de estos asesinos acorazados, cada uno de los cuales es un campeón equivalente a muchos mortales menores, marchan a la batalla en busca del favor divino. Aunque obedecen a su señor sin dudar, cada uno de ellos también recorre por su cuenta el Sendero a la gloria y sabe que, una vez que obtenga suficiente poder como para rivalizar con su líder, lo hará sin dudar. Muchos Guerreros del Caos pasan tanto tiempo dentro de sus armaduras de metal maldito, que se acaban fusionando con ellas.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Alabarda rúnica	2	3+	3+	1	1	-

✂ Pasiva

**PORTADORES DE DESOLACIÓN:** *Parangones de los Dioses Oscuros, los Guerreros del Caos hacen estragos entre las líneas enemigas, dejando a su paso solo sangre y ruina.*

**Efecto:** Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques de combate realizados por esta unidad que tomen como blanco a una unidad enemiga que esté disputando un objetivo que no controlas.



CLAVES

INFANTERÍA

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •  
**CABALLEROS DEL CAOS**



La llegada de los Caballeros del Caos anuncia la muerte de los imperios. Estos temidos campeones cargan sin miedo contra las líneas de batalla más firmes, derribando a los enemigos a su alrededor con golpes desgarradores de sus armas hechizadas. Sus enormes monturas no son caballos ordinarios; cada uno resopla nubes de azufre y de sus cascos gotean lenguas de llamas. Que un Caballero del Caos sea elegido por uno de estos corceles tocados por daemons es una bendición de los mismos Dioses Oscuros, pues la naturaleza e semejantes criaturas es salvaje e indomable.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Lanza de caballería maldita	3	3+	3+	1	1	Carga (+1 Daño)
Pezuñas pisoteadoras de montura del Caos	2	5+	3+	-	1	Acompañante

✂ Pasiva

**CARGA EMPALADORA:**

*Un Caballero del Caos a la carga es capaz de atravesar a varios enemigos a la vez con la punta de su arma de asta hechizada.*

**Efecto:** Suma 1 al atributo Perforar de las Lanzas de caballería maldita de esta unidad si ha cargado durante el mismo turno.



CLAVES

CABALLERÍA