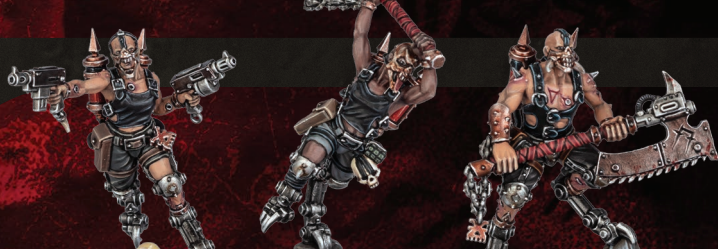


SIEMBRASANGRES

M	R	S	H	L	CO
9"	4	6+	1	7+	1



☠️ ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
--	---------	---	----	---	----	---

Arpón desangrador [ASALTO, GOLPES SOSTENIDOS 103]	18"	1	4+	5	-1	2
---	-----	---	----	---	----	---

Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
------------------------------	-----	---	----	---	---	---

⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
--	---------	---	----	---	----	---

Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
----------------------	---------	---	----	---	---	---

Cuchilla sierra [LANZA]	Combate	3	4+	3	0	1
-------------------------	---------	---	----	---	---	---

OPCIONES DE EQUIPO

- La cuchilla sierra de 1 Siembrasangres puede reemplazarse por 1 pistola automática.
- La cuchilla sierra de 1 Siembrasangres puede reemplazarse por 1 arpón desangrador.

Siembrasangres

8 miniaturas85 pts.

HABILIDADES

BÁSICA: Infiltradores

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Velocidad vertiginosa: Una vez por turno, cuando una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 9" o menos de esta unidad, si esta unidad no tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, puede hacer un movimiento normal de hasta 106".

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Heraldo de Sangre
- 7 Siembrasangres

Cada miniatura está equipada con: pistola automática; cuchilla sierra; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, KHORNE, SIEMBRASANGRES



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

