

# 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 1D3]	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 miniaturas ..... 85 ptos.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, KHORNE, SIEMBRASANGRES



CLAVES DE FACCIÓN:  
DEVORADORES DE MUNDOS

## 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 1D6".

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Heraldo de Sangre
- 7 Siembrasangres

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

