

LEGIÓN DE LA SANGRE

Las legiones daemónicas de Khorne irrumpen en el espacio real como sangre saliendo de una arteria. Los Aplastadores lideran la carga, golpeando las líneas enemigas con la fuerza de una avalancha. Tras ellos vienen los Mastines de Khorne y los sangrientos Desangradores, con el bramido de sus cuernos de guerra dirigiendo su carga. Entre el estruendo de espadas y gritos, un nuevo sonido corta el aire cuando calaveras en llamas caen silbando para explotar entre el enemigo, escupidas por las fauces de Cañones de Cráneos para infligir la máxima matanza. Entonces, la oscura sombra de unas alas cubre al enemigo. Rugiendo muerte y sangre, los Devoradores de Almas se abaten desde lo alto para desatar una carnicería más allá de lo imaginable. Según caen cabezas cortadas y llueve sangre, la perdición carmesí envuelve al enemigo por completo.

REGLA DE DESTACAMENTO



LLAMADA AL ASESINATO

Los daemons de Khorne son manifestaciones físicas de la ira, el odio y la necesidad desesperada de derramar sangre. Mientras sus formas físicas permanezcan en el espacio real, nunca cesará su ansia asesina.

Siempre que una unidad enemiga (salvo **AERONAVE**) termine un movimiento normal o de avanzar a 6" o menos de alguna unidad **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército, 1 de esas unidades **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** puede hacer un movimiento de oleada hacia esa unidad enemiga. Para ello, tira 1D6: las miniaturas de tu unidad mueven tantas pulgadas como el resultado como máximo, pero tu unidad debe terminar ese movimiento lo más cerca posible de esa unidad enemiga. Al hacerlo, esas miniaturas pueden mover por la zona de amenaza de esa unidad enemiga. Una unidad no puede hacer un movimiento de oleada si tiene alguna unidad enemiga en su zona de amenaza.

FILO MANCILLADO

La sangre derramada por los daemons de Khorne queda mancillada por su toque infernal, tiznando el suelo de oscuro asesinato.

Al final de una fase en la que una unidad **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército eliminó una unidad enemiga que estaba dentro del alcance de un marcador de objetivo al inicio de la fase, si tu unidad tiene un nivel de control mayor sobre ese marcador de objetivo, dicho marcador de objetivo queda bajo tu control hasta que el nivel de control del oponente sobre ese marcador de objetivo sea mayor que el tuyo al final de una fase.

MEJORAS



ANSIA DE MATANZA (AURA) 35 PTOS.

Este siervo de Khorne es un nexo andante de la sed de sangre, y su mera presencia despierta los afilados filos de las espadas daemónicas y el hambre de matanza.

Solo miniatura **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS**. Mientras una unidad **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** amiga (salvo **MONSTRUO**) esté a 6" o menos del portador, las armas equipadas a miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **[LANZA]**.

JAULA DE FURIA 20 PTOS.

El Devorador de Almas ligado a esta arma ofrece a su portador un poder inmenso, pero busca todas las formas de descargar su enorme ira sobre su carcelero.

Solo miniatura **MONSTRUO KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS**. Siempre que se elija al portador para combatir, este puede usar esta mejora. Si lo hace, el portador sufre 1D3+1 heridas mortales y, hasta el final de la fase, siempre que ataque, puedes repetir cualquiera de sus tiradas para impactar y para herir.

MANDÍBULA DE BRONCE..... 15 PTOS.

Las fauces de este daemon están forjadas en bronce ardiente, transformando sus gritos de guerra en un ensordecedor clarín que llama a la Legión a la guerra.

Solo miniatura **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS**. Suma 2 a las tiradas de carga de la unidad del portador.

PORTAL A LA CONDENACIÓN 10 PTOS.

Oculto en la forma de este daemon hay un portal a lo más profundo del reino de Khorne. Ungido con sangre y abierto de par en par por la muerte corpórea del daemon, se expande como una singularidad sangrienta para arrastrar todo a la vorágine de la disformidad.

Solo miniatura **KHORNE MONSTRUO LEGIONES DAEMÓNICAS**. La habilidad Final violento del portador inflige heridas mortales con 2+ en 1D6 en lugar de con un 6. Además, si el portador ha eliminado alguna unidad enemiga en esta batalla, tiene la habilidad Final violento 1D3+3, en vez de cualquier habilidad Final violento que tenga en su hoja de datos.



1PM

IRA INNEGABLE

ESTRATAGEMA LEGIÓN DE LA SANGRE – ARDID ESTRATÉGICO

A veces ni un golpe de destierro sirve para evitar que los daemons de Khorne arremetan para vengarse de manera sangrienta.

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

BLANCO: 1 unidad **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad sea eliminada por un ataque de combate, si esa miniatura aún no ha combatido en esta fase, tira 1D6. Con 4+, no la retires del juego; puede combatir después de que la unidad atacante haya terminado sus ataques. Tras ello, retírala del juego.



1PM

ASALTO DESTRIPIADOR

ESTRATAGEMA LEGIÓN DE LA SANGRE – ARDID ESTRATÉGICO

La voluntad de atropellar y masacrar a su presa permite a los daemons de Khorne atravesar las barreras físicas como si no existieran, cayendo sobre sus víctimas como fantasmas sangrientos.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento o tu fase de carga.

BLANCO: 1 unidad **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad mueva, puede atravesar elementos de terreno.



1PM

LOS CRÁNEOS PIDEN SANGRE

ESTRATAGEMA LEGIÓN DE LA SANGRE – ARDID ESTRATÉGICO

Arrancados de los cuellos húmedos y desgarrados de dignos campeones mortales, estos cráneos arden cuando los daemons de Khorne los lanzan para que exploten entre el enemigo derramando más sangre para el Dios de la Sangre.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **KHORNE INFANTERÍA LEGIONES DAEMÓNICAS** o **KHORNE MONTADA LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército (salvo unidades que hayan retrocedido en este turno) que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza.

EFEECTO: Elige 1 unidad enemiga que no tenga unidades de tu ejército en su zona de amenaza, que sea visible para tu unidad y que esté a 8" o menos de ella. Tira 6D6: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.



1PM

LA SANGRE PIDE CRÁNEOS

ESTRATAGEMA LEGIÓN DE LA SANGRE – ARDID ESTRATÉGICO

El hedor a hierro de la sangre latiendo en venas mortales enciende los sentidos de los daemons de Khorne, atrayéndolos con mayor rapidez para desgarrar, matar y arrancar cráneos para Khorne.

CUÁNDO: En tu fase de carga.

BLANCO: 1 unidad **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que no haya sido elegida para cargar en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad puede elegirse para declarar cargas en un turno en el que avanzó.



2PM

NECIOS A LA FUGA

ESTRATAGEMA LEGIÓN DE LA SANGRE – ARDID ESTRATÉGICO

Los daemons de Khorne solo conocen el odio y el desprecio hacia quienes huyen del combate, y distorsionan la realidad para mantener a esos cobardes atrapados en batalla.

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga retroceda.

BLANCO: 1 unidad **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que esté a 6" o menos de esa unidad enemiga y pudiera ser elegida para declarar cargas contra esa unidad enemiga.

EFEECTO: Tu unidad declara y resuelve ahora una carga que toma como blanco solo esa unidad enemiga. Ten en cuenta que aunque esta carga tenga éxito, tu unidad no recibe ninguna bonificación por cargar en este turno.



1PM

PROTECCIÓN BRONCÍNEA

ESTRATAGEMA LEGIÓN DE LA SANGRE – TÁCTICA DE BATALLA

El desprecio de estos daemons por los ataques de enemigos débiles se manifiesta como una armadura de bronce que los envuelve y rechaza casi todos los golpes.

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

BLANCO: 1 unidad **KHORNE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen un atributo Salvación de 3+.