

LEGIÓN DEL EXCESO

Las legiones de Slaanesh van a la batalla como un carnaval enloquecido. Es un alboroto en el que cada seda está trenzada con almas aullantes, y cada bella sonrisa se llena de una mirada de colmillos crueles. La presencia de estas entidades basta para volver locos a los mortales, pues la horrible evidencia choca con el deseo prohibido que brota de su interior. Envueltos en nieblas embriagadoras, tratan de alzar las armas contra Diablillas y Diablos cuyas caricias cortan como el filo de una navaja. Aullando en un tormento dichoso, caen de rodillas ante los imponentes Guardianes de los Secretos, suplicando regalos de agonía que los daemons reparten con gusto. De buena gana, se arrojan bajo las pezuñas de los Buscadores y las cuchillas de los Desolladores Infernales. Contra enemigos tan insidiosos, ¿qué esperanza de victoria puede haber?

REGLA DE DESTACAMENTO



AURA SEDUCTORA

Los daemons del Príncipe Oscuro pueden embrujar las mentes enemigas, apareciendo en un instante con sus verdaderas y pesadillescas formas y en el siguiente como el objeto de los deseos más prohibidos de sus enemigos, que quedan desorientados y desconcertados mientras los daemons danzan a su alrededor y entonan sus desgarradores cantos de sirena.

Las unidades **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército se pueden elegir para declarar cargas en un turno en el que retrocedieron.

GAMBITO SEDUCTOR

La tentación es un arma mortal de los daemons de Slaanesh. Para provocar el orgullo de los guerreros con visiones de gloria marcial o para atraer a ilusos y desesperados hacia un abrazo letal, se deleitan usándose como cebo o fingiendo debilidad, para luego golpear con liberación salvaje a sus enemigos.

Las unidades **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército tienen esta habilidad:

Gambito seductor: Siempre que esta unidad termine un movimiento de carga, puedes declarar que hará un gambito seductor. Si lo haces, hasta el final del turno, esta unidad no tiene la habilidad **Combatir primero**, pero, en su lugar, siempre que una miniatura de esta unidad ataque, puedes repetir sus tiradas para impactar y para herir.

MEJORAS



FALSA MAJESTAD (AURA) 30 PTOS.

Rezumando venenosos licores y recorriendo el campo de batalla con regia arrogancia, este daemon evoca en sus congéneres la envidiosa necesidad de eclipsar su magnificencia.

Solo miniatura **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS**. Mientras una unidad **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** amiga (salvo **MONSTRUO**) esté a 6" o menos del portador, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate, suma 1 a las tiradas para herir.

CORONA DE LOS SUEÑOS (AURA) 30 PTOS.

Este anillo dorado llena las mentes de los mortales con sueños lo bastante potentes para intoxicar y distraer incluso a los combatientes más disciplinados.

Solo miniatura **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS**. Mientras una unidad **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** amiga (salvo **MONSTRUO**) esté a 6" o menos del portador, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate, suma 1 a las tiradas para impactar.

AVATAR DE LA PERFECCIÓN 15 PTOS.

Esta entidad es la encarnación corpórea de la arrogancia egoísta, y lucha mejor cuando lucha sola.

Solo miniatura **MONSTRUO SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS**. Al inicio de cada fase, si no hay otras unidades amigas a 6" o menos del portador, puedes: repetir las tiradas de avanzar del portador; repetir las tiradas de carga del portador; ignorar cualquiera o todos los modificadores a su atributo **Movimiento** y a las tiradas de carga y/o avanzar del portador.

ÁVIDO DE ALMAS 10 PTOS.

Este señor daemon engulle almas y su hinchada corporeidad se rehace con cada nuevo bocado.

Solo miniatura **MONSTRUO SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS**. Al final de la fase de combate, si alguna miniatura enemiga fue eliminada en esta fase por algún ataque del portador, este puede usar esta mejora. Si lo hace, recupera hasta 1D3 heridas perdidas.





1PM

LADRONES DEL DOLOR

ESTRATEGEMA LEGIÓN DEL EXCESO – ARDID ESTRATÉGICO

Existir, aunque fugazmente, en el espacio real es una oportunidad para disfrutar de las sensaciones físicas. Tan embelesados están los daemons de Slaanesh que incluso roban la agonía de otros.

CUÁNDO: En cualquier fase, justo después de que se asigne un ataque o herida mortal a una miniatura de una unidad **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército (salvo **MONSTRUO**).

BLANCO: Esa unidad **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS**.

EFECTO: Elige otra unidad **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** amiga a 12" o menos de tu unidad. Hasta el final de la fase, mientras la unidad elegida esté en el campo de batalla, siempre que una miniatura de tu unidad vaya a perder una herida, inflige 1 herida mortal a la unidad elegida en su lugar.



2PM

AGONÍA SIN MEDIDA

ESTRATEGEMA LEGIÓN DEL EXCESO – TÁCTICA DE BATALLA

Estos daemons perciben con absoluta claridad en qué parte del cuerpo de sus víctimas deben golpear para infligir el mayor sufrimiento posible.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **MONSTRUO SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** o hasta 2 unidades **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** (salvo **MONSTRUO**) de tu ejército que no hayan sido elegidas para combatir en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura en 1 de esas unidades ataque, suma 1 a las tiradas para herir.



1PM

EXCRUCIACIÓN SENSORIAL

ESTRATEGEMA LEGIÓN DEL EXCESO – ARDID ESTRATÉGICO

Esta entidad hace que el campo de batalla parpadee entre la libertina disformidad de Slaanesh y la realidad más mundana, más rápido de lo que incluso los sentidos sobrenaturales pueden percibir. El resultado es un aluvión de excesos y privaciones psíquicamente devastador.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad **MONSTRUO SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que esté en el campo de batalla.

EFECTO: Cada unidad en el campo de batalla que esté en la Sombra del Caos de tu ejército debe hacer un chequeo de acobardamiento, restando 1 a ese chequeo si está bajo mitad de efectivos.

Nota de diseño: Esta Estrategema obliga a todas las unidades amigas y enemigas por igual en la Sombra del Caos de tu ejército a realizar un chequeo de acobardamiento. Esto puede permitir a un jugador de Daemons del Caos curar unidades de su ejército mediante la regla de ejército Terror Daemónico, a riesgo de causar que algunas de sus propias unidades queden acobardadas.



1PM

DESEO FANTASMAL

ESTRATEGEMA LEGIÓN DEL EXCESO – ARDID ESTRATÉGICO

Contra su voluntad, los combatientes enemigos se ven deseando que los daemons de Slaanesh se acerquen. Es un juego de niños para estos el aprovechar emociones tan fuertes y transformarlas en una realidad manifiesta.

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

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

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



1PM

CABALGATA DE FILOS

ESTRATEGEMA LEGIÓN DEL EXCESO – TÁCTICA DE BATALLA

El jugueteo de los daemons de Slaanesh es hipnótico y cautivador. Es un carrusel de colores y destellos que tientan a los mortales a estirar la mano con temblorosa impaciencia hasta alcanzarlos.

CUÁNDO: En tu fase de carga, justo después de que una unidad **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército termine un movimiento de carga.

BLANCO: Esa unidad **SLAANESH LEGIONES DAEMÓNICAS**.

EFECTO: Elige 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de tu unidad. A continuación, tira 1D6 por cada miniatura de tu unidad que esté en la zona de amenaza de esa unidad enemiga o, en su lugar, tira 6D6 si tu unidad es **MONSTRUO**: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.



1PM

EXCESO ABRUMADOR

ESTRATEGEMA LEGIÓN DEL EXCESO – TÁCTICA DE BATALLA

La sensación irrumpe implacable en las mentes sobreestimuladas del enemigo hasta que sus almas se tensan a punto de estallar. Apenas capaces de pensar, retroceden desesperados e impotentes.

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

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

EFECTO: La unidad atacante debe hacer un chequeo de acobardamiento, restando 1 al resultado. Si lo pasa, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de la unidad atacante realice un ataque que tome como blanco tu unidad, resta 1 a las tiradas para impactar. Si falla el chequeo, además de estar acobardada, hasta el final de la fase, la unidad atacante no puede elegir tu unidad como blanco de ataques. Esa unidad puede, entonces, elegir nuevos blancos para los ataques que tomaron tu unidad como blanco.

