

# LEGIÓN CENTELLEANTE

Las legiones demoníacas de Tzeentch desatan una locura caleidoscópica sobre sus enemigos. Malévolos y arcanos Señores de la Transformación ataviados con dementes ropajes reúnen sus hordas del Caos mientras transforman a los mortales en montones de carne mutante o iluminan la realidad misma. Los Horrores Rosa, Azules y de Azufre danzan entre llamas saltarinas, desatando sus hechizos en bombardeos centelleantes junto a las explosiones mutágenas de los Incineradores. Aulladores con aletas como cuchillas revolotean en bancos temibles, girando en torno a Carros Flamígeros que caen sobre las líneas enemigas como cometas multicolores mientras a su alrededor la realidad misma se distorsiona en una locura chillona.

## REGLA DE DESTACAMENTO



### EL FLUJO DEL DESTINO

*Con cada oportunidad de cambio, con cada nuevo deshilachamiento del ovillo del destino, tanto los daemons como sus enemigos alimentan inadvertidamente el poder de Tzeentch.*

Comienzas la batalla con 3 marcadores de flujo (recomendamos usar un dado para saber cuántos tienes). Puedes gastar 1 marcador de flujo justo después de hacer una tirada de avanzar, para impactar, para herir, de daño, de salvación, o un chequeo de riesgo con una miniatura o unidad **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército para repetir el resultado de esa tirada o chequeo. También se pueden gastar marcadores de flujo para potenciar el efecto de algunas estratagemas. Siempre que gastes 1 marcador de flujo, reduce en 1 el número de marcadores de flujo que tienes y tu oponente gana 1 marcador de flujo.

Siempre que tu oponente tenga algún marcador de flujo, puede gastar 1 marcador de flujo después de hacer una tirada de avanzar, para impactar, para herir, o de salvación para una miniatura o unidad de su ejército, para repetir el resultado de esa tirada. Si lo hace, reduce en 1 el número de marcadores de flujo que tiene, y tú ganas 1 marcador de flujo. Esto se ignora si el oponente tiene la regla de destacamento El flujo del destino.

En tu fase de mando, si el oponente tiene algún marcador de flujo, ganas 1 marcador de flujo.

**Nota de diseño:** Si usas tiradas rápidas de dados, esta regla puede usarse para gastar cualquier cantidad de marcadores de flujo (hasta el total), para volver a tirar tantos dados como la cantidad gastada como máximo tras hacer varias tiradas o salvaciones a la vez.

## MEJORAS



### OJO INELUDIBLE..... 10 PTOS.

*Brillando donde debería estar el ojo del daemon, esta gema fracturada revela los caminos del futuro.*

Solo miniatura **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS**. En tu fase de mando, si el portador está en el campo de batalla, ganas 1 marcador de flujo adicional si tu oponente tiene ya algún marcador de flujo.

### TITIRITERO INFERNAL..... 10 PTOS.

*Para esta poderosa entidad, los daemons menores no son más que prismas a través de los que brilla su poder.*

Solo miniatura **MONSTRUO TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS**. Siempre que se elija al portador para disparar, puedes elegir otra unidad **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS** amiga a 9" o menos del portador. Si lo haces, al elegir blancos para las armas a distancia equipadas al portador, puedes medir el alcance y determinar la visibilidad desde 1 miniatura a tu elección de la unidad elegida en lugar del portador.

### ARMA DE NUNCA JAMÁS ..... 20 PTOS.

*Cambiando incansablemente su forma de espada a bastón o a guja, esta extraña arma daemónica se burla incluso de la defensa más decidida.*

Solo miniatura **MONSTRUO TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS**. Mejora en 2 el atributo Fuerza de las armas de combate del portador, en 1 los atributos Ataques y Factor de Penetración de las armas de combate del portador, y siempre que el portador ataque en combate, suma 1 a las tiradas para impactar.

### ESCUDO IMPROBABLE (AURA)..... 30 PTOS.

*Complejas circunvoluciones de destino cada vez más improbable serpentean alrededor de esta entidad, confundiendo los ataques más poderosos y esotéricos.*

Solo miniatura **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS**. Mientras una unidad **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS** amiga esté a 6" o menos del portador, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra ataques Psíquica y heridas mortales.



1PM

### ECLIPSE IMPOSIBLE

ESTRATEGEMA LEGIÓN CENTELLEANTE – ARDID ESTRATÉGICO

*A una voz de esta entidad malévola, cuerpos estelares invisibles se alinean, y el campo de batalla se sume en un crepúsculo momentáneo en el que danzan espíritus arcanos.*

**CUÁNDO:** En cualquier fase.

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

**EFEECTO:** Elige la Tierra de nadie o la zona de despliegue del oponente, o elige ambas si gastas 1 marcador de flujo. Hasta el final de la fase, las zonas elegidas están bajo la Sombra del Caos de tu ejército.



2PM

### PIROGÉNESIS

ESTRATEGEMA LEGIÓN CENTELLEANTE – TÁCTICA DE BATALLA

*Las llamas disformes son tan cambiantes como los monstruos que las empuñan, y capaces de quemar fácilmente la ceramita o cascos reforzados.*

**CUÁNDO:** En tu fase de disparo o en la fase de combate.

**BLANCO:** 1 unidad **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, suma 2 al atributo Fuerza de las armas equipadas a las miniaturas de tu unidad. En su lugar, puedes gastar 1 marcador de flujo, en cuyo caso suma 3 al atributo Fuerza de dichas armas y mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de dichas armas.



1PM

### REALIDAD PARPADEANTE

ESTRATEGEMA LEGIÓN CENTELLEANTE – ARDID ESTRATÉGICO

*La materia misma de la realidad parpadea como la llama de una vela en un vendaval, frustrando incluso a los hechiceros más hábiles cuando atacan a las ondulantes ilusiones.*

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

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

**EFEECTO:** Tira 1D6. A continuación, puedes gastar 1 marcador de flujo para repetir la tirada. Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, el ataque falla y la secuencia de ataque termina con toda tirada para impactar sin modificar (después de toda repetición) de ese resultado, aunque la tirada para impactar original fuese un impacto crítico.

**Ejemplo:** Si obtienes un 2 y decides gastar 1 marcador de flujo y el segundo resultado es 6, entonces, hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, si la tirada para impactar sin modificar es un 6, el ataque falla, la secuencia de ataque termina y no se aplican efectos de impactos críticos.



1PM

### PESADILLAS DEL DESTINO

ESTRATEGEMA LEGIÓN CENTELLEANTE – ARDID ESTRATÉGICO

*Las puertas enrejadas, las ventanas reforzadas o los muros no detienen a los hijos de la disformidad. No se les puede dejar atrás, no se les puede burlar, no se les puede detener.*

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

**BLANCO:** 1 unidad **TZEENTCH 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

### FUEGO PARPADEANTE

ESTRATEGEMA LEGIÓN CENTELLEANTE – ARDID ESTRATÉGICO

*A estos daemons les importa poco a quién envuelven en sus fuegos infernales, solo que haya destrucción y caos.*

**CUÁNDO:** En tu fase de disparo.

**BLANCO:** 1 unidad **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, no se considera que haya unidades enemigas en la zona de amenaza de tu unidad a efectos de elegir blancos y resolver ataques de armas a distancia. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura enemiga sea eliminada estando su unidad en la zona de amenaza de tu unidad, tira 1D6: con 5+, tu unidad sufre 1 herida mortal después de que la unidad atacante haya resuelto sus ataques.



1PM

### EL DELIRIO VIENE Y VA

ESTRATEGEMA LEGIÓN CENTELLEANTE – ARDID ESTRATÉGICO

*En un abrir y cerrar de ojos, los daemons de Tzeentch desaparecen como si nunca hubieran existido, lo que hace que sus víctimas se cuestionen su cordura justo cuando el ataque comienza de nuevo.*

**CUÁNDO:** Al final de la fase de combate de tu oponente.

**BLANCO:** 1 unidad **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza. Alternativamente, puedes gastar 1 marcador de flujo al usar esta estrategia para tomar como blanco hasta 2 unidades **TZEENTCH LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército (incluyendo aquellas con unidades enemigas en su zona de amenaza).

**EFEECTO:** Retira tus unidades del campo de batalla y colócalas en la reserva estratégica.