

APUESTA DEL SEGADOR

La Apuesta del Segador es uno de los saedaths más macabros, y describe una truculenta historia de sangrientas apuestas entre asesinos despiadados y verdugos míticos. Se trata de un relato muy conocido que gusta mucho en las profundidades de la Ciudad Sinistra. Cuando Arlequines y Drukhari van juntos a la guerra, los guerreros comorritas suelen desempeñar un papel secundario en el relato. Transportes Drukhari emergen de la Telaraña junto a centelleantes deslizadores Arlequines, los Guerreros Kabalistas abren fuego sobre el enemigo desde las cubiertas de disparo, y Brujas aúllan y chillan mientras saltan acrobáticamente a la refriega. Cuando las compañías de Arlequines comienzan su sangriento recital se meten de lleno en su papel, compitiendo furiosamente con sus aliados Drukhari para conseguir el mayor número de muertes, cuanto más escabrosas, mejor.

REGLA DE DESTACAMENTO



COMPETENCIA IMPLACABLE

En este saedath, los Arlequines personifican al Segador, mientras que sus aliados Drukhari son asesinos mortales.

Al inicio de la batalla, las unidades **DRUKHARI** de tu ejército van ganando la apuesta.

Siempre que una unidad **DRUKHARI** de tu ejército elimine una unidad enemiga, las unidades **DRUKHARI** de tu ejército van ganando la apuesta.

Siempre que una unidad **ARLEQUINES** de tu ejército elimine una unidad enemiga, las unidades **ARLEQUINES** de tu ejército van ganando la apuesta.

Mientras las unidades **DRUKHARI** de tu ejército vayan ganando la apuesta, las unidades **ARLEQUIN** de tu ejército van perdiendo la apuesta, y viceversa.

Siempre que una miniatura **DRUKHARI** o **ARLEQUINES** de tu ejército realice un ataque, si la unidad de esa miniatura va perdiendo la apuesta, repite las tiradas para impactar y para herir de 1.

ARLEQUINES



Puedes incluir unidades **ARLEQUINES** en tu ejército (ver *Index: Aeldari*). El coste combinado en puntos de estas unidades depende de tu tamaño de batalla:

- **Incursión:** hasta 500 pto.
- **Fuerza de choque:** hasta 1000 pto.
- **Conquista:** hasta 1500 pto.

Ninguna miniatura **ARLEQUINES** de tu ejército puede ser tu **SEÑOR DE LA GUERRA**.

MEJORAS



INVASOR EXPERTO..... 15 PTOS.

Veterano de incontables incursiones al espacio real o saedath vehiculares, este campeón guerrero utiliza la velocidad de su elegante vehículo antigravitatorio para sorprender a sus enemigos.

Solo miniatura **ARLEQUINES** o **DRUKHARI**. En el paso de declarar formaciones de batalla, si el portador comienza la batalla embarcado en un Transporte Dedicado, ese Transporte Dedicado tiene la habilidad Avanzadilla 9".

CAMINANTE DE LA TELARAÑA..... 15 PTOS.

Este combatiente de élite posee un formidable conocimiento de los caminos ocultos de la Telaraña, y los usa para mejorar su temible rendimiento.

Solo miniatura **ARLEQUINES** o **DRUKHARI**. Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Despliegue rápido. Siempre que la unidad del portador sea desplegada en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, si esa unidad está perdiendo en ese momento la apuesta, hasta el final del turno puedes repetir las tiradas de carga para esa unidad.

HÁBITO DE SEGADOR..... 25 PTOS.

Este manto de ébano contiene un generador de sombras que oculta al portador en un campo de oscuridad.

Solo miniatura **HARLEQUINES**. Las miniaturas de la unidad del portador tienen las habilidades Sigilo e Infiltradores.

DIRECTOR DEL TORMENTO 20 PTOS.

Este cruel campeón de Commorragh solo busca deleitarse con la agonía del enemigo. Para él, el desenlace de una apuesta es secundario a la sinfonía de sufrimiento.

Solo miniatura **DRUKHARI**. En tu fase de mando, pues realizar una de las siguientes cosas:

- Si tus unidades **DRUKHARI** están perdiendo la apuesta, puedes coger 1 marcador de dolor. Si lo haces, las unidades **DRUKHARI** de tu ejército van ganando la apuesta.
- Si tus unidades **DRUKHARI** van ganando la apuesta, puedes descartar 1 marcador de dolor. Si lo haces, ahora las unidades **ARLEQUINES** de tu ejército van ganando la apuesta.



FRENESÍ MALICIOSO

ESTRATEGEMA APUESTA DEL SEGADOR – TÁCTICA DE BATALLA

La celosa competición se convierte en una carnicería frenética a medida que aumenta el recuento de muertes y los gritos embriagadores de los moribundos llenan el aire.

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

BLANCO: 1 unidad **DRUKHARI** o **ARLEQUINES** de tu ejército que no se haya elegido para disparar o combatir en esta fase.

EFFECTO: Elige [IMPACTOS LETALES] o [GOLPES SOSTENIDOS 1]. Hasta el final de la fase, las armas equipadas a miniaturas de tu unidad tienen la habilidad elegida.

PAPEL FUNESTO

ESTRATEGEMA APUESTA DEL SEGADOR – ARDID ESTRATÉGICO

Estos guerreros están tan absortos por su deseo de ganar la apuesta que se arriesgan a morir para asestar sus letales golpes.

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

BLANCO: 1 unidad **DRUKHARI** o **ARLEQUINES** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad sea eliminada, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6 y suma 1 al resultado si esa unidad está perdiendo la apuesta. Con 4+, no retires del juego la unidad eliminada; puede combatir después de que la unidad atacante haya finalizado sus ataques, y luego se retira del juego.

CIRCO DE ASESINOS

ESTRATEGEMA APUESTA DEL SEGADOR – TÁCTICA DE BATALLA

Con elegantes saltos y piruetas, el desfile de caprichosos asesinos brinca entre ráfagas de fuego, desternillándose alegremente a su paso.

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

BLANCO: 1 unidad **DRUKHARI** o **ARLEQUINES** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, resta 1 a las tiradas para impactar.



REDUCIR LAS PROBABILIDADES

ESTRATEGEMA APUESTA DEL SEGADOR – ARDID ESTRATÉGICO

Tras elegir a sus víctimas, estos asesinos buscan acabar con ellas rápida y brutalmente para estar más cerca de ganar su macabra apuesta.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **DRUKHARI** o **ARLEQUINES** de tu ejército haya avanzado.

BLANCO: Esa unidad.

EFFECTO: Hasta el final del turno, puedes elegir tu unidad para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

RITMO CENTELLEANTE

ESTRATEGEMA APUESTA DEL SEGADOR – ARDID ESTRATÉGICO

Tanto Comorritas como Arlequines se mueven a una velocidad asombrosa, entrando y saliendo de las líneas de fuego antes de que sus enemigos puedan levantar sus armas.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento o tu fase de carga, justo después de que una unidad **DRUKHARI** o **ARLEQUINES** de tu ejército se haya elegido para realizar un movimiento normal, de avanzar o de retroceder, es desplegada en el campo de batalla o declara una carga.

BLANCO: Esa unidad.

EFFECTO: Hasta el final del turno, las unidades enemigas no pueden usar la estrategia Disparos preventivos para disparar contra tu unidad.

DANZA MACABRA

ESTRATEGEMA APUESTA DEL SEGADOR – ARDID ESTRATÉGICO

Las víctimas del saedath se convierten en cómplices involuntarios de una danza frenética de matanzas espantosas.

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder.

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA DRUKHARI** o **INFANTERÍA ARLEQUINES** de tu ejército que esté a 9" o menos de esa unidad enemiga.

EFFECTO: Tu unidad puede realizar un movimiento normal de hasta 1D6". Si tu unidad está perdiendo la apuesta, en su lugar puede realizar un movimiento normal de hasta 6".