

EL CULTO DE SLAANESH

REGLAS ESPECIALES

DEL CULTO DE SLAANESH

- El general del ejército debe ser siempre una gran hechicera, o una hechicera si no hay ninguna gran hechicera (aunque no posea el atributo de Liderazgo más alto del ejército).
- El general del ejército tiene que llevar la marca de Slaanesh.
- Los demonios no pueden formar parte de unidades de Elfos Oscuros ni de tropas mortales del Caos.
- Los personajes elfos oscuros no pueden unirse a unidades de mortales del Caos ni de demonios. Los paladines del Caos no pueden unirse a unidades de Elfos Oscuros ni de demonios.
- Los Elfos Oscuros que tengan la marca de Slaanesh siguen odiando a los Altos Elfos. Las unidades o los personajes que tengan la marca de Slaanesh y cabalguen a lomos de gélidos siguen estando sujetos a la estupidez.
- Las hechiceras con la marca de Slaanesh tienen que utilizar el Saber de Slaanesh y ganan un +1 al lanzar sus hechizos.
- Se aplican todas las reglas de las marcas de los Dioses Oscuros (páginas 46-47 de Hordas del Caos).
- Los personajes elfos oscuros con la marca de Slaanesh pueden escoger cualquier objeto mágico que sea "solo miniaturas con la marca de Slaanesh" de Hordas del Caos por el valor máximo en puntos asignado.
- Toda unidad de Elfos Oscuros que tenga la marca de Slaanesh y pueda escoger un estandarte mágico podrá optar por adquirir el Estandarte del Éxtasis (de Hordas del Caos) en lugar de otro estandarte mágico (aunque, lógicamente, solo puede haber un Estandarte del Éxtasis por ejército).
- Los personajes y unidades del Caos no pueden usar objetos mágicos de los Elfos Oscuros.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

Estos objetos mágicos pueden usarse en cualquier ejército de los Elfos Oscuros, no solo en los ejércitos del Culto de Slaanesh.

Armas mágicas

Draich de Energía Negra 50 puntos

Esta enorme espada curva resulta mortífera en manos de un buen espadachín, ya que es capaz de atravesar la armadura y los huesos con suma facilidad.

+2 a la Fuerza. Golpe letal. Requiere las dos manos.

MORATHI

Morathi es el único personaje especial con el que puede contar el Culto de Slaanesh y, si está al mando del ejército, siempre será la general del ejército.

En el ejército del Culto de Slaanesh se ignora la regla especial de Morathi protegida de Khaine. Además, esta posee la marca de Slaanesh (sin coste adicional en puntos).

La regla especial gran hechicera cambia un poco. Morathi puede elegir cuatro hechizos al inicio de la partida en lugar de determinarlos al azar. Puede escogerlos de la lista de la Magia Oscura y/o del Saber de Slaanesh.

Espada del Odio 25 puntos

Esta espada dentada rezuma veneno constantemente, lo que ofrece un brillo aceitoso a su metal oscuro. Cualquier herida causada con esta espada se inflama al instante causando a la víctima un gran dolor y, en última instancia, la muerte.

Todo resultado para impactar de 5 ó 6 hiere automáticamente, sin necesidad de tirar para herir.

Talismán

Gema de la Oscuridad 45 puntos

Esta vibrante piedra preciosa de color rojo sangre ofrece protección incluso contra los ataques más potentes.

El portador adquiere una tirada de salvación especial de 4+.

Objeto hechizado

Vara de Kharaidon 40 puntos

Objeto portahechizos. Nivel de energía 4.

Esta vara es un objeto muy poderoso de magia oscura capaz de desatar los poderes del maligno demonio Kharaidon.

Una vez por fase de magia, el portador puede desatar el poder de la vara, que lanza automáticamente el hechizo Rayo de Kharaidon. Cada vez que se usa se debe tirar un dado y, si se obtiene un resultado de 1, se le agota el poder y no puede volver a usarse durante el resto de la partida.

Manto de las Almas Oscuras 25 puntos

Este manto formado por las sombras más oscuras envuelve a su portador permitiéndole pasar prácticamente desapercibido.

Un personaje con el Manto de las Almas Oscuras se considera explorador, siempre y cuando vaya a pie.

Estandarte mágico

Estandarte de las Sombras Vivas 50 puntos

Este estandarte oculta las intenciones de los que marchan bajo su sombra.

La unidad puede huir como reacción a una carga (aunque sea inmune a la psicología) y se reagrupará automáticamente al final de su movimiento de huida si sus perseguidores no la han alcanzado.

Recompensas demoníacas de los ungidos

Sangre aceleradora 25 puntos

El ungido siempre golpea primero en combate, aunque reciba una carga o vaya armado con un arma que normalmente ataque en último lugar. Si algún oponente del ungido también golpea primero, deberán resolverse los ataques por orden de Iniciativa.

Avatar de Slaanesh 35 puntos

Cualquier unidad con la marca de Slaanesh que se encuentre a 30 cm o menos del ungido (incluido él mismo) podrá repetir cualquier chequeo de desmoralización fallido.

Encanto de Slaanesh 25 puntos

Toda unidad que pretenda disparar contra el ungido (o contra una unidad de la que forme parte) debe superar primero un chequeo de liderazgo. Si no lo supera, la unidad no podrá disparar durante ese turno.

COMANDANTES

GRAN HECHICERA

Puede adquirir la marca de Slaanesh por +25 puntos y, si lo hace, puede montar en un corcel de Slaanesh por +40 puntos.

No puede montar sobre una mantícora.

0-1 GUARDIÁN DE SECRETOS

DRUCHII UNGIDO. 235 pts/miniatura

Un Druchii Ungido no puede ser nunca el general del ejército.

No cuenta como un demonio, por lo que solo puede unirse a unidades de Elfos Oscuros.

Si va a pie, un druchii ungido debe montarse sobre una peana de 20 mm de lado.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ungido	15	8	7	5	4	3	9	5	9

Armas y armadura: arma de mano, armadura del Caos.

Magia: un Druchii Ungido puede convertirse en hechicero por +40 puntos por nivel hasta un nivel máximo de 2. Como hechicero tiene acceso al Saber de Slaanesh y a la Magia Oscura y obtiene un modificador de +1 al lanzar hechizos.

OPCIONES:

- Puede equiparse con un arma de mano adicional (+6 pts.), con una alabarda (+6 pts.), con un arma a dos manos (+6 pts.) o, si va montado, con una lanza de caballería (+6 pts.).
- Puede ir armado con una ballesta de repetición (+15 pts.).
- Puede equiparse con un escudo (+3 pts.).
- Puede ir montado en un Gélido (+39 pts.), en un Corcel Oscuro (+18 pts.), en un Corcel del Caos con barda (+24 pts.) o en un Corcel de Slaanesh (+40 pts.).
- Puede elegir recompensas demoníacas de los Ungidos (véase la página 86), objetos mágicos de los Elfos Oscuros, cualquier recompensa demoníaca de Slaanesh y objetos "solo para miniaturas con la marca de Slaanesh" del libro Hordas del Caos por un valor total máximo de 100 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Odio a los Altos Elfos; causa miedo; tirada de salvación especial del ungido de 5+ (no le protege contra ataques mágicos); marca de Slaanesh.

HÉROES

NOBLE ELFO OSCURO

Como se describe en la lista de ejército de los Elfos Oscuros, pero con los siguientes cambios: no puede equiparse con una capa de dragón marino; puede llevar armadura del Caos por +10 pts.; puede llevar la marca de Slaanesh por +20 pts. y, en tal caso, montar en un Corcel de Slaanesh por +40 pts.

HECHICERA

Como se describe en la lista de ejército de los Elfos Oscuros, pero con los siguientes cambios: puede llevar la marca de Slaanesh por +20 pts. y, en tal caso, montar en un Corcel de Slaanesh por +40 pts.

0-1 PALADÍN DEL CAOS

Como se describe en la lista de Hordas del Caos, pero con los siguientes cambios: no puede llevar el estandarte de batalla y debe llevar la marca de Slaanesh.

UNIDADES BÁSICAS

GUERREROS ELFOS OSCUROS

Pueden llevar la marca de Slaanesh por +20 pts.

1+ INICIADOS DE SLAANESH . . . 12 pts/miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Iniciado	12	5	4	3	3	1	6	2	8
Sacerdotisa	12	5	4	3	3	1	6	3	8

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas: dos armas de mano.

Armadura: ninguna.

OPCIONES:

- Puedes convertir un Iniciado en músico (+6 pts.).
- Puedes convertir un Iniciado en portaestandarte (+12 pts.).
- El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico por un valor máximo de 50 pts.
- Puedes convertir un Iniciado en Sacerdotisa (+12 pts.).
- Una Sacerdotisa puede adquirir la celeridad de Slaanesh (que le permite golpear primero siempre) por +10 pts.

REGLAS ESPECIALES

Marca de Slaanesh; odio a los Altos Elfos; almizcle esporífero.

SOMBRAS

Pueden llevar la marca de Slaanesh por +10 pts.

BÁRBAROS DEL CAOS

DIABLILLAS DE SLAANESH

UNIDADES ESPECIALES

JINETES OSCUROS

Pueden llevar la marca de Slaanesh por +10 pts.

CABALLEROS GÉLIDOS

Pueden llevar la marca de Slaanesh por +20 pts.

DIABLILLAS MONTADAS DE SLAANESH

Unidad nueva. Consulta la página 29.

GUERREROS DEL CAOS

No se pueden convertir en Elegidos. Tienen que llevar la marca de Slaanesh por +20 pts.

0-1 FURIAS

UNIDADES SINGULARES

ENGENDROS DEL CAOS

Consulta las páginas 27 y 64 de Hordas del Caos. Tienen que convertirse en Diablos de Slaanesh. Pueden elegirse dos de ellos como una sola opción de unidad singular.

LANZAVIROTOS DESTRIPIADORES

Pueden llevar la marca de Slaanesh por +5 pts. Pueden elegirse dos de ellos como una sola opción de unidad singular.

0-1 CABALLEROS DEL CAOS

No pueden convertirse en Elegidos. Tienen que llevar la marca de Slaanesh por +20 pts. Esta unidad ocupa dos opciones de unidad singular.