

RECOMPENSAS DEMONIÁCAS

TODOS LOS DEMONIOS

Disrupción del Caos 50 pts.: los disparos contra un demonio o la unidad a la que pertenece sufren un modificador de -1 a la tirada para impactar.

Espada Infernal 45 pts.: los ataques en combate cuerpo a cuerpo ignoran las tiradas de salvación por armadura.

Aura de Gloria Infernal 40 pts.: el demonio y las unidades de demonios a menos de 15 cm sufren una herida menos al ser derrotados en combate cuerpo a cuerpo.

Avidez de Almas 25 pts.: puede repetir cualquier tirada fallida para impactar del primer turno de cada combate.

Rompehechizos 25 pts.: una vez por batalla, el demonio puede dispersar automáticamente un hechizo enemigo a menos que se haya lanzado con fuerza irresistible.

Esplendor Diabólico 20 pts.: el Aura Demoniaca se convierte en una tirada de salvación especial y puede usarse contra ataques mágicos. Esto afecta también a la unidad en la que se encuentre.

Señor de los Mortales 5 pts.: si el Demonio es el general del ejército, las unidades de mortales cuentan como tropas básicas y las de demonios como tropas especiales.

TZEENTCH

Voluntad de Tzeentch 75 pts.: puede repetir la tirada de un dado en cada turno excepto las que ya se hayan repetido.

Destruyehechizos 50 pts.: puede dispersar un hechizo enemigo por batalla a menos que se haya lanzado con fuerza irresistible. Además, tira 1D6: si obtienes 4+, el hechicero enemigo pierde el conocimiento del hechizo.

Maestro de la Hechicería 15 pts.: sabe un hechizo más del Saber de Tzeentch de los permitidos normalmente.

Vórtice de Poder 10 pts.: por cada Herida que sacrifique en la fase de magia del Caos (sin posibilidad de usar tiradas de salvación ni regeneración) obtiene 1D3 dados de energía adicionales que solo él puede utilizar.

SLAANESH

Aura de Slaanesh 30 pts.: las unidades enemigas en contacto peana con peana con el demonio ven su L reducido en -1 hasta un valor mínimo de 2.

Almizcle Soporífero 30 pts.: todas las miniaturas en contacto peana con peana con el demonio ven reducidas su HA y su I a la mitad (redondeando hacia arriba).

Mirada de Sometimiento 20 pts.: al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, todas las miniaturas en contacto peana con peana con el demonio deben pasar un chequeo de liderazgo o no podrán atacar durante ese turno. Esto no afecta a las miniaturas que sean inmunes a la psicología.

KHORNE

Collar de Khorne 40 pts.: resistencia a la magia (2).

Hacha de Khorne 25 pts.: golpe letal.

Armadura de Khorne 25 pts.: tirada de salvación por armadura de 4+.

Poder de Khorne 20 pts.: +1 a la Fuerza.

NURGLE

Nube de Moscas 40 pts.: todas las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo contra el demonio sufren un modificador de -1 a las tiradas para impactar.

Torrente de Corrupción 30 pts.: durante la fase de disparo del Caos, si el demonio no se encuentra trabado en combate puede vomitar el Torrente de Corrupción: arma de aliento, Fuerza 3 con modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura del blanco.

Mayal de Plaga 15 pts.: ataques envenenados.

MARCAS DE LOS DIOS OSCUROS

EL CAOS ABSOLUTO

Los personajes, las unidades o los carros pueden repetir cualquier chequeo de psicología que hayan fallado.

TZEENTCH

Príncipe Demonio de Tzeentch 150 pts.: hechicero de nivel 4.

Demonio Mayor de Tzeentch 75 pts.: hechicero de nivel 2.

Señor de Tzeentch 140 pts.: hechicero de nivel 4; puede llevar armadura normal o mágica.

Héroe de Tzeentch 70 pts.: hechicero de nivel 2; puede llevar armadura normal o mágica.

Regimiento de Tzeentch 20 pts.: un dado de energía adicional en cada fase de magia del Caos.

Carro de Tzeentch 20 pts.: un dado de energía adicional en cada fase de magia del Caos.

KHORNE

Príncipe Demonio de Khorne 35 pts.: furia asesina y +1 dado de dispersión.

Demonio Mayor de Khorne 30 pts.: furia asesina y +1 dado de dispersión.

Señor de Khorne 40 pts.: furia asesina y +1 dado de dispersión.

Héroe de Khorne 35 pts.: furia asesina y +1 dado de dispersión.

Regimiento de Khorne 45 pts.: furia asesina y +1 dado de dispersión.

Carro de Khorne 30 pts.: guerreros con furia asesina y +1 dado de dispersión.

SLAANESH

Príncipe Demonio de Slaanesh 25 pts.: golpea primero.

Demonio Mayor de Slaanesh 20 pts.: golpea primero.

Señor de Slaanesh 25 pts.: inmune a la psicología.

Héroe de Slaanesh 20 pts.: inmune a la psicología.

Regimiento de Slaanesh 20 pts.: inmune a la psicología.

Carro de Slaanesh 10 pts.: inmune a la psicología.

NURGLE

Príncipe Demonio de Nurgle 50 pts.: +1 Herida.

Demonio Mayor de Nurgle 40 pts.: +1 Herida.

Señor de Nurgle 50 pts.: +1 Herida y causa miedo.

Héroe de Nurgle 40 pts.: +1 Herida y causa miedo.

Regimiento de Nurgle 50 pts.: causa miedo.

Carro de Nurgle 15 pts.: causa miedo.

