



CYPHER LORDS



Los Cypher Lords no sólo aspiran a derrotar a sus enemigos, sino conducirlos a la locura, porque la creen la forma más pura que adopta el Caos. En la batalla estos sectarios shyshianos se sirven de bombas alquímicas y tácticas ilusorias.

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Estrellas arrojadas y chakrams	8"	1	4+	4+	-1	1
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Filos exóticos	1"	1	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Cypher Lords tiene cualquier cantidad de miniaturas. La unidad está armada con estrellas arrojadas y chakrams, y filos exóticos.

THRALLMASTER: 1 de cada 8 miniaturas de esta unidad debe ser un Thrallmaster.

LUMINATE: 1 de cada 8 miniaturas de esta unidad debe ser un Luminante. Suma 1 a las tiradas de carga de esta unidad mientras incluya cualquier Luminante.

HABILIDADES

Orbe de tinieblas roto. *Los Thrallmasters llevan orbes que liberan nubes de humo que asfixian al enemigo y ocultan el avance de los Cypher Lords.*

Mientras esta unidad incluya cualquier Thrallmaster, al inicio de la fase de combate puedes elegir una unidad enemiga a 3" o menos de esta unidad y tirar un dado; con 4+, resta 1 a las tiradas para impactar de esa unidad hasta tu siguiente fase de héroe. La misma unidad no puede verse afectada por esta habilidad más de una vez por turno.

CLAVES

CAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, SECTARIOS, CYPHER LORDS

SLAVES TO DARKNESS HOJA DE UNIDAD	TAMAÑO UNIDAD		PUNTOS	ROL EN BATALLA	NOTAS
	MÍN.	MÁX.			
Cypher Lords	8	32	70		