

# DAEMONETTES OF SLAANESH



## MELEE WEAPONS

Piercing Claws

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Daemonettes de Slaanesh tiene 10 miniaturas o más, armadas con garras punzantes (Piercing Claws).

### ALLURESS

El líder de esta unidad es una Alluress. La Alluress hace 3 ataques en vez de 2.

### ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Si sacas un 1 en un chequeo de acobardamiento por una unidad con algún Icon Bearer, la realidad fluctúa y la horda daemónica se ve fortalecida. Añade 1D6 Daemonettes a la unidad.

### HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Tu oponente debe repetir las tiradas de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6" o menos de algún Hornblower.

## HABILIDADES

**Ágil y veloz.** Las Daemonettes pueden correr y cargar en el mismo turno.

**Foco de encantamiento.** En la fase de combate, tu oponente debe repetir las tiradas para golpear de 6 o más contra unidades de Daemonettes que estén a 6" o menos de un **DAEMON HERO** de **SLAANESH** de tu ejército.

**Gráciles asesinas.** Con cada 6 o más en las tiradas para golpear de las garras punzantes de una Daemonette esa miniatura puede hacer un ataque extra inmediatamente. Si su unidad tiene 20 miniaturas o más, haz un ataque extra por cada 5 o más en las tiradas para golpear.

## MAGIA

Los **CHAOS WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Daemonettes, además de cualquier otro que conozcan.

### INVOCAR DAEMONETTES

Invocar Daemonettes tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 10 Daemonettes a 12" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, en vez de eso despliega una unidad de hasta 20 Daemonettes.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, DAEMONETTES