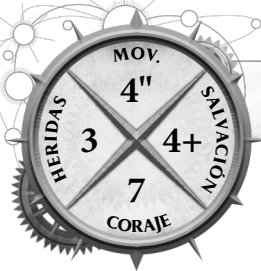


DECIMATORS

Con sus hachas de trueno, los Decimators se lanzan contra las formaciones enemigas haciéndoles pagar un peaje sangriento con cada golpe. Los cuerpos se apilan a sus pies mientras estos adustos destructores acaban con fila tras fila de adversarios.



ARMAS DE COMBATE

Hacha de trueno
Maza almaastral

Alc.

2"
1"

Ataques

Ver abajo

Impactar

3+

Herir

3+
Ver abajo

Perforar

-1

Daño

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Decimators tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una de ellas armada con un hacha de trueno. Dos de cada 5 miniaturas pueden reemplazar su hacha de trueno con una maza almaastral.

DECIMATOR-PRIME: El líder de esta unidad es un Decimator-Prime. Añade 1 a las tiradas para herir de los ataques realizados por un Decimator-Prime.

HABILIDADES

Maza almaastral. *Una maza almaastral separa el alma de un ser de su forma mortal, acabando con él rápidamente.*

No uses la secuencia de ataque para los ataques con una maza almaastral. En su lugar, tira un dado; con un 1, no sucede nada; con un 2-5, la unidad blanco recibe 1D3 heridas mortales, y con un 6+ la unidad blanco recibe 1D3+1 heridas mortales.

Segadores siniestros. *Emana miedo de los Decimators mientras se encargan de su sangriento trabajo.*

Resta 2 del atributo Coraje de las unidades enemigas mientras se encuentren a 6" o menos de una o más unidades amigas de **DECIMATORS** en la fase de acobardamiento.

Tajo hendedor. *Un único golpe de un hacha de trueno puede atravesar a varios enemigos.*

El atributo Ataques de un hacha de trueno es igual a la cantidad de miniaturas enemigas a 2" o menos de la miniatura atacante cuando se determina la cantidad de ataques realizados con el arma.