



HUESTE TEMIDA

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Chaos Knights. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

CLAVES

A lo largo de esta sección encontrarás la clave <QUESTOR TRAITORIS>. Son una abreviatura para la clave **CASA INFERNAL**, o la clave **CASA ICONOCLASTA**, descritas a continuación.

<QUESTOR TRAITORIS>

Todos los Chaos Knights deben lealtad a una Casa iconoclasta o a una Casa infernal.

Las hojas de datos de Chaos Knights tienen la clave <QUESTOR TRAITORIS>. Cuando incluyas una unidad Chaos Knights en tu ejército, debes decidir a que Casa infernal o Casa iconoclasta debe lealtad. Si es la primera, deberás reemplazar la clave <QUESTOR TRAITORIS> allí donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad por **CASA INFERNAL**, si es la segunda, deberás reemplazar la clave <QUESTOR TRAITORIS> allí donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad por **CASA ICONOCLASTA**.

DESCASTADOS

Puedes elegir que cualquier Chaos Knight sea un Descastado, sin que importe si debe lealtad a una Casa infernal o una Casa iconoclasta. Si lo haces, la unidad recibe la clave **DESCASTADO** como clave de facción en su hoja de datos.

WAR DOG



9



Un War Dog es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: ametralladora pesada, 2 cañones automáticos War Dog y pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
War Dog	14"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Lanza termal	Pesada	30"	1	10+	4+	-
Cañón automático War Dog	Pesada	60"	2	7+	7+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Cuchilla sierra Segador	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.
- En lugar de 2 cañones automáticos War Dog, esta unidad puede estar equipada con 1 lanza termal y 1 cuchilla sierra Segador.

HABILIDADES

Escuadrón de vehículos. Cada casilla de Amo de la guerra en un Destacamento te permite elegir hasta tres unidades como esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una única casilla de Amo de la guerra deberá desplegarse a la vez y a 6" o menos del resto de unidades elegidas en la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, CHAOS KNIGHTS, <QUESTOR TRAITORIS>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, WAR DOG

KNIGHT DESPOILER



24



Un Knight Despoiler es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: ametralladora pesada, guantelete atronador y espada sierra Segador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Knight Despoiler	12"	3+	3+	4	5	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón gatling Vengador	Pesada	36"	4	4+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Módulo lanzamisiles Ironstorm	Pesada	72"	2	6+	9+	Barrera artillera
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Cañón de batalla de fuego rápido	Pesada	72"	4	6+	6+	-
Batería de cohetes Stormspear	Pesada	48"	1	6+	5+	-
Cañón termal	Pesada	36"	2	6+	4+	Destructor
Cañón automático Ícaro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo
Espada sierra Segador	Combate	Combate	Port.	5+	6+	Destructor
Guantelete atronador	Combate	Combate	Port.	6+	5+	Destructor
Pies titánicos	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 módulo lanzamisiles Ironstorm, 1 batería de cohetes Stormspear, 1 cañón automático Ícaro doble.
- En lugar de 1 guantelete atronador, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón gatling Vengador y 1 lanzallamas pesado, 1 cañón de batalla de fuego rápido y 1 ametralladora pesada, 1 cañón termal.
- En lugar de 1 espada sierra Segador, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón gatling Vengador y 1 lanzallamas pesado, 1 cañón de batalla de fuego rápido y 1 ametralladora pesada, 1 cañón termal.
- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.
- Si esta unidad no está equipada con ninguna arma de combate, también va equipada con Pies titánicos

HABILIDADES

Ingenio de destrucción. Si esta unidad está equipada con 1 espada sierra Segador y 1 guantelete atronador, cambia su atributo Habilidad de armas a 2+.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, CHAOS KNIGHTS, <QUESTOR TRAITORIS>

CLAVES: SÚPER PESADO, TITÁNICA, VEHÍCULO, KNIGHT DESPOILER

KNIGHT TYRANT



30



Un Knight Tyrant es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: erradicador de plasma, 2 misiles rompeescudos, 2 rifles de fusión doble, 2 cañones rompeesquidos doble, lanza volcán y pies titánicos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Knight Tyrant	10"	4+	3+	4	6	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de conflagración	Pesada	18"	4	4+	8+	Infierno
Erradicador de plasma	Pesada	48"	2	6+	6+	Sobrecarga
Misil rompeescudos	Pesada	48"	1	9+	5+	Un solo uso
Arpón espiral de trueno	Pesada	12"	1	8+	2+	Destructor apocalíptico
Rifle de fusión doble	Pesada	12"	2	11+	4+	-
Cañón rompeesquidos doble	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Lanza volcán	Pesada	80"	2	10+	3+	Destructor
Pies titánicos	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón rompeesquidos doble, esta unidad puede estar equipada con 2 misiles rompeescudos.
- En lugar de 1 lanza volcán y 1 erradicador de plasma, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón de conflagración y 1 arpón espiral de trueno.

HABILIDADES

Explosión del doble núcleo de plasma. Cuando esta unidad es destruida, tira 2D12 en lugar de 1D12 para determinar si explota, y lo hará si cualquiera de los resultado es 10+. Cuando esta unidad explote, sitúa un marcador de explosión junto a todas las unidades (excepto unidades **SÚPERPESADAS**) que se encuentren a 12" o menos de esta unidad en lugar de a 6" o menos.

Destructor apocalíptico: Si una tirada para herir de un ataque con un arma con esta habilidad tiene éxito, sitúa cuatro marcadores de explosión junto al blanco en lugar de uno.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, CHAOS KNIGHTS, <QUESTOR TRAITORIS>

CLAVES: SÚPER PESADO, TITÁNICA, VEHÍCULO, KNIGHT TYRANT

KNIGHT RAMPAGER



19



Un Knight Rampager es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: ametralladora pesada; espada sierra Segador; guantelete atronador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Knight Rampager	12"	2+	3+	4	5	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Espada sierra Segador	Combate	Combate	Port.	5+	6+	Destructor
Guantelete atronador	Combate	Combate	Port.	6+	5+	Destructor

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, CHAOS KNIGHTS, <QUESTOR TRAITORIS>

CLAVES: SÚPER PESADO, TITÁNICA, VEHÍCULO, CLASE ABHORRENT, KNIGHT RAMPAGER

KNIGHT DESECRATOR



21



Un Knight Desecrator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: ametralladora pesada; destructor láser; espada sierra Segador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Knight Desecrator	12"	3+	3+	4	5	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Destructor láser	Pesada	60"	1	10+	3+	Destructor
Espada sierra Segador	Combate	Combate	Port.	5+	6+	Destructor
Guantelete atronador	Combate	Combate	Port.	6+	5+	Destructor

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espada sierra Segador, esta unidad puede estar equipada con 1 guantelete atronador.

HABILIDADES

Capataz. Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades <QUESTOR TRAITORIS> WAR DOG amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, CHAOS KNIGHTS, <QUESTOR TRAITORIS>

CLAVES: SÚPER PESADO, TITÁNICA, VEHÍCULO, CLASE ABHORRENT, KNIGHT DESECRATOR