



EJÉRCITOS DEL IMMATERIUM

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

CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás las claves <LEGIÓN> y <MARCA DEL CHAOS>. Son una abreviatura para una clave a tu elección tal y como se describe a continuación.

<LEGIÓN>

Los Chaos Space Marines pertenecen a una Legión o Capítulo renegado. Por simplicidad nos referiremos a todos ellos como Legiones, aunque los Capítulos renegados tienen un origen diferente.

Algunas hojas de datos especifican a qué Legión pertenece esta unidad (por ej. Abaddon the Despoiler tiene la clave **BLACK LEGION**, así que pertenece a la Black Legion), pero cuando una hoja no lo especifica tendrá la clave <LEGIÓN>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué Legion pertenece esa unidad. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <LEGIÓN> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre de tu Legión elegida.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Chaos Lord en tu ejército y decidieras que pertenece a la Alpha Legion, su clave de facción <LEGIÓN> cambiaría a **ALPHA LEGION** y su habilidad Señor del Chaos diría: "Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **ALPHA LEGION** amigas a 6" o menos de esta unidad."

No puedes elegir la clave **DEATH GUARD**, **THOUSAND SONS** o **FALLEN** al elegir la Legión a la que pertenece una unidad. La Death Guard y los Thousand Sons tienen sus propias hojas de datos

de Apocalypse, y las hojas de datos que describen a los Fallen están incluidas aquí.

<MARCA DEL CHAOS>

Muchas unidades Heretic Astartes se dedican a un único Dios del Chaos mientras que otras adoran a todo el panteón. El Dios del Chaos al que adora una unidad se indica con su Marca del Chaos.

Algunas hojas de datos especifican la Marca del Chaos de una unidad, pero si la hoja de datos no lo especifica tendrá la clave <MARCA DEL CHAOS>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar qué Marca del Chaos tiene esa unidad. Luego sólo debes reemplazar la clave <MARCA DEL CHAOS> donde aparezca en la hoja de datos de la unidad por una de las siguientes: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

No tienes por qué elegir una Marca del Chaos para una unidad si no quieres, se asume que la unidad no se ha dedicado a un Dios Oscuro específico. Las excepciones son las unidades de las Legiones **WORLD EATERS** o **EMPEROR'S CHILDREN**: todas las unidades **WORLD EATERS** deben tener la clave **KHORNE** si pueden, y todas las unidades **EMPEROR'S CHILDREN** deben tener la clave **SLAANESH** si es posible. Si una unidad tiene las claves **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**, no puede pertenecer a la Legión World Eaters, y si una unidad tiene las claves **KHORNE**, **TZEENTCH** o **NURGLE**, no puede pertenecer a la Legión Emperor's Children. Los **PSÍQUICOS** no pueden tener la clave **KHORNE**, y no pueden pertenecer a la Legión World Eaters.

ABADDON THE DESPOILER



15



Abaddon the Despoiler es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Garra de Horus y Drach'nyen. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Abaddon the Despoiler	6"	2+	2+	2	2	8	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garra de Horus y Drach'nyen	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Destino oscuro. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

Marca del Chaos ascendente. Los chequeos de moral realizados por unidades **HERETIC ASTARTES** amigas se superan automáticamente a 6" o menos de esta unidad.

Señor de la Black Legion. Puedes repetir las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **BLACK LEGION** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, NURGLE, SLAANESH, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CHAOS LORD, TERMINATOR, ABADDON THE DESPOILER

HAARKEN WORLDCLAIMER



Haarken Worldclaimer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Lanzainfernal. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Haarken Worldclaimer	12"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzainfernal	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Tropas de terror

Coleccionista de cabezas. Suma 2 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

Señor de los Raptors. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **RAPTOR** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION

CLAVES: LIGERA, VOLAR, PERSONAJE, INFANTERÍA, RAPTOR, PROPULSOR DE SALTO,

HAARKEN WORLDCLAIMER

DAEMON PRINCE



9



Un Daemon Prince es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas daemónicas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Daemon Prince	8"	2+	2+	2	2	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas daemónicas	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener alas (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene alas:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **VOLAR**.
- Cuando incluyes esta unidad en tu ejército debes elegir que tenga una de las siguientes claves: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.
 - Si eliges la clave **KHORNE**, esta unidad tiene la siguiente habilidad adicional: **Músculos antes que magia**.
 - Si eliges la clave **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**, esta unidad tien la siguiente clave adicional: **Psíquico**.

HABILIDADES

Príncipe del Chaos. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades <LEGIÓN> amigas a 6" o menos de esta unidad.

Músculos antes que magia. Si esta unidad tiene la clave **KHORNE**, suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PERSONAJE, DAEMON, DAEMON PRINCE

CHAOS LORD



5



Un Chaos Lord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas infernales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Lord	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas infernales	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una de las siguientes:
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Terminator:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **TERMINATOR**.
 - Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde las siguientes Claves: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Señor del Chaos. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades <LEGIÓN> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CHAOS LORD

MASTER OF EXECUTIONS



3



Un Master of Executions es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: hacha desmembradora.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Master of Executions	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Hacha desmembradora	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Carnicero de visión warp. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad que tengan como blanco unidades **PERSONAJE**.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MASTER OF EXECUTIONS

LORD DISCORDANT EN HELSTALKER



13



El Lord Discordant en Helstalker es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón automático, extremidades afiladas de Helstalker, archasierra empaladora.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lord Discordant en Helstalker	12"	2+	2+	2	2	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Lanzallamas de perdición	Pesada	18"	2	6+	8+	Infierno
Extremidades afiladas de Helstalker	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-
Archasierra empaladora	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón automático, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas de perdición.

HABILIDADES

Regeneración infernal. Al inicio de la fase de acción, puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

Aura de discordia. Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **VEHÍCULO** enemigas a 6" o menos de cualquier unidad de tu ejército con esta habilidad. Además, suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **INGENIO DAEMÓNICO** <LEGIÓN> a 6" o menos de alguna unidad <LEGIÓN> amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, INGENIO DAEMÓNICO, DAEMON, WARPSMITH, HELSTALKER, LORD DISCORDANT

MASTER OF POSSESSION



4



El Master of Possession es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma psíquica.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Master of Possession	6"	3+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma psíquica	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Sobrecarga psíquica. Cuando tu oponente elige una unidad a 12" o menos de alguna unidad de tu ejército con esta habilidad para manifestar un poder psíquico, antes de que se resuelvan sus efectos tira 1D12; si el resultado es igual o mayor que el atributo Liderazgo de la unidad que manifiesta el poder, sitúa un marcador de explosión junto a ella. No puedes usar esta habilidad y el Recurso de mando Peligros del warp como reacción al mismo poder psíquico.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, MASTER OF POSSESSION

SORCERER



3



Un Sorcerer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma psíquica.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sorcerer	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma psíquica	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una de las siguientes:
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Terminator:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **TERMINATOR**.
 - Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde las siguientes Claves: **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, PSÍQUICO, PERSONAJE, INFANTERÍA, SORCERER

DARK APOSTLE



Un Dark Apostle es una unidad formada por 1 miniatura. También puede incluir dos miniaturas Dark Disciple (**Potencia de unidad +1** por miniatura). Está equipada con: crozius maldito.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Dark Apostle (1-3 miniaturas)	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Crozius maldito	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Fanatismo impío. Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades <LEGIÓN> amigas a 6" o menos de esta unidad. Por cada miniatura Dark Disciple que forme esta unidad, el alcance de esta habilidad aumenta en 2".

Demagogo. Las unidades <LEGIÓN> amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio a 6" o menos de esta unidad. Por cada miniatura Dark Disciple que forme esta unidad, el alcance de esta habilidad aumenta en 2".

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SACERDOTE, DARK APOSTLE

WARPSMITH



4



Un Warpsmith es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: hacha de energía.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Warpsmith	6"	3+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Hacha de energía	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Maestro de lo mecánico. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO** <LEGIÓN> amiga en contacto de peana. Si lo hace tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO**. Sólo se puede intentar reparar cada unidad una vez por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WARPSMITH

EXALTED CHAMPION



Un Exalted Champion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Exalted.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Exalted Champion	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Exalted	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Aspirar a la gloria. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades <LEGIÓN> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, EXALTED CHAMPION

FABIUS BILE



4



Fabius Bile es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Báculo del Tormento. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fabius Bile	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo del Tormento	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

HABILIDADES

Guerreros mejorados. Al inicio de la fase de acción, puedes elegir una unidad **INFANTERÍA HERETIC ASTARTES** (pero no un **PERSONAJE**) amiga a 1" o menos de esta unidad. Mejora el atributo Ataques de esa unidad en 1 para el resto de la partida. Una unidad sólo puede ser mejorada una vez por batalla.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, HERETIC ASTARTES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, FABIUS BILE

HURON BLACKHEART



6



Huron Blackheart es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Garra del Tirano (disparo), Garra del Tirano (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Huron Blackheart	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garra del Tirano (disparo)	Armas ligeras	9"	1	6+	9+	Infierno
Garra del Tirano (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES.

El Tirano de Badab. Al inicio del paso Generar Recursos de mando, si esta unidad es un **SEÑOR DE LA GUERRA** y está en el campo de batalla, generas un Recurso de mando adicional.

Señor de los Red Corsairs. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **RED CORSAIR** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, HERETIC ASTARTES, RED CORSAIRS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CHAOS LORD, PSÍQUICO, HURON BLACKHEART

KHORNE BERZERKERS



4



Unos Khorne Berzerkers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: pistolas bólter, armas sierra.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Khorne Berzerkers (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Khorne Berzerkers (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Khorne Berzerkers (15 miniaturas)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Khorne Berzerkers (20 miniaturas)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Armas sierra	Combate	Combate	x4	6+	9+	-

HABILIDADES.

Horda berzerker. Si esta unidad forma parte de un Destacamento que contenga sólo unidades **WORLD EATERS**, su Rol en batalla es Tropas en lugar de Élite.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, KHORNE BERZERKERS

NOISE MARINES



4



Unos Noise Marines son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: armas de Noise Marines, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Noise Marines (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Noise Marines (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Noise Marines (15 miniaturas)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Noise Marines (20 miniaturas)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destructor sónico	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Armas de Noise Marines	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 destructor sónico (**Potencia de unidad +1**).
- Si esta unidad está formada por 10 o más miniaturas, también puede estar equipada con 1 destructor sónico (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES.

Maestros del Kakophoni. Si esta unidad forma parte de un Destacamento que contenga sólo unidades **EMPEROR'S CHILDREN**, su Rol en batalla es Tropas en lugar de Élite.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, NOISE MARINES

CHOSEN



4



Unos Chosen son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: bólteres, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chosen (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Chosen (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate de Chosen	Combate	Combate	x3	7+	7+	-
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de bólteres y armas de combate, esta unidad puede estar equipada con pistolas bólter y armas de combate de Chosen.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CHOSEN

TERMINATORS

**11**

Unos Terminators son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 21**). Está equipada con: combi-bólters, armas de energía de Terminators.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Terminators (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminators (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón automático Segador	Pesada	36"	2	8+	8+	-
Combi-bólters	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de energía de Terminators	Combate	Combate	x2	6+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 lanzallamas pesado, 1 cañón automático Segador.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATORS

GREATER POSSESSED



6



Un Greater Possessed es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: mutaciones daemónicas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Greater Possessed	7"	2+	3+	2	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mutaciones daemónicas	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

HABILIDADES

Campeones de la hueste. Cada casilla de élite en un Destacamento te permite elegir hasta dos unidades como esta para tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una única casilla de Élite debe desplegarse a la vez y a 6" o menos del resto de unidades que ocupan la misma casilla la primera vez que se despliegan.

Foco de poder. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate de unidades <LEGIÓN> DAEMON a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DAEMON, PERSONAJE, GREATER POSSESSED

POSSESSED



4



Unos Possessed son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 11**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 16**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 21**). Está equipada con: mutaciones horribles.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Possessed (5 miniaturas)	7"	3+	3+	D3	2	6	5+
Possessed (10 miniaturas)	7"	3+	3+	2D3	4	6	5+
Possessed (15 miniaturas)	7"	3+	3+	3D3	6	6	5+
Possessed (20 miniaturas)	7"	3+	3+	4D3	8	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mutaciones horribles	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Tentáculos serpenteantes. Cada vez que esta unidad combate con un arma de combate, tira 1D3 por cada 5 miniaturas que formen esta unidad para determinar la cantidad de ataques que realiza.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DAEMON, POSSESSED

HELBRUTE



7



Un Helbrute es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de fusión, puño de Helbrute.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Helbrute	8"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de plasma de Helbrute	Pesada	36"	1	6+	6+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón automático Segador	Pesada	36"	2	8+	8+	-
Bólder pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Lanzallamas pesado	Pesado	8"	1	6-	9+	Infierno
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Puño de Helbrute	Combate	Combate	2	6+	6+	-
Martillo de Helbrute	Combate	Combate	Port.	9+	5+	-
Flagelo de energía	Combate	Combate	x2	5+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de fusión, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón de plasma de Helbrute, 1 cañón automático Segador, 1 bólder pesado doble, 1 cañón láser doble, 1 puño de Helbrute.
- En lugar de 1 puño de Helbrute, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 martillo de Helbrute, 1 flagelo de energía.
- En lugar de 1 puño de Helbrute, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzamisiles y pies blindados.
- Por cada puño de Helbrute con el que esta unidad esté equipada, también puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.

HABILIDADES

Demente. Al final de la fase de acción, tira 1D6 por cada marcador de explosión situado junto a esta unidad al final de esa fase; si alguno de los resultados de esos dados es un 6 puedes realizar una acción de disparo o una acción de combate con esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, HELBRUTE

MUTILATORS



7



Unos Mutilators son una unidad formada por 3 miniaturas. Está equipada con: armas de carnemetal.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mutilators (3 miniaturas)	4"	3+	3+	2	2	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de carnemetal	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, DAEMON, INFANTERÍA, CULTO DE DESTRUCCIÓN, MUTILATORS

CHAOS SPACE MARINES



4



Unos Chaos Space Marines son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: bólteres, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Space Marines (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Chaos Space Marines (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Chaos Space Marines (15 miniaturas)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Chaos Space Marines (20 miniaturas)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón automático Segador	Pesada	24"	2	6+	10+	-
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 cañón automático, 1 bólter pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 cañón automático Segador.
- En lugar de Bólteres y armas de combate, esta unidad puede estar equipada con pistolas bólter y espadas sierra.
- Si esta unidad está formada por 10 o más miniaturas, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 cañón automático, 1 bólter pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 cañón automático Segador.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CHAOS SPACE MARINES

CHAOS CULTISTS



2



Unos Chaos Cultists son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 6**), 30 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o 40 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: rifles automáticos, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Cultists (10 miniaturas)	6"	4+	4+	2	2	4	10+
Chaos Cultists (20 miniaturas)	6"	4+	4+	4	4	4	10+
Chaos Cultists (30 miniaturas)	6"	4+	4+	6	6	4	10+
Chaos Cultists (40 miniaturas)	6"	4+	4+	8	8	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Pistolas automáticas	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Rifles automáticos	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Armas de asalto brutales	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que formen esta unidad también puede estar equipada con 1 ametralladora pesada (**Potencia de unidad +1** por arma).
- En lugar de rifles automáticos y armas de combate, esta unidad puede estar equipada con pistolas automáticas y armas de asalto brutales.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CHAOS CULTISTS

CHAOS SPAWN



3



Unos Chaos Spawn son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), 3 miniaturas (**Potencia de unidad 7**), 4 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o 5 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: mutaciones espantosas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Spawn (1 miniaturas)	7"	4+	-	1	1	7	10+
Chaos Spawn (2 miniaturas)	7"	4+	-	2	2	7	10+
Chaos Spawn (3 miniaturas)	7"	4+	-	3	3	8	10+
Chaos Spawn (4 miniaturas)	7"	4+	-	4	4	8	10+
Chaos Spawn (5 miniaturas)	7"	4+	-	5	5	8	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mutaciones espantosas	Combate	Combate	Port.	6+	7+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Mutaciones demenciales. Cuando esta unidad realiza una acción de combate, antes de elegir blancos, tira 1D3 en esta tabla para determinar qué mutación recibe hasta el final de esa acción.

1D3	MUTACIÓN
1	Zarpas afiladas. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con las armas de combate de esta unidad.
2	Tentáculos prensiles. Suma 1 al atributo Ataques de esta unidad.
3	Hemorragia tóxica. Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por esta unidad con armas de combate.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, BESTIA, CHAOS SPAWN

BIKERS



8



Unos Bikers son una unidad formada por 3 miniaturas . Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: bólteres dobles, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Bikers (3 miniaturas)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Chaos Bikers (6 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Chaos Bikers (9 miniaturas)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólteres dobles	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, BIKERS

RAPTORS



Unos Raptors son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: pistolas bólter, espadas sierra.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Raptors (5 miniaturas)	12"	3+	3+	1	1	6	6+
Raptors (10 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	6	6+
Raptors (15 miniaturas)	12"	3+	3+	3	3	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Tropas de terror

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, RAPTORS

WARP TALONS



8



Unos Warp Talons son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: cuchillas relámpago.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Warp Talons (5 miniaturas)	12"	3+	3+	1	1	6	5+
Warp Talons (10 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cuchillas relámpago	Combate	Combate	x3	6+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, DAEMON, PROPULSOR DE SALTO, WARP TALONS

HAVOCS



Unos Havocs son una unidad formada por 5 miniaturas. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Havocs (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón automático Segador	Pesada	24"	2	6+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con cuatro de las siguientes armas en cualquier combinación: 1 cañón automático, 1 bólder pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 cañón automático Segador.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, HAVOCS

VENOMCRAWLER



10



Un Venomcrawler es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones excruciantes, garras evisceradoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Venomcrawler	10"	4+	4+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañones excruciantes	Pesada	36"	1	7+	7+	-
Garras evisceradoras	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-

HABILIDADES

Maquinaria maléfica. Cada vez que se sitúa un marcador de explosión junto a una unidad enemiga como resultado de un ataque realizado con un arma de combate por esta unidad, tira 1D6; con un 4+ puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

Regeneración infernal. Al inicio de la fase de acción puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, VENOMCRAWLER

DEFILER



11



Un Defiler es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla, cañón automático Segador, lanzallamas pesado doble, garras de Defiler.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Defiler	8"	4+	4+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de batalla	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Cañón automático Segador	Pesada	36"	2	8+	8+	-
Bólder pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Garras de Defiler	Combate	Combate	Port.	6+	5+	-
Flagelo de Defiler	Combate	Combate	x2	5+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanzallamas pesado doble, esta unidad puede estar equipada con 1 flagelo de Defiler.
- En lugar de 1 cañón automático Segador, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 bólder pesado doble, 1 cañón láser doble.

HABILIDADES

Regeneración infernal. Al inicio de la fase de acción puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, DEFILER

FORGEFIEND



6



Un Forgefiend es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones de ectoplasma y fauces daemónicas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Forgefiend	8"	4+	4+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de ectoplasma	Pesada	24"	1	5+	5+	-
Cañón automático Hades	Pesada	36"	2	5+	7+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Fauces daemónicas	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de fauces daemónicas, esta unidad puede estar equipada con pies blindados y 1 cañón de ectoplasma (**Potencia de unidad +1**).
- En lugar de 2 cañones de ectoplasma, esta unidad puede estar equipada con 2 cañones automáticos Hades (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Regeneración infernal. Al inicio de la fase de acción puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DAEMON, INGENIO DAEMONICO, FORGEFIEND

MAULERFIEND



Un Maulerfiend es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cortadores de magma, puños de Maulerfiend.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Maulerfiend	10"	4+	4+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Tentáculos azotadores	Combate	Combate	x3	6+	8+	-
Cortadores de magma	Pesada	6"	2	10+	4+	-
Puños de Maulerfiends	Combate	Combate	Port.	5+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de cortadores de magma, esta unidad puede estar equipada con tentáculos azotadores (Potencia de unidad +1).

HABILIDADES

Regeneración infernal. Al inicio de la fase de acción puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, MAULERFIEND

CHAOS PREDATOR



Un Chaos Predator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón automático Predator, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Cañón automático Predator	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón automático Predator, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón láser doble.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 cañones láser.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, CHAOS PREDATOR

CHAOS VINDICATOR



9



Un Chaos Vindicator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón Demolisher, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón Demolisher	Pesada	24"	2	6+	6+	Destructor
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un escudo de asedio (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un escudo de asedio, tiene un atributo salvación de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, CHAOS VINDICATOR

CHAOS RHINO



5



Un Chaos Rhino es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: combi-bólter, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Combi-bólter	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA <LEGIÓN>** amigas. No puede transportar unidades **TERMINATORS**, **CULT OF DESTRUCTION** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, CHAOS RHINO

OBLITERATORS



9



Unos Obliterators son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 17**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 25**). Está equipada con: cañones de carnemetal, puños aplastantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Obliterators (1 miniatura)	4"	3+	3+	1	2	6	4+
Obliterators (2 miniaturas)	4"	3+	3+	2	4	6	4+
Obliterators (3 miniaturas)	4"	3+	3+	3	6	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañones de carnemetal	Armas ligeras	24"	x2	5+	5+	-
Puños aplastantes	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DAEMON, CULT OF DESTRUCTION, OBLITERATORS

CHAOS LAND RAIDER



13



Un Chaos Land Raider es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter pesado doble, 2 cañones láser dobles, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA <LEGIÓN>** amigas. Cada miniatura **TERMINATOR** y **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras dos miniaturas, y cada miniatura **CULT OF DESTRUCTION** ocupa el espacio de otras tres miniaturas.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, CHAOS LAND RAIDER

HELDRAKE



10



Un Helderake es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón automático Hades, garras de Helderake.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Helderake	30"	3+	4+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático Hades	Pesada	36"	2	5+	7+	-
Lanzallamas de perdición	Pesada	18"	2	6+	8+	Infierno
Garras de Helderake	Combate	Combate	Port.	9+	10+	Antiaéreo

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón automático Hades, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas de perdición (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Regeneración infernal. Al inicio de la fase de acción puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, HELDRAKE

KHORNE LORD OF SKULLS



28



Khorne Lord of Skulls es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de vísceras, cañón gatling Hades, gran cuchilla de Khorne.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Khorne Lord of Skulls	10"	3+	3+	4	5	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de sangre daemónica	Pesada	18"	2	5+	8+	Infierno
Cañón de vísceras	Pesada	18"	2	8+	5+	Infierno
Cañón gatling Hades	Pesada	48"	3	6+	6+	-
Cañón de icor	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Arrojacráneos	Pesada	60"	1	3+	4+	-
Gran cuchilla de Khorne	Combate	Combate	Port.	5+	5+	Destructor

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de vísceras, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón de sangre daemónica, 1 cañón de icor.
- En lugar de 1 cañón gatling Hades, esta unidad puede estar equipada con 1 arrojacráneos.

HABILIDADES

Furia sin fin. Mientras esta unidad tenga algún marcador de daño junto a ella, suma 1 a su atributo Ataques por cada uno de esos marcadores.

Regeneración infernal. Al inicio de la fase de acción puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO,

LORD OF SKULLS

NOCTILITH CROWN



4



Una Noctilith Crown es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: azote de energía warp.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Noctilith Crown	-	-	4+	-	3	-	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Azote de energía warp	Armas ligeras	6"	1	9+	10+	-

HABILIDADES

Aura despreciable. Mejora el atributo Salvación (hasta un máximo de 4+) de unidades **LIGERAS** **CHAOS** amigas en 1 a 18" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

Inmóvil. Esta unidad nunca está Fuera de mando, nunca sitúes junto a ella un marcador de Fuera de mando. Al medir distancias desde y hasta esta unidad, mide desde y hasta el punto más cercano de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: PESADA, FORTIFICACIÓN, NOCTILITH CROWN

CYPHER



6



Cypher es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pistolas de Cypher (disparo), pistolas de Cypher (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Cypher	7"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas de Cypher (disparo)	Armas ligeras	16"	x2	7+	7+	Fuego rápido
Pistolas de Cypher (combate)	Combate	Combate	x2	7+	7+	-

HABILIDADES

Armas destellantes. Esta unidad puede realizar una acción de disparo en un turno en el que se haya Retirado.

Lord Cypher. Puedes repetir las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **FALLEN** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, CHAOS, FALLEN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CYPHER

FALLEN



6



Unos Fallen son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: bólteres, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fallen (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Fallen (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes arma: 1 cañón automático, 1 bólter pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles.
- En lugar de bólteres, armas de combate, esta unidad puede estar equipada con pistolas bólter, espadas sierra.

HABILIDADES

Ángeles caídos. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad con armas a distancia.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, CHAOS, FALLEN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA

LUCIUS THE ETERNAL



6



Lucius the Eternal es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Sirena de muerte, látigo del Tormento, armas artesanales. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lucius the Eternal	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Sirena de muerte	Pesada	8"	1	8+	9+	Infierno
Látigo del Tormento	Pesada	6"	1	7+	9+	-
Armas artesanales	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Armadura de las almas aullantes. Al inicio de la fase de daño, si esta unidad tiene algún marcador de explosión junto a ella tira 1D12; con un 5+ puedes situar un marcador de explosión junto a una unidad que esté en contacto de peana con esta unidad. Si lo haces, retira un marcador de explosión de esta unidad.

Señor de Slaanesh. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **EMPEROR'S CHILDREN** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, HERETIC ASTARTES, EMPEROR'S CHILDREN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CHAOS LORD, LUCIUS THE ETERNAL

KHÂRN THE BETRAYER



11



Khârn the Betrayer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Destripadora. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Khârn the Betrayer	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destripadora	Combate	Combate	Port.	2+	5+	Destructor

HABILIDADES

El Traidor. No puedes repetir o modificar resultados para impactar no modificados de 1 obtenidos en los ataques de esta unidad. Si obtienes un resultado para impactar de 1 sin modificar en un ataque de esta unidad y hay alguna otra unidad amiga a 1" o menos de ella, elige una de esas unidades y sitúa un marcador de explosión junto a la unidad elegida.

¡Mata! ¡Mutila! ¡Quema! Puedes repetir tiradas para impactar de unidades **WORLD EATERS** amigas cuando usen armas de combate a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, WORLD EATERS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CHAOS LORD, KHÂRN THE BETRAYER

PLAGUE MARINES



4



Unos Plague Marines son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 7**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 13**). Está equipada con: bólteres, armas de plaga.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Plague Marines (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	1	6	6+
Plague Marines (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	2	6	6+
Plague Marines (15 miniaturas)	5"	3+	3+	3	3	6	6+
Plague Marines (20 miniaturas)	5"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzaplagas	Pesada	9"	1	6+	10+	Infierno
Regurgitador de plaga	Pesada	24"	1	7+	8+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas de plaga	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes armas en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 lanzaplagas, 1 regurgitador de plaga.

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PLAGUE MARINES

RUBRIC MARINES



5



Unos Rubric Marines son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 9**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 13**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 17**). Está equipada con: pistolas bólter inferno, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rubric Marines (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	1	6	5+
Rubric Marines (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	2	6	5+
Rubric Marines (15 miniaturas)	5"	3+	3+	3	3	6	5+
Rubric Marines (20 miniaturas)	5"	3+	3+	4	4	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón cosechaalmas	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Pistolas bólter inferno	Armas ligeras	24"	Port.	6+	8+	Fuego rápido
Lanzallamas warp	Armas ligeras	8"	Port.	5+	8+	Infierno
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	6+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con 1 cañón cosechaalmas (**Potencia de unidad +1** por arma).
- En lugar de pistolas bólter inferno, esta unidad puede estar equipada con lanzallamas warp.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, RUBRIC MARINES

CHAOS LORD EN DAEMONIC MOUNT



6



Un Chaos Lord en Daemonic Mount es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas infernales, extremidades maléficas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Lord en Daemonic Mount	12"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas infernales	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Extremidades maléficas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad debe tener una de las siguientes:
 - Disc of Tzeentch. Si esta unidad tiene un Disc of Tzeentch:
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **TZEENTCH**, **VOLAR**.
 - Steed of Slaanesh (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Steed of Slaanesh:
 - Tiene un atributo Movimiento de 13".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Corcel de Slaanesh**.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **SLAANESH**.
 - Palanquín de Nurgle. Si esta unidad tiene un Palanquín of Nurgle:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Heridas de 2.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **NURGLE**.
 - Juggernaut of Khorne (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Juggernaut of Khorne:
 - Tiene un atributo Movimiento de 8".
 - Tiene un atributo Ataques de 2.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **KHORNE**.

HABILIDADES

Corcel de Slaanesh. Puedes repetir tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por una unidad con un Steed of Slaanesh.

Señor del Chaos. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades <LEGIÓN> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, PERSONAJE, DAEMON, CHAOS LORD

SORCERER EN DAEMONIC MOUNT



5



Un Sorcerer en Daemonic Mount es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma psíquica, extremidades maléficas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sorcerer en Daemonic Mount	12"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma psíquica	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Extremidades maléficas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad debe tener una de las siguientes:
 - Disc of Tzeentch. Si esta unidad tiene un Disc of Tzeentch:
 - Tiene un atributo Salvación de 5+.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **TZEENTCH**, **VOLAR**.
 - Steed of Slaanesh (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Steed of Slaanesh:
 - Tiene un atributo Movimiento de 13".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: Corcel de Slaanesh.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **SLAANESH**.
 - Palanquín of Nurgle. Si esta unidad tiene un Palanquín of Nurgle:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Heridas 2.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **NURGLE**.

HABILIDADES

Corcel de Slaanesh. Puedes repetir tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por una unidad con un Steed of Slaanesh.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, DAEMON, SORCERER

Obsidius Mallex



4



Obsidius Mallex es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: martillo de trueno. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Obsidius Mallex	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Martillo de trueno	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Señor del Chaos. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **BLACK LEGION** y **SERVANTS OF THE ABYSS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION, SERVANTS OF THE ABYSS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CHAOS LORD, OBSIDIUS MALLEX

ROGUE PSYKER



3



Un Rogue Psyker es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: báculo del Chaos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rogue Psyker	6"	4+	4+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo del Chaos	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Esclavos de Mallex. Esta unidad no ocupa casilla en un Destacamento que incluya a **OBSDIUS MALLEX**.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SERVANTS OF THE ABYSS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, ROGUE PSYKER

NEGAVOLT CULTISTS



2



Unos Negavolt Cultists son una unidad formada por 4 miniaturas. Está equipada con: picanas eléctricas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Negavolt Cultists (4 miniaturas)	6"	3+	4+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Picanas eléctricas	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SERVANTS OF THE ABYSS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, NEGAVOLT CULTISTS

CHAOS BEASTMEN

**1**

Unos Chaos Beastmen son una unidad formada por 4 miniaturas. Está equipada con: pistolas, armas de asalto brutales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Beastmen (4 miniaturas)	6"	3+	4+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Armas de asalto brutales	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

HABILIDADES

Esclavos de Mallex. Esta unidad no ocupa casilla en un Destacamento que incluya a **OBSEDIUS MALLEX**.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SERVANTS OF THE ABYSS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CHAOS BEASTMEN

TRAITOR GUARDSMEN



2



Unos Traitor Guardsmen son una unidad formada por 7 miniaturas. Está equipada con: armas láser, lanzallamas, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Traitor Guardsmen (7 miniaturas)	6"	4+	4+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas	Pesada	8"	1	7+	10+	Infierno
Armas láser	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SERVANTS OF THE ABYSS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TRAITOR GUARDSMEN

CULTISTS OF THE ABYSS



2



Unos Cultists of the Abyss son una unidad formada por 8 miniaturas. Está equipada con: ametralladora pesada; cañones automáticos; antorcha fuego infernal; armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Cultists of the Abyss (8 miniaturas)	6"	4+	4+	1	2	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Antorcha fuego infernal	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Cañones automáticos	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SERVANTS OF THE ABYSS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CULTISTS OF THE ABYSS