

SKARBRAND



15



Skarbrand es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bramido de furia infinita, Aniquilación, Masacre. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Skarbrand	8"	2+	2+	2	3	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bramido de furia infinita	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Aniquilación	Combate	Combate	Port.	4+	5+	Destructor
Masacre	Combate	Combate	x2	4+	5+	-

HABILIDADES

Rabia personificada. Suma 1 al atributo Ataques de las unidades **LIGERAS** y **PESADAS** mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de esta unidad. Además, las unidades **LIGERAS** y **PESADAS** no pueden realizar movimientos de Retirada mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PERSONAJE, BLOODTHIRSTER, SKARBRAND

BLOODTHIRSTER OF INSENSATE RAGE



14



Un Bloodthirster of Insensate Rage es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: gran hacha de Khorne.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bloodthirster of Insensate Rage	12"	2+	2+	2	3	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Gran hacha de Khorne	Combate	Combate	Port.	4+	4+	Destructor

HABILIDADES

Gran Daemon de Khorne. Las unidades **DAEMON KHORNE** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, PERSONAJE, BLOODTHIRSTER

WRATH OF KHORNE BLOODTHIRSTER



15



Un Wrath of Khorne Bloodthirster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: mayal de sangre (a distancia), fuego infernal, hacha de Khorne, mayal de sangre (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wrath of Khorne Bloodthirster	12"	2+	2+	2	3	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Fuego infernal	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Mayal de sangre (a distancia)	Armas ligeras	8"	Port.	7+	7+	-
Hacha de Khorne	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-
Mayal de sangre (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Cazador implacable. Puedes repetir las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

Gran Daemon de Khorne. Las unidades **DAEMON KHORNE** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, PERSONAJE, BLOODTHIRSTER

BLOODTHIRSTER OF UNFETTERED FURY



14



Un Bloodthirster of Unfettered Fury es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: látigo de Khorne (a distancia), hacha de Khorne, látigo de Khorne (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bloodthirster of Unfettered Fury	12"	2+	2+	2	3	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Látigo de Khorne (a distancia)	Armas ligeras	8"	Port.	7+	8+	-
Látigo de Khorne (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-
Hacha de Khorne	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-

HABILIDADES

Gran Daemon de Khorne. Las unidades **DAEMON KHORNE** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, PERSONAJE, BLOODTHIRSTER

SKULLTAKER



5



Un Skulltaker es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espada Matadora. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada Matadora	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

HABILIDADES

Cazador implacable. Puedes repetir las tiradas para impactar y para herir en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

Foco de decapitación. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades **BLOODLETTER** amigas a 8" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, SKULLTAKER

BLOODMASTER



2



Un Bloodmaster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: filo de sangre.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bloodmaster	6"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Filo de sangre	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Foco de Khorne. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **DAEMON KHORNE** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, BLOODMASTER

SKULLMASTER



Un Skullmaster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: filo de sangre, cuerno afilado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Skullmaster	8"	2+	2+	1	1	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Filo de sangre	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-
Cuerno afilado	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Foco de Khorne. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **DAEMON KHORNE** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, PERSONAJE, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, SKULLMASTER

BLOOD THRONE



5



Un Blood Throne es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: filo de sangre, espada infernal.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Blood Throne	6"	2+	2+	2	2	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Filo de sangre	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-
Espada infernal	Combate	Combate	Port.	5+	9+	-

HABILIDADES

Festín de vísceras. Cada vez que sitúes un marcador de explosión junto a una unidad enemiga como resultado de un ataque realizado por esta unidad con un arma de combate, puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad. Se deben retirar los marcadores de explosión pequeños antes que los marcadores de explosión grandes.

Foco de Khorne. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **DAEMON KHORNE** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, CARRO, PERSONAJE, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, BLOOD THRONE

KARANAK



4



Karanak es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: colmillos desgarrá-almas. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Karanak	10"	2+	-	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Colmillos desgarrá-almas	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Disrupción psíquica. Cuando tu oponente elige una unidad a 12" o menos de cualquier unidad de tu ejército con esta habilidad para manifestar un poder psíquico, antes de que se resuelvan sus efectos tira 1D6; con un 4+ los efectos de ese poder psíquico no se resuelven. No puedes usar esta habilidad y el Recurso de mando Negar a la bruja como reacción al mismo poder psíquico.

Presa del Dios de la Sangre. Al inicio de la primera fase de acción, puedes elegir una unidad **PERSONAJE** enemigo. Hasta el final de la batalla, suma 1 a las tiradas para impactar y tiradas para herir en los ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, BESTIA, PERSONAJE, FLESH HOUND, KARANAK

KAIROS FATEWEAVER



15



Kairos Fateweaver es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: fuego púrpura de Tzeentch, Báculo del mañana. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kairos Fateweaver	12"	3+	2+	2	3	8	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Fuego púrpura de Tzeentch	Armas ligeras	30"	Port.	7+	7+	Fuego brujo
Báculo del mañana	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Gran Daemon de Tzeentch. Las unidades **DAEMON TZEENTCH** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Testigo del pasado. Una vez por batalla, al final de la fase de daño, puedes revisar tu pila de Recursos de mando descartados, robar una carta Recurso de mando Portal infernal y añadirla a tu mano.

Visiones del futuro. Una vez por batalla, al inicio de la fase de acción, puedes buscar en tu mazo de Recursos de mando, robar una carta Recurso de mando Contemplar el destino y añadirla a tu mano. A continuación baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, PSÍQUICO, PERSONAJE, LORD OF CHANGE,

KAIROS FATEWEAVER

LORD OF CHANGE



12



Un Lord of Change es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: fuego naranja de Tzeentch, Báculo de Tzeentch.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lord of Change	12"	2+	2+	2	3	8	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Fuego naranja de Tzeentch	Armas pequeñas	24"	Port.	8+	8+	Fuego brujo
Espada funesta	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-
Báculo de Tzeentch	Combate	Combate	Port.	8+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 espada funesta (**Potencia de unidad +1**), o puede tener una Vara de la hechicería (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una Vara de la hechicería, gana las siguientes habilidades adicionales: **Vara de la hechicería**.

HABILIDADES

Gran Daemon de Tzeentch. Las unidades **DAEMON TZEENTCH** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Vara de la hechicería. Si esta unidad tiene una Vara de la hechicería, suma 6" al Alcance del fuego naranja de Tzeentch de sus unidades.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, PSÍQUICO, PERSONAJE, LORD OF CHANGE

THE BLUE SCRIBES



5



The Blue Scribes es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cuchillas del Disc, andanada de magia de Xirat'p, plumas afiladas. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Blue Scribes	12"	4+	4+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Andanada de magia de Xirat'p	Armas ligeras	24"	Port.	9+	9+	Fuego brujo
Cuchillas del Disc	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-
Plumas afiladas	Combate	Combate	Port.	10+	12+	-

HABILIDADES

Robo de magia de P'tarix. Cuando tu oponente elige una unidad a 12" o menos de esta unidad para manifestar un poder psíquico, después de que se resuelve tira 1D6; con un 4+, si tu oponente tiene alguna carta de Recursos de mando en su mano, debe elegir una y descartarla.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, VOLAR, PERSONAJE, HORROR, THE BLUE SCRIBES

CHANGECASTER



4



Un Changercaster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: daga ritual.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Changercaster	6"	4+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Daga ritual	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-
Báculo de cambio	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 Báculo de cambio.

HABILIDADES

Foco de Tzeentch. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades TZEENTCH DAEMON amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, CHANGECASTER

FATESKIMMER



6



Un Fateskimmer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: mordisco de lamprea, daga ritual.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fateskimmer	14"	4+	3+	1	2	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mordisco de lamprea	Combate	Combate	Port.	10+	6+	-
Daga ritual	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-
Báculo de cambio	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 báculo de cambio.

HABILIDADES

Foco de Tzeentch. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades TZEENTCH DAEMON amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, CARRO, VOLAR, PSÍQUICO, PERSONAJE, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, FATESKIMMER

FLUXMASTER



5



Un Fluxmaster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cuchillas del Disc, daga ritual.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fluxmaster	12"	4+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cuchillas del Disc	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-
Daga ritual	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-
Báculo de cambio	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 báculo de cambio.

HABILIDADES

Foco de Tzeentch. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades TZEENTCH DAEMON amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, VOLAR, PSÍQUICO, PERSONAJE, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, FLUXMASTER

ROTIGUS



15



Rotigus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: chorros de mugre cáustica, fauces colmilludas, Vara nudosa y garras, dientes de Nurgling. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rotigus	7"	2+	3+	2	4	8	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Chorros de mugre cáustica	Pesada	7"	3	5+	9+	Infierno
Fauces colmilludas	Combate	Combate	x2	8+	9+	-
Vara nudosa	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-
Garras y dientes de Nurgling	Combate	Combate	1	10+	10+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Gran Daemon de Nurgle. Las unidades **DAEMON NURGLE** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Lluvia de Nurgle. Cuando se elige esta unidad para manifestar un poder psíquico, después de resolver sus efectos tira 1D6; con un 4+ sitúa un marcador de explosión junto a la unidad enemiga más cercana a esta unidad. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige una de esas unidades y sitúa un marcador de explosión junto a ella en su lugar.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, GREAT UNCLEAN ONE, ROTIGUS

GREAT UNCLEAN ONE



14



Una Great Unclean One es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: mayal de plaga (a distancia), espada biliosa, garras y dientes de Nurgling, mayal de plaga (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Great Unclean One	7"	2+	3+	2	4	8	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mayal de plaga (a distancia)	Armas ligeras	7"	x2	7+	7+	-
Cuchillo bilioso	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-
Espada biliosa	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-
Campana del apocalipsis	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-
Garras y dientes de Nurgling	Combate	Combate	1	10+	10+	-
Mayal de plaga (combate)	Combate	Combate	x2	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espada biliosa, esta unidad puede estar equipada con 1 campana del apocalipsis (**Potencia de unidad +1**).
- En lugar de 1 mayal de plaga, esta unidad puede estar equipada con 1 cuchillo bilioso.

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Gran Daemon de Nurgle. Las unidades **DAEMON NURGLE** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Invocación reverberante. Al inicio de la fase de acción, puedes tirar 1D6 por cada unidad **LIGERA DAEMON NURGLE** amiga a 7" o menos de cualquier unidad de tu ejército equipada con una campana del apocalipsis; con un 6+ retira un marcador de daño de la unidad por la que has tirado.

Ofrenda pútrida. Al inicio del paso Generar Recursos de mando, si esta unidad está equipada con un cuchillo bilioso, si es un **SEÑOR DE LA GUERRA** y está en el campo de batalla, generas un Recurso de mando adicional.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, GREAT UNCLEAN ONE

EPIDEMIUS



6



Epidemius es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espada nociva, garras y dientes de Nurgling. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Epidemius	5"	2+	2+	1	2	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada nociva	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-
Garras y dientes de Nurgling	Combate	Combate	1	10+	10+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Foco de Nurgle. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades **NURGLE DAEMON** amigas cuando usen armas de combate mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

El Archivo de las Plagas. El Archivo de las Plagas empieza la batalla en 0. Al inicio de la fase de acción, si esta unidad está en el campo de batalla suma 1 al registro y consulta el resultado en la tabla inferior. Los resultados son acumulativos.

	EFEECTO
1	Sin efecto.
2	Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades DAEMON NURGLE amigas.
3+	Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades DAEMON NURGLE amigas.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, PERSONAJE, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, EPIDEMIUS

HORTICULOUS SLIMUX



Horticultural Slimux es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: tijeras de podar, fauces ácidas de Mulch. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Horticultural Slimux	5"	2+	2+	2	2	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Tijeras de podar	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-
Fauces ácidas de Mulch	Combate	Combate	Port.	8+	7+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Adiestrador de bestias. Si una unidad **BESTIAS OF NURGLE** amiga empieza una acción de movimiento a 6" o menos de esta unidad, suma 3" al atributo Movimiento de esa unidad mientras realiza esa acción de movimiento. Además, suma 1 al resultado para impactar de los ataques realizados por unidades **BEASTS OF NURGLE** amigas a 12" o menos de esta unidad.

Foco de Nurgle. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades **NURGLE DAEMON** amigas al usar armas de combate a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, PERSONAJE, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, HORTICULOUS SLIMUX

POXBRINGER



4



Un Poxbringer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espada nociva.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Poxbringer	5"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada nociva	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Foco de Nurgle. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades **NURGLE DAEMON** amigas al usar armas de combate a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, POXBRINGER

SLOPPITY BILEPIPER



4



Un Sloppity Bilepiper es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: títere.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sloppity Bilepiper	5"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Títere	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Alegre cancioncilla de vejiga. Suma 1 al atributo Ataques de las unidades **NURGLING** y **GREAT UNCLEAN ONE** mientras estén realizando una acción de combate a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

Epidemia de júbilo. Cuando se realiza un chequeo de moral para una unidad **DAEMON NURGLE** amiga a 6" o menos de esta unidad, tira 2D6 y descarta uno de los resultados.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PLAGUEBEARER, HERALD OF NURGLE, SLOPPITY BILEPIPER

SPOILPOX SCRIVENER



4



Un Spoilpox Scrivener es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espantos asquerosos, fauces distendidas, espada de plaga.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Spoilpox Scrivener	5"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espantos asquerosos	Armas ligeras	6"	Port.	10+	11+	-
Fauces distendidas	Combate	Combate	Port.	9+	11+	-
Espada de plaga	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Supervisor estricto. Si una unidad **INFANTERÍA PLAGUEBEARER** empieza una acción de movimiento a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad, suma 2" a su atributo Movimiento mientras realiza esa acción de movimiento.

¡Venga, que no llegamos a objetivos! Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **PLAGUEBEARER** mientras se encuentren a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PLAGUEBEARER, HERALD OF NURGLE, SPOILPOX SCRIVENER

BE'LAKOR



12



Be'lakor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La Espada de las Sombras, zarpas maléficas. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Be'lakor	14"	2+	2+	2	2	7	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
La Espada de las Sombras	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-
Zarpas maléficas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Tropas de terror, Stealth

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

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, PSÍQUICO, PERSONAJE, DAEMON PRINCE, BE'LAKOR

DAEMON PRINCE OF CHAOS



6



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Daemon Prince of Chaos	8"	2+	2+	2	2	7	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 una de las siguientes claves para reemplazar la clave <LEALTAD> en todos los lugares en los que aparece en su hoja de datos: **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

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.

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

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, <LEALTAD>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

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

BLOODLETTERS



4



Unos Bloodletters son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 13**) Está equipada con: espada infernal.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bloodletters (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	5	9+
Bloodletters (20 miniaturas)	6"	3+	3+	4	4	5	9+
Bloodletters (30 miniaturas)	6"	3+	3+	8	6	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada infernal	Combate	Combate	x2	5+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, BLOODLETTERS

HORRORS



4



Unos Horrors son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 13**) Está equipada con: llamas refulgentes, extremidades retorcidas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Horrors (10 miniaturas)	6"	4+	4+	2	2	5	8+
Horrors (20 miniaturas)	6"	4+	4+	4	4	5	8+
Horrors (30 miniaturas)	6"	4+	4+	7	6	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Llamas refulgentes	Armas ligeras	18"	Port.	7+	9+	-
Extremidades retorcidas	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, HORRORS

KEEPER OF SECRETS



14



Un Keeper of Secrets es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cuchillo ritual, grandes pinzas, espada Robavoluntades.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Keeper of Secrets	15"	2+	2+	2	3	8	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cuchillo ritual	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Grandes pinzas	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-
Espada Robavoluntades	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-
Látigo viviente (distancia)	Armas pequeñas	6"	2	7+	8+	-
Látigo viviente (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de estar equipada con 1 cuchillo ritual, esta unidad puede estar equipada con 1 látigo viviente (distancia) y 1 látigo viviente (combate) (**Potencia de unidad +2**), o puede tener alguna de las siguientes: égida refulgente, mano siniestra.
 - Si esta unidad tiene una égida refulgente, recibe la siguiente habilidad adicional: **Ignorar daño (6+)**.
 - Si esta unidad tiene una mano siniestra, recibe la siguiente habilidad adicional: **Mano siniestra**.

HABILIDADES

Aura mesmérica. Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades enemigas que tengan como blanco esta unidad.

Gran Daemon de Slaanesh. Las unidades **DAEMON SLAANESH** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Mano siniestra. Cada vez que se sitúa un marcador de explosión junto a una unidad enemiga como resultado de un ataque realizado con esta unidad con un arma de combate, puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad. Se deben retirar los marcadores de explosión pequeños antes que los marcadores de explosión grandes.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, KEEPER OF SECRETS

THE MASQUE OF SLAANESH



4



The Masque of Slaanesh es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras serradas. Sólo puedes incluir una miniatura como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Masque of Slaanesh	10"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras serradas	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Foco de fascinación. Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades enemigas que tengan como blanco a unidades **DAEMONETTE** a 6" o menos de esta unidad.

La danza eterna. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades **SLAANESH** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA
CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH,
THE MASQUE OF SLAANESH

HERALD OF SLAANESH



3



Un Herald of Slaanesh es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras mutiladoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Herald of Slaanesh	8"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras mutiladoras	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Foco de Slaanesh. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **SLAANESH DAEMON** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH

PLAGUEBEARERS



4



Unos Plaguebearers son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: espada de plagas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Plaguebearers (10 miniaturas)	5"	4+	4+	2	3	5	9+
Plaguebearers (20 miniaturas)	5"	4+	4+	4	6	5	9+
Plaguebearers (30 miniaturas)	5"	4+	4+	6	9	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada de plagas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Nube de moscas. Si esta unidad está formada por 30 miniaturas, siempre es un blanco a cubierto.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PLAGUEBEARERS

NURGLINGS



3



Unos Nurglings son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede contener 6 miniaturas (**Potencia de unidad 5**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: colmillos y garras infectos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Nurglings (3 miniaturas)	5"	4+	4+	2	2	5	9+
Nurglings (6 miniaturas)	5"	4+	4+	4	4	5	9+
Nurglings (9 miniaturas)	5"	4+	4+	6	6	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Colmillos y garras infectos	Combate	Combate	Port.	9+	11+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+), Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, ENJAMBRE, NURGLINGS

FIENDS OF SLAANESH



3



Unos Fiends of Slaanesh son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 3 miniaturas (**Potencia de unidad 5**), 6 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: pinzas mutiladoras, cola con aguijón.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fiends of Slaanesh (1 miniatura)	15"	3+	-	1	1	5	9+
Fiends of Slaanesh (3 miniaturas)	15"	3+	-	2	2	5	9+
Fiends of Slaanesh (6 miniaturas)	15"	3+	-	3	3	5	9+
Fiends of Slaanesh (9 miniaturas)	15"	3+	-	4	4	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pinzas mutiladoras	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-
Cola con aguijón	Combate	Combate	Port.	8+	11+	-

HABILIDADES

Almizcle soporífero. Ai una unidad **INFANTERÍA** a 1" o menos de alguna unidad enemiga con esta habilidad quiere Retirarse, los jugadores deben tirar un dado. La unidad sólo podrá Retirarse si el jugador que la controla obtiene un resultado mayor en el dado.

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 igualo 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, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, BESTIA, FIENDS OF SLAANESH

FLESH HOUNDS



3



Unos Flesh Hounds son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 5**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: colmillos sanguinolentos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Flesh Hounds (5 miniaturas)	10"	3+	-	1	1	5	9+
Flesh Hounds (10 miniaturas)	10"	3+	-	2	2	5	9+
Flesh Hounds (15 miniaturas)	10"	3+	-	3	3	5	9+
Flesh Hounds (20 miniaturas)	10"	3+	-	4	4	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Colmillos sanguinolentos	Combate	Combate	Port.	5+	9+	-

HABILIDADES

Disrupción psíquica. Cuando tu oponente elige una unidad a 12" o menos de cualquier unidad de tu ejército con esta habilidad para manifestar un poder psíquico, antes de que se resuelvan sus efectos tira 1D6; con un 4+ los efectos de ese poder psíquico no se resuelven. No puedes usar esta habilidad y el Recurso de mando Negar a la bruja como reacción al mismo poder psíquico.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, BESTIA, FLESH HOUNDS

SCREAMERS



4



Unos Screamers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede contener 6 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: mordisco de lamprea.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Screamers (3 miniaturas)	16"	4+	3+	2	2	5	8+
Screamers (6 miniaturas)	16"	4+	3+	4	4	5	8+
Screamers (9 miniaturas)	16"	4+	3+	6	6	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mordisco de lamprea	Combate	Combate	Port.	10+	6+	-

HABILIDADES

Ataque rasante. Cuando esta unidad acaba una acción de movimiento, elige una unidad enemiga sobre la que haya movido mientras realizaba esa acción de movimiento. Tira una cantidad de D6 igual al atributo Ataques de esta unidad, restando 1 a cada resultado si la otra unidad es un **PERSONAJE**; por cada resultado de 5+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, BESTIA, VOLAR, SCREAMERS

PLAGUE DRONES



6



Unos Plague Drones son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o por 9 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: cabezas de muerte, espada de plagas, probóscides prensiles.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Plague Drones (3 miniaturas)	10"	4+	4+	2	3	5	9+
Plague Drones (6 miniaturas)	10"	4+	4+	4	6	5	9+
Plague Drones (9 miniaturas)	10"	4+	4+	6	9	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cabezas de muerte	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espada de plagas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-
Probóscides prensiles	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, VOLAR, PLAGUE DRONES

SEEKERS



6



Unos Seekers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 12**), por 15 miniaturas (**Potencia de unidad 18**) o por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 24**). Está equipada con: lenguas fustigadoras, garras perforantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Seekers (5 miniaturas)	15"	3+	3+	1	2	5	9+
Seekers (10 miniaturas)	15"	3+	3+	2	4	5	9+
Seekers (15 miniaturas)	15"	3+	3+	3	6	5	9+
Seekers (20 miniaturas)	15"	3+	3+	4	8	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lenguas fustigadoras	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-
Garras perforantes	Combate	Combate	x3	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, SEEKERS

DAEMONETTES



4



Unas Daemonettes son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o por 30 miniaturas (**Potencia de unidad 13**). Está equipada con: garras perforantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Daemonettes (10 miniaturas)	8"	3+	3+	2	2	5	9+
Daemonettes (20 miniaturas)	8"	3+	3+	4	4	5	9+
Daemonettes (30 miniaturas)	8"	3+	3+	7	6	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras perforantes	Combate	Combate	x3	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DAEMONETTES

BLOODCRUSHERS



6



Unos Bloodcrushers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 12**), por 9 miniaturas (**Potencia de unidad 18**) o por 12 miniaturas (**Potencia de unidad 24**). Está equipada con: cuerno afilados, espada infernal.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bloodcrushers (3 miniaturas)	8"	3+	3+	2	2	5	7+
Bloodcrushers (6 miniaturas)	8"	3+	3+	4	4	5	7+
Bloodcrushers (9 miniaturas)	8"	3+	3+	6	6	5	7+
Bloodcrushers (12 miniaturas)	8"	3+	3+	8	8	5	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cuerno afilados	Combate	Combate	x3	7+	9+	-
Espada infernal	Combate	Combate	x2	5+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, BLOODCRUSHERS

FLAMERS



4



Unos Flamers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o por 9 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: llamas titilantes (a distancia), llamas titilantes (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Flamers (3 miniaturas)	12"	5+	3+	1	1	5	8+
Flamers (6 miniaturas)	12"	5+	3+	2	2	5	8+
Flamers (9 miniaturas)	12"	5+	3+	3	3	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Llamas titilantes (a distancia)	Armas ligeras	12"	Port.	6+	9+	Infierno
Llamas titilantes (combate)	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, FLAMERS

EXALTED FLAMER



6



Un Exalted Flamer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: fuego de Tzeentch (Distancia), fuego de Tzeentch (Combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Exalted Flamer	10"	3+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Fuego de Tzeentch (Distancia)	Armas ligeras	18"	x2	6+	7+	Infierno
Fuego de Tzeentch (Combate)	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, EXALTED FLAMER

BEASTS OF NURGLE



1



Unas Beasts of Nurgle son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 3 miniaturas (**Potencia de unidad 3**), por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o por 9 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: apéndices pútridos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Beasts of Nurgle (1 miniatura)	6"	4+	-	1	1	5	9+
Beasts of Nurgle (3 miniaturas)	6"	4+	-	3	3	5	9+
Beasts of Nurgle (6 miniaturas)	6"	4+	-	6	6	5	9+
Beasts of Nurgle (9 miniaturas)	6"	4+	-	9	9	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Apéndices pútridos	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, BESTIA, BEASTS OF NURGLE

HELLFLAYER



6



Un Hellflayer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: látigos del tormento (a distancia), eje afilado, látigos del tormento (combate), lenguas fustigadoras, garras perforantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hellflayer	13"	3+	3+	1	1	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Látigos del tormento (a distancia)	Armas pequeñas	6"	Port.	7+	10+	-
Eje afilado	Combate	Combate	x2	5+	10+	-
Látigos del tormento (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	10+	-
Lenguas fustigadoras	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-
Garras perforantes	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CARRO, DAEMONETTE, HELLFLAYER

FURIES



2



Unas Furies son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), por 15 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: garras daemónicas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Furies (5 miniaturas)	12"	4+	-	1	1	4	9+
Furies (10 miniaturas)	12"	4+	-	2	2	4	9+
Furies (15 miniaturas)	12"	4+	-	3	3	4	9+
Furies (20 miniaturas)	12"	4+	-	4	4	4	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras daemónicas	Combate	Combate	x2	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Cuando incluyes esta unidad en tu ejército, debes elegir una de las siguientes claves para reemplazar la clave <LEALTAD> en todos los lugares en los que aparece en su hoja de datos: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.
 - Si eliges la clave **KHORNE**, recibe la siguiente habilidad adicional: **Ferocidad imparable**.
 - Si eliges la clave **TZEENTCH**, mejora el atributo Salvación de esta unidad en 1.
 - Si eliges la clave **NURGLE**, esta unidad recibe la siguiente habilidad adicional: **Ignorar daño (6+)**.
 - Si eliges la clave **SLAANESH**, suma 1 al atributo Movimiento de esta unidad.

HABILIDADES

Ferocidad imparable. 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, <LEALTAD>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, FURIES

SKULL CANNON



6



Un Skull Cannon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de cráneos, filos infernales y fauces rechinantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Skull Cannon	6"	3+	3+	2	2	5	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de cráneos	Pesada	48"	1	9+	5+	-
Filos infernales y fauces rechinantes	Combate	Combate	Port.	5+	9+	-

HABILIDADES

Festín de vísceras. Cada vez que se sitúa un marcador de explosión junto a una unidad enemiga como resultado de un ataque realizado por esta unidad con un arma de combate puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad. Se deben retirar los marcadores de explosión pequeños antes que los marcadores de explosión grandes.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, CARRO, BLOODLETTER, SKULL CANNON

BURNING CHARIOT



7



Un Burning Chariot es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: fuego de Tzeentch (Distancia), fuego de Tzeentch (Combate), mordisco de lamprea.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Burning Chariot	14"	4+	3+	1	2	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Fuego de Tzeentch (Distancia)	Armas ligeras	18"	x2	6+	7+	Infierno
Fuego de Tzeentch (Combate)	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-
Mordisco de lamprea	Combate	Combate	Port.	10+	6+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, CARRO, VOLAR, EXALTED LANZALLAMAS, LANZALLAMAS, BURNING CHARIOT

SEEKER CHARIOT



5



Un Seeker Chariot es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: látigos del tormento (a distancia), látigos del tormento (combate), lenguas fustigadoras, garras perforantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Seeker Chariot	13"	3+	3+	1	1	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Látigos del tormento (a distancia)	Armas ligeras	6"	Port.	7+	10+	-
Látigos del tormento (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	10+	-
Lenguas fustigadoras	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-
Garras perforantes	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CARRO, DAEMONETTE, SEEKER CHARIOT

EXALTED SEEKER CHARIOT



9



Un Exalted Seeker Chariot es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: látigos del tormento (a distancia), látigos del tormento (combate), lenguas fustigadoras, garras perforantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Exalted Seeker Chariot	13"	2+	3+	2	2	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Látigos del tormento (a distancia)	Armas ligeras	6"	Port.	7+	10+	-
Látigos del tormento (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	10+	-
Lenguas fustigadoras	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-
Garras perforantes	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CARRO, DAEMONETTE, EXALTED SEEKER CHARIOT

SOUL GRINDER



12



Un Soul Grinder es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón cosechador, bombardeo de flema, garra de hierro, espada warp.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Soul Grinder	8"	4+	4+	2	3	5	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón cosechador	Pesada	48"	2	7+	8+	-
Bombardeo de flema	Pesada	36"	2	5+	6+	-
Garra de hierro	Combate	Combate	Port.	10+	4+	-
Garra warp	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-
Espada warp	Combate	Combate	Port.	4+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espada warp, esta unidad puede estar equipada con 1 garra warp.
- Cuando incluyes esta unidad en tu ejército, debes elegir una de las siguientes claves para reemplazar la clave <LEALTAD> en todos los lugares en los que aparece en su hoja de datos: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

- Si eliges la clave **KHORNE**, recibe la siguiente habilidad adicional: **Ferocidad imparable**.
- Si eliges la clave **TZEENTCH**, mejora el atributo Salvación de esta unidad en 1.
- Si eliges la clave **NURGLE**, esta unidad recibe la siguiente habilidad adicional: **Ignorar daño (6+)**.
- Si eliges la clave **SLAANESH**, suma 1 al atributo Movimiento de esta unidad.

HABILIDADES

Ferocidad imparable. 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, <LEALTAD>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, SOUL GRINDER

FECULENT GNARLMAW



3



Un Feculent Gnarlmau es una unidad formada por 1 miniatura. Después de que esta unidad se despliegue, se trata como un Obstáculo y deja de considerarse una unidad para cualquier propósito de reglas.

LAS ENFERMEDADES FLORECEN

Al final de la fase de acción, el jugador que ha desplegado este rasgo de terreno tira 1D12 si hay alguna unidad a 7" o menos de él que no tenga la clave **NURGLE**. Con un 8+ sitúa un marcador de explosión junto a la más cercana de esas unidades; si hay varias unidades a la misma distancia como las más cercanas, el jugador que ha desplegado este rasgo de terreno puede elegir junto a cuál de esas unidades situar el marcador de explosión.

MORTAJA DE MOSCAS

Las unidades **LIGERAS DAEMON NURGLE** siempre son blancos a cubierto mientras se encuentren completamente a 7" o menos de cualquier rasgo de terreno Feculent Gnarlmau.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: FECULENT GNARLMAU

SKULL ALTAR



3



Un Skull Altar es una unidad formada por 1 miniatura. No puedes desplegarlo sobre un marcador de objetivo y debe desplegarse a más de 1" de cualquier otro rasgo de terreno. Después de que esta unidad se despliegue, se trata como Terreno defendible y deja de considerarse una unidad de cara a cualquier propósito de reglas.

MONUMENTO A LA MATANZA

Este rasgo de terreno sólo puede estar guarnecido por una única unidad **PERSONAJE INFANTERÍA LIGERO LEGIONES DAEMONICA KHORNE**. Suma 1 al atributo Ataques de las unidades **LEGIONES DAEMONICA KHORNE** cuando realicen acciones de combate a 6" o menos de algún Skull Altar que esté guarnecido por una unidad amiga.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: SKULL ALTAR

SHALAXI HELBANE



15



Shalaxi Helbane es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: látigo viviente (distancia), látigo viviente (combate), grandes pinzas, ensartaalmas. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Shalaxi Helbane	15"	2+	2+	2	3	8	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Látigo viviente (distancia)	Armas ligeras	6"	2	7+	8+	-
Látigo viviente (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-
Grandes pinzas	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-
Ensartaalmas	Combate	Combate	Port.	7+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de estar equipada con 1 látigo viviente (distancia) y 1 látigo viviente (combate), esta unidad puede tener una égida refulgente. Si esta unidad tiene una égida refulgente, recibe la siguiente habilidad: **Ignorar daño (6+)**.

HABILIDADES

Aura mesmérica. Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades enemigas que tengan como blanco a esta unidad.

Gran Daemon de Slaanesh. Las unidades **DAEMON SLAANESH** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Monarca de la Caza. Puedes repetir tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE

THE CHANGELING



4



The Changeling es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: El Bastón del Embaucador. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Changeling	6"	4+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
El Bastón del Embaucador	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Foco de transmutación. Las unidades **DAEMON TZEENTCH** amigas tienen la habilidad Ignorar daño (6+) mientras se encuentren a 9" o menos de esta unidad.

Horror amorfo. Cuando esta unidad realice una acción de combate, puedes elegir una unidad **INFANTERÍA** enemiga en contacto de peana con ella. Hasta el final de esa acción el atributo Habilidad de Armas de esa unidad será igual al de la unidad elegida.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, HERALD OF TZEENTCH, HORROR, THE CHANGELING

SYLL'ESKE, THE VENGEFUL ALLEGIANCE



14



Syll'eske, the Vengeful Allegiance es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: flagelo de la sumisión (Distancia), flagelo de la sumisión (Combate), hacha de la dominación. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Syll'eske, the Vengeful Allegiance	10"	2+	2+	2	2	7	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Flagelo de la sumisión (Distancia)	Armas ligeras	6"	Port.	10+	10+	-
Flagelo de la sumisión (Combate)	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-
Hacha de la dominación	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

HABILIDADES

Autoridad regia. Puedes repetir chequeos de moral realizados por unidades **SLAANESH DAEMON** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Foco de Slaanesh. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **DAEMON SLAANESH** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

Príncipe de Slaanesh. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **SLAANESH DAEMON** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, DAEMON PRINCE, SYLL'ESKE

THE CONTORTED EPITOME



The Contorted Epitome es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: tentáculos sinuosos, garras mutiladoras del Herald.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Contorted Epitome	13"	2+	2+	1	2	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Tentáculos sinuosos	Combate	Combate	Port.	8+	7+	-
Garras mutiladoras del Herald	Combate	Combate	x2	8+	9+	-

HABILIDADES

Fascinación espantosa. Si una unidad **INFANTERÍA** a 1" o menos de cualquier miniatura enemiga con esta habilidad quiere Retirarse, ambos jugadores deben hacer una tirada de desempate. La unidad sólo podrá Retirarse si el jugador que la controla gana dicha tirada.

Foco de Slaanesh. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **DAEMON SLAANESH** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, PERSONAJE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, THE CONTORTED EPITOME

INFERNAL ENRAPTURESS



5



Una Infernal Enrapturess es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arpa destrozacorazones, garras mutiladoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Infernal Enrapturess	8"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arpa destrozacorazones	Pesada	24"	2	7+	8+	-
Garras mutiladoras	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Alineación armónica. Una vez por batalla, al final de la fase de órdenes, puedes consultar tu mazo de Recursos de mando y robar una carta Criaturas del warp. Añade la carta robada a tu mano y a continuación baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo. Cuando uses esa carta sólo podrá ser para seleccionar una unidad **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** amiga que haya sido destruida.

Distracción disonante. Al final de la fase de daño, tira 1D6 por cada unidad **LIGERA SLAANESH** a 6" o menos de esta unidad. Con un 6, retira un marcador de daño de esa unidad.

Sobrecarga psíquica. Cuando tu oponente elija una unidad a 12" o menos de alguna unidad de tu ejército con esta habilidad para manifestar un poder psíquico, tira 1D12 antes de que se resuelvan sus efectos; 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, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, INFERNAL ENRAPTURESS