

AHRIMAN



Ahriman es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Báculo Negro de Ahriman. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo Negro de Ahriman	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-
Filos tzeentchianos	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un Disc of Tzeentch (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un Disc of Tzeentch:
 - Tiene un atributo movimiento de 12".
 - También está equipada con filos tzeentchianos.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **VOLAR, CABALLERÍA, DAEMON.**
 - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA.**

HABILIDADES

Maestro Psíquico. Una vez por batalla, al final de la fase de órdenes, puedes revisar tu mazo de Recursos de mando, robar una carta de Recurso de mando y robar un Recurso de mando Thousand Sons a tu elección que sea un poder psíquico, o la carta Negar a la bruja, o la carta Voluntad de adamantium. Añade la carta robada a tu mano y a continuación baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo.

Señor de los Thousand Sons. Repite los resultados de 1 de ataques realizados por unidades THOUSAND SONS amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, SORCERER, AHRIMAN

DAEMON PRINCE OF TZEENTCH



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Daemon Prince of Tzeentch	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**.

HABILIDADES

Príncipe de Tzeentch. Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **THOUSAND SONS** y **TZEENTCH DAEMON** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

EXALTED SORCERER



6



Un Exalted Sorcerer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de fuerza.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma de fuerza	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Filos tzeentchianos	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un Disc of Tzeentch (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un Disc of Tzeentch:
 - Tiene un atributo movimiento de 12".
 - También está equipada con filos tzeentchianos.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **VOLAR, CABALLERÍA, DAEMON.**
 - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA.**

HABILIDADES

Señor de los Thousand Sons. Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **THOUSAND SONS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, SORCERER, EXALTED SORCERER

SORCERER



4



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

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma de fuerza	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Filos tzeentchianos	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una de los 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**.
 - Disc of Tzeentch (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un Disc of Tzeentch:
 - Tiene un atributo movimiento de 12".
 - También está equipada con filos tzeentchianos.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **VOLAR, CABALLERÍA, DAEMON**.
 - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, PSÍQUICO, PERSONAJE, INFANTERÍA, SORCERER

RUBRIC MARINES



5



Los 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 y 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+	Inferno
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.

HABILIDADES

Legado de la Rúbrica. Si esta unidad forma parte de un Destacamento que contiene sólo unidades THOUSAND SONS, su rol en batalla es Tropas en lugar de Élite.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, RUBRIC MARINES

TZAANGORS



4



Los Tzaangors son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: pistolas automáticas y armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tzaangors (10 miniaturas)	6"	3+	4+	1	2	5	9+
Tzaangors (20 miniaturas)	6"	3+	4+	2	4	5	9+
Tzaangors (30 miniaturas)	6"	3+	4+	3	6	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas automáticas	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TZAANGORS

CHAOS CULTISTS



2



Los 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 y 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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CHAOS CULTISTS

HORRORS



4



Los 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 y 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

TZAANGOR SHAMAN



5



Un Tzaangor Shaman es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de fuerza y filos tzeentchianos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tzaangor Shaman	12"	3+	3+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma de fuerza	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Filos tzeentchianos	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Profeta bestial. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades TZAANGOR amigas a 6" o menos de cualquier otra unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, VOLAR, PSÍQUICO, PERSONAJE, DAEMON, TZAANGOR, SHAMAN

FLAMERS



4



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

SCARAB OCCULT TERMINATORS



12



Los Scarab Occult Terminators son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 24**). Está equipada con: combi-bólteres inferno y armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas warp pesados	Pesada	8"	Port.	5+	9+	Infierno
Batería Fuego Infernal	Pesada	24"	2	7+	7+	-
Cañón cosechaalmas	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Combi-bólteres inferno	Armas ligeras	24"	x2	6+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 lanzallamas warp pesados, 1 cañón cosechaalmas.
- Por cada 5 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con 1 batería Fuego Infernal (**Potencia de unidad +1** por arma).

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, TERMINATOR, SCARAB OCCULT TERMINATORS

HELBRUTE



7



Un Helbrute es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de fusión y 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+	-
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+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno

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 está 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 esta fase; si cualquiera de los resultados de los dados es un 6, puedes realizar una acción de disparo o una acción de combate con esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, HELBRUTE

TZAANGOR ENLIGHTENED



3



Los Tzaangor Enlightened son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 5**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: lanzas adivinatoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tzaangor Enlightened (3 miniaturas)	12"	3+	3+	1	1	6	9+
Tzaangor Enlightened (6 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	6	9+
Tzaangor Enlightened (9 miniaturas)	12"	3+	3+	3	3	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arcos largos del Destino	Pesada	24"	Port.	6+	9+	-
Pistolas automáticas	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Lanzas adivinatoras	Combate	Combate	x2	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de lanzas adivinatoras, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: pistolas automáticas y espadas sierra, arcos largos del Destino y armas de combate.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, VOLAR, DAEMON, TZAANGOR, ENLIGHTENED

SCREAMERS



4



Los Screamers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: mordiscos 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
Mordiscos 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 mover mientras realizaba esa acción de movimiento. tira una cantidad de D6 igual al atributo Ataques de esta unidad, restando 1 a cada resultado si esa 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

CHAOS SPAWN



3



Los 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 la tabla inferior para determinar qué mutación recibe hasta el final de esa acción.

1D3	MUTACIÓN
1	Zarpas afiladas. Suma 1 a las tiradas para herir de ataques realizados por esta unidad con armas de combate.
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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: LIGERA, BESTIA, CHAOS SPAWN

MUTALITH VORTEX BEAST



10



Una Mutalith Vortex Beast es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: mandíbula tentacular y garras enormes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mutalith Vortex Beast	8"	4+	4+	1	3	5	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mandíbula tentacular	Combate	Combate	x3	7+	8+	-
Garras enormes	Combate	Combate	Port.	6+	7+	-

HABILIDADES

Vórtice warp. Cuando eliges el Destacamento de esta unidad para llevar a cabo su orden, pero antes de que cualquier unidad de ese Destacamento haya realizado una acción (excepto las acciones gratuitas) durante esa fase, tira 1D3, y aplica el resultado de la siguiente tabla:

1D3	PODER DE VÓRTICE
1	Llamada warp. Sitúa un marcador de explosión junto a cada unidad enemiga a 9" o menos de esta unidad.
2	Flujo temporal. Elige una unidad TZEENTCH amiga a 9" o menos de esta unidad. Hasta el final del turno, suma 1 al atributo Ataques de esa unidad.
3	Rayo de irrealidad. Sitúa cuatro marcadores de explosión junto a la unidad enemiga más cercana a 18" o menos de esta unidad y visible para ella. En caso de que haya varios enemigos a la misma distancia, elige uno y sitúa cuatro marcadores de explosión junto a él en su lugar.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, MUTALITH VORTEX BEAST

CHAOS PREDATOR



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

	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 blindadas	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 armas (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 cañones láser.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, CHAOS PREDATOR

CHAOS VINDICATOR



9



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

	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 blindadas	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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, CHAOS VINDICATOR

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 y orugas blindadas.

	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 blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA THOUSAND SONS** amigas. Cada miniatura **TERMINATOR** y **PROPULSOR DE SALTO** ocupa la casilla de otras dos miniaturas.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, CHAOS LAND RAIDER

DEFILER



11



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

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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 explosión de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

MAULERFIEND



7



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

	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 ARMAS

- 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 explosión de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

CHAOS RHINO



5



Un Chaos Rhino es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: combi-bólder y orugas blindadas.

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

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

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA THOUSAND SONS** amigas. No puede transportar unidades **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, CHAOS RHINO

HELDRAKE



10



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Helldrake	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 Helldrake	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 explosión de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

MAGNUS THE RED



22



Magnus the Red es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Filo de Magnus y Mirada de Magnus. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Magnus the Red	16"	2+	2+	2	4	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mirada de Magnus	Pesada	18"	2	6+	6+	Destructor, Witchfire
Filo de Magnus	Combate	Combate	Port.	4+	5+	Destructor

HABILIDADES

Maestro Psíquico. Una vez por batalla, al final de la fase de órdenes, puedes revisar tu mazo de Recursos de mando, robar una carta de Recurso de mando y robar un Recurso de mando Thousand Sons a tu elección que sea un poder psíquico, o la carta Negar a la bruja, o la carta Voluntad de adamantium. Añade la carta robada a tu mano y a continuación baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo.

Primarca de los Thousand Sons. Puedes repetir las tiradas para impactar y herir de los ataques realizados por unidades THOUSAND SONS amigas a 9" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

CLAVES: SÚPER PESADO, TITÁNICA, PERSONAJE, MONSTRUO, DAEMON, PRIMARCA, VOLAR, PSÍQUICO, MAGNUS THE RED