WARHAMMER LEGENDS

THOUSAND SONS

WARHAMMER LEGENDS

Es habitual que los aficionados a Warhammer 40,000 reúnan, a lo largo de los años, grandes colecciones de miniaturas Citadel que usar en sus partidas de Warhammer 40,000. Algunas de esas miniaturas clásicas ya no están a la venta y sus reglas no aparecen en las publicaciones vigentes. Por eso, ofrecemos aquí reglas que permitirán desplegarlas en el campo de batalla, para siempre, como Warhammer Legends.

Las páginas siguientes contienen una hoja de datos y opciones de equipo adicionales. Éstas, usadas junto con el *Codex: Thousand Sons*, te permiten desplegar ciertas miniaturas de antaño en tus partidas.

Estas reglas sirven para cualquier modalidad de juego: abierto, narrativo y equilibrado, e incluyen puntos para equiparar las fuerzas.

Warhammer Legends no se tendrá en cuenta en las revisiones periódicas de equilibrio de juego para Warhammer 40,000 por lo que no recomendamos el uso de unidades de Legends en torneos competitivos. De este modo, tanto la organización como los participantes de un evento pueden garantizar que todo el material aceptado en el torneo es accesible para todo el mundo y ha pasado por el mismo proceso de pruebas de juego.

Por supuesto, la organización es libre de especificar en sus bases si permite el uso de las reglas de Legends para que toda la gama clásica sea válida en ese evento.

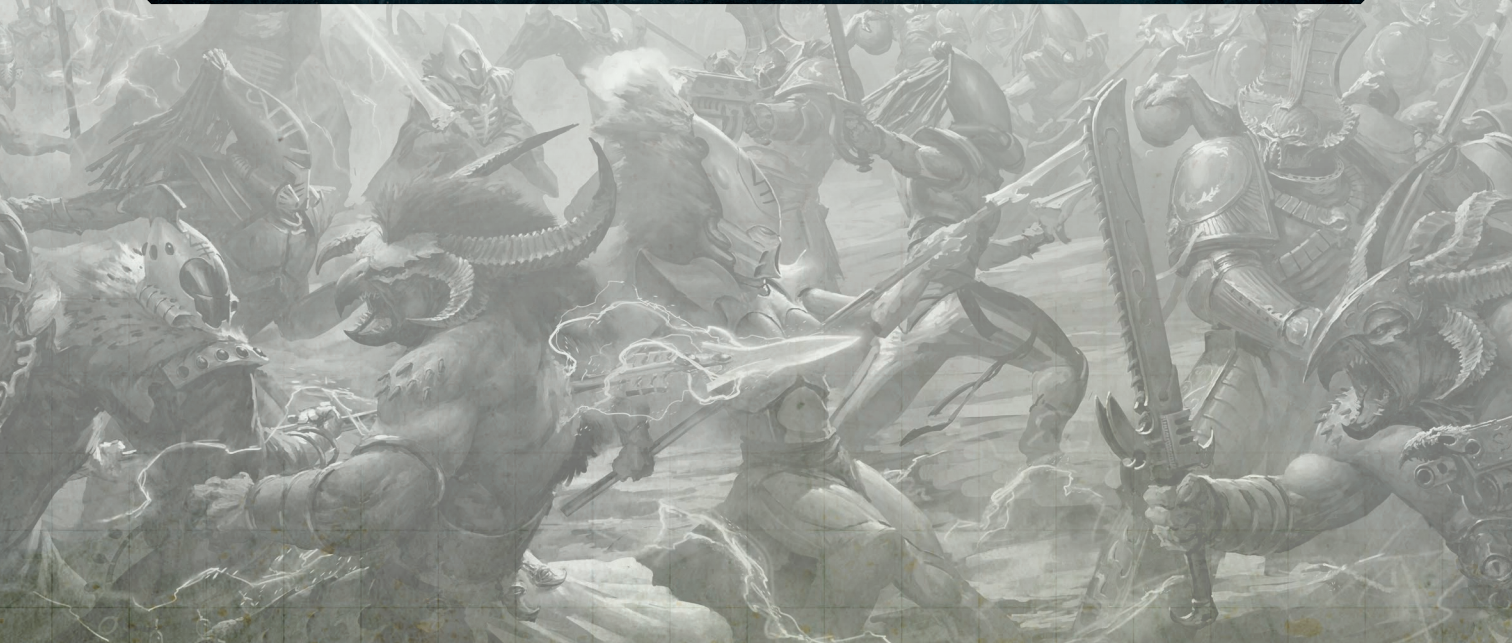
LISTAS DE EQUIPO DE LOS THOUSAND SONS

Algunas de las unidades descritas en la siguientes páginas se refieren a una o más de las listas que figuran más abajo (p. ej. Combi-armas). Cuando sea el caso, la unidad podrá elegir cualquiera de los objetos indicados en la lista pertinente. Encontrarás el perfil de las armas aquí listadas en el *Codex: Thousand Sons*.

PISTOLAS
- Pistola bólter
- Pistola de plasma

COMBI-ARMAS
- Combi-bólter
- Combi-fusión
- Combi-lanzallamas
- Combi-plasma

ARMAS DE COMBATE
- Espada de energía
- Espada sierra
- Garra relámpago
- Hacha de energía
- Hacha sierra
- Maza de energía
- Puño de combate



Sorcerer
en Disco de Tzeentch

8 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Sorcerer en Disco de Tzeentch	**12"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**4**	**3**	**9**	**3+**

Un Sorcerer en Disco de Tzeentch es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, cuchillas del Disco, espada de fuerza, granadas frag y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Cuchillas del Disco	Com.	Combate	4	0	1	Cuando lucha, el portador hace 1 ataque adicional con esta arma y no puede hacer más de 1 ataque con ella.
Hacha de fuerza	Com.	Combate	+1	-2	1D3	-
Báculo de fuerza	Com.	Combate	+2	-1	1D3	-
Espada de fuerza	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 pistola bólter: 1 arma de la lista de *Armas de combate*; 1 arma de la lista de *Pistolas*; 1 arma de la lista de *Combi-armas*.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 espada de fuerza: 1 hacha de fuerza; 1 báculo de fuerza.

HABILIDADES

Muerte al falso emperador (ver *Codex: Thousand Sons*)

Favor de Tzeentch. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la Disciplina del Cambio (ver *Codex: Thousand Sons*) y/o Disciplina Hereticus Oscuro (ver *Codex: Thousand Sons*).

CLAVES DE FACCIÓN

Chaos, Tzeentch, Heretic Astartes, Thousand Sons

CLAVES

Caballería, Personaje, Daemon, Volar, Psíquico, Sorcerer

OPCIONES DE EQUIPO

Las hojas de datos del *Codex: Thousand Sons* listadas a continuación reciben las siguientes actualizaciones:

SORCERER

Esta hoja de datos gana las siguientes opciones de equipo:

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 pistola bólter infierno: 1 arma de la lista de *Armas de combate*; 1 arma de la lista de *Combi-armas*; 1 arma de la lista de *Pistolas*.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 hacha de fuerza en lugar de 1 espada de fuerza.
- Esta miniatura puede tener un propulsor de salto **(Potencia de unidad +1)**. Si una miniatura tiene un propulsor de salto, tiene un atributo Movimiento de 12" y gana las claves **Volar** y **Propulsor de salto**.

SORCERER CON ARMADURA TERMINATOR

Esta hoja de datos gana las siguientes opciones de equipo:

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 báculo de fuerza: 1 hacha de fuerza; 1 espada de fuerza.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 combi-bólter infierno: 1 puño sierra; 1 garra relámpago; 1 hacha de energía; 1 puño de combate; 1 maza de energía; 1 espada de energía; 1 arma de la lista de *Combi-armas*.

ARMERÍA DE TIZCA

ARMAS DE COMBATE						
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cuchillas del Disco	Com.	Com.	4	0	1	Cuando lucha, el portador hace 1 ataque adicional con esta arma y no puede hacer más de 1 ataque con ella.
Garra relámpago	Com.	Com.	Port.	-2	1	Al resolver un ataque hecho con esta arma, puedes repetir la tirada para herir. Si el portador está equipado con dos de estas armas, cuando lucha, el portador hace 1 ataque adicional con este perfil.
Hacha de energía	Com.	Com.	+1	-2	1	-
Hacha de fuerza	Com.	Com.	+1	-2	1D3	-
Hacha sierra	Com.	Com.	+1	-1	1	-
Maza de energía	Com.	Com.	+2	-1	1	-
Puño de combate	Com.	Com.	x2	-3	1D3	Al resolver un ataque hecho con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.

VALORES EN PUNTOS

C.G.		
UNIDAD	MINIS./ UNIDAD	PTOS./MINI. (no incluye el equipo)
Sorcerer en Disco de Tzeentch	1	146

OTRO EQUIPO	
EQUIPO	PTOS./OBJETO
Propulsor de salto	20

ARMAS A DISTANCIA	
ARMA	PTOS./ARMA
Combi-plasma	11
Pistola bólter	0

ARMAS DE COMBATE	
ARMA	PTOS./ARMA
Cuchillas del Disco	0
Garra relámpago	6
Hacha de energía	5
Hacha de fuerza	10
Hacha sierra	1
Maza de energía	4
Puño de combate	9