

## REGLA DE EJÉRCITO

Cuando los daemons acceden al espacio real, torbellinos de energía disforme les siguen. Estas energías de pesadilla retuercen el paisaje haciéndole adoptar formas aberrantes y atormentan a los seres mortales llevándolos a la locura. Verse metido en semejante tempestad equivale a tener que soportar condiciones que son anátoma para las leyes fundamentales de la realidad y provoca un terror primigenio incluso en los guerreros más estoicos.

### LA SOMBRA DEL CAOS

Si tu facción de ejército es **LEIONES DAEMÓNICA**, se considera que ciertas áreas del campo de batalla se encuentran dentro de La sombra del Caos de tu ejército, tal como sigue:

- Tu zona de despliegue siempre se encuentra dentro de La sombra del Caos de tu ejército.
- Al inicio de cualquier fase, si controlas al menos la mitad de los marcadores de objetivo en Tierra de nadie, hasta el final de esa fase la Tierra de nadie se encuentra dentro de la Sombra del Caos de tu ejército.
- Al inicio de cualquier fase, si controlas al menos la mitad de los marcadores de objetivo dentro de la zona de despliegue de tu oponente, hasta el final de esa fase la zona de despliegue de tu oponente se encuentra dentro de La sombra del Caos de tu ejército.

### MANIFESTACIÓN DAEMÓNICA

Mientras una unidad **LEIONES DAEMÓNICA** de tu ejército se encuentre dentro de la sombra del Caos de tu ejército, siempre que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento suma 1 a ese chequeo y, si lo supera, una miniatura de esa unidad recupera hasta 1D3 heridas perdidas (si esa unidad es **LÍNEA DE BATALLA** y el chequeo se supera, en lugar de lo anterior pueden devolverse a esa unidad hasta 1D3 de sus miniaturas eliminadas).

### TERROR DAEMÓNICO

Mientras una unidad enemiga se encuentre dentro de La sombra del Caos de tu ejército, siempre que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento resta 1 a dicho chequeo y, si no se supera, la unidad enemiga en cuestión sufre 1D3 heridas mortales.

### PACTO DAEMÓNICO

*Cuando los siervos mortales de los Dioses Oscuros marchan a la guerra, los más favorecidos de entre ellos pueden verse acompañados por entidades daemónicas.*

Si todas las miniaturas de tu ejército tienen la clave **CAOS**, puedes incluir unidades **LEIONES DAEMÓNICA** a tu ejército, aunque no tengan la clave de facción que elegiste en el paso de Elegir facción de ejército. El coste combinado en puntos de las unidades que incluyas dependerá del tamaño de la batalla, tal como se muestra a continuación.

- Incursión Hasta 250 pts.
- Fuerza de choque Hasta 500 pts.
- Conquista Hasta 750 pts.

Ninguna de estas miniaturas puede ser tu **SEÑOR DE LA GUERRA** ni recibir Mejoras. Además:

- Si tu facción de ejército es **DEVORADORES DE MUNDOS**, mediante estas reglas solo puedes incluir unidades **LEIONES DAEMÓNICA KHORNE**.
- Si tu facción de ejército es **MIL HIJOS**, mediante estas reglas solo puedes incluir unidades **LEIONES DAEMÓNICA TZEENTCH**.
- Si tu facción de ejército es **GUARDIA DE LA MUERTE**, mediante estas reglas solo puedes incluir unidades **LEIONES DAEMÓNICA NURGLE**.
- Si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** es **LUCIUS EL SEMPITERNO**, mediante estas reglas solo puedes incluir unidades **LEIONES DAEMÓNICA SLAANESH**.



# DAEMONS DEL CAOS – INCURSIÓN DAEMÓNICA

---

## REGLAS DE DESTACAMENTO



Si tu facción de ejército es **LEGIONES DAEMÓNICA**, puedes usar la siguiente regla de destacamento de Incursión Daemónica.

### BRECHAS EN LA DISFORMIDAD

*Las Legiones Daemónicas cruzan la membrana del espacio real, entidades malévolas que cobran forma como fantasmas salidos de una pesadilla. Aún peor, a medida que el terror y el pánico se apoderan de sus víctimas, sus almas mortales se convierten en presas aún más fáciles para esas entidades que se han abierto paso a través de la disformidad.*

Cada vez que una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** de tu ejército sea desplegada en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, si se despliega completamente dentro de La sombra del Caos de tu ejército puede colocarse en cualquier punto a más de 6" horizontalmente de toda miniatura enemiga, en lugar de a más de 9".



# DAEMONS DEL CAOS – INCURSIÓN DAEMÓNICA

## ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Incurción daemónica, puedes usar estas estrategias de Incurción daemónica.



### CORROMPER EL ESPACIO REAL

ESTRATEGEMA INCURSIÓN DAEMÓNICA –  
ARDID ESTRATÉGICO

*Los daemons sienten la necesidad instintiva de saquear y corromper cada rincón del espacio real para mantener mejor sus formas sobrenaturales.*

**CUÁNDO:** El inicio de cualquier fase de mando.

**BLANCO:** Una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** de tu ejército dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles.

**EFFECTO:** Se considera que ese marcador de objetivo está Corrompido y permanece bajo tu control, incluso si no tienes miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno. Además, mientras un marcador de objetivo esté Corrompido y bajo tu control, se considera que el área del campo de batalla a 6" o menos de ese marcador de objetivo se encuentra dentro de La sombra del Caos de tu ejército.

1PM



### DOSIS DE TERROR

ESTRATEGEMA INCURSIÓN DAEMÓNICA –  
TÁCTICA DE BATALLA

*El miedo de sus presas mortales es como un elixir embriagador para los seguidores daemónicos, que revigora sus cuerpos con un poder letal.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo o tu fase de combate.

**BLANCO:** Una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** de tu ejército que no haya sido seleccionada para disparar ni luchar en esta fase.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad. Además, hasta el final de la fase, siempre que una de esas armas tome como blanco a una unidad acobardada, puedes repetir la tirada para herir.



1PM



### OLEADA DE DISFORMIDAD

ESTRATEGEMA INCURSIÓN DAEMÓNICA –  
ARDID ESTRATÉGICO

*Los fuertes vientos de la disformidad revigorizan a la daemonicidad y le dan una velocidad y ferocidad sobrenaturales.*

**CUÁNDO:** Tu fase de carga.

**BLANCO:** Una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** de tu ejército que se encuentre dentro de La sombra del Caos de tu ejército.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, tu unidad es elegible para declarar una carga incluso si ya ha avanzado en este turno.

1PM



### HABITANTES DE LA DISFORMIDAD

ESTRATEGEMA INCURSIÓN DAEMÓNICA –  
ARDID ESTRATÉGICO

*Los daemons acechan en la disformidad hasta que las barreras entre los reinos se hacen lo bastante delgadas como para que puedan abrirse paso al espacio real.*

**CUÁNDO:** Tu fase de movimiento.

**BLANCO:** Una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** de tu ejército que llegue mediante Despliegue rápido durante esta fase.

**EFFECTO:** Tu unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 3" horizontalmente de toda miniatura enemiga.

**RESTRICCIONES:** La unidad blanco de esta estrategia no es elegible para declarar una carga en el mismo turno.

1PM



# DAEMONS DEL CAOS – INCURSIÓN DAEMÓNICA

## ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Incurción daemónica, puedes usar estas estrategias de Incurción daemónica.



### EL REINO DEL CAOS

ESTRATAGEMA INCURSIÓN DAEMÓNICA –  
TÁCTICA DE BATALLA

1PM

*Cuando las energías de la disformidad se derraman al espacio real, las Legiones Daemónicas pueden abrir portales desde la nada, volviendo a sus reinos infernales solo para volver a materializarse entre sus enemigos un latido más tarde.*

**CUÁNDO:** El final del turno de tu oponente.

**BLANCO:** Hasta dos unidades **LEGIONES DAEMÓNICA** de tu ejército que se encuentren dentro de La sombra del Caos de tu ejército, o una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** diferente de tu ejército.

**EFFECTO:** Retira del campo de batalla las unidades tomadas como blanco y colócalas en la reserva estratégica. Llegarán de nuevo al campo de batalla en el paso de Refuerzos de tu siguiente fase de movimiento usando la habilidad Despliegue rápido.

**RESTRICCIONES:** No puedes tomar como blanco a unidades que se encuentren dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas con esta estrategia.



### INVULNERABILIDAD DAEMÓNICA

ESTRATAGEMA INCURSIÓN DAEMÓNICA –  
TÁCTICA DE BATALLA

1PM

*Los daemons son la encarnación de la locura. Sus cuerpos han sido creados a partir de la materia de la disformidad, y son difíciles de destruir por medios convencionales.*

**CUÁNDO:** La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

**BLANCO:** Una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de esa unidad enemiga.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que se haga una tirada de salvación invulnerable por una miniatura de tu unidad, repite una tirada de salvación de 1.



# DAEMONS DEL CAOS – INCURSIÓN DAEMÓNICA

## MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Incurción daemónica, puedes usar estas mejoras de Incurción daemónica.

### A'RGATH, REY DE ESPADAS

*Cuando un daemon es incrustado en el interior de un arma por su amo infernal, no suele someterse voluntariamente a tan terrible cautiverio. No puede decirse lo mismo de A'rgath. Toda una vida de matanza y dedicación fanática permitieron a este carnicero ganarse la daemonicidad; y tal era su devoción hacia Khorne, que en lugar de aceptar la inmortalidad como Príncipe Daemon eligió tomar la forma de una letal espada a fin de poder derramar la sangre de los mayores enemigos de Khorne. El portador de esta arma, cuya mano se ve guiada por el espíritu de A'rgath, se vuelve casi imparable. Incontables campeones rivales y héroes mortales han caído frente a su poder.*

Solo miniatura **LEGIONES DAEMÓNICA KHORNE**. Suma 1 a los atributos Ataques y Fuerza de las armas de combate del portador. Mientras el portador se encuentre dentro de La sombra del Caos de tu ejército, en lugar de eso suma 2 a los atributos Ataques y Fuerza de las armas de combate del portador.

### SEMPITERNO

*Este báculo arde con vibrantes llamas disformes. Tan pronto como su amo lo agarra, se ve también envuelto en ese fuego daemónico. Desde el interior de ese infierno magenta, el portador daemónico del Sempiterno lanza llamaradas de fuego rosa de Tzeentch que convierte las armaduras en cenizas e inmolan o mutan irrevocablemente la carne que hay bajo ellas.*

Solo miniatura **LEGIONES DAEMÓNICA TZEENTCH**. Suma 1 al atributo Fuerza de las armas a distancia del portador y aumenta en 3" el atributo Alcance de dichas armas. Mientras el portador se encuentre dentro de La sombra del Caos de tu ejército, en lugar de eso suma 2 al atributo Fuerza de las armas a distancia del portador y aumenta en 6" el atributo Alcance de dichas armas.

### EL DON INFINITO

*Solo los daemons de plaga más capacitados reciben El Don Infinito. Una enfermedad de malignidad indescriptible y repulsiva beneficencia que cambia de forma constantemente, de la plaga a la infestación y de ahí a una mera dolencia. La única constante es su habilidad para remendar hasta las más catastróficas heridas que haya padecido la forma corpórea de su sufriente portador. En un instante, las bacterias infernales se multiplican como un incendio desatado hasta que su gélida masa llena las heridas con materia daemónica y, tras eso, vapores pestilentes surgen de las fauces abiertas del daemon, cubriendo su cuerpo y evaporándose al poco tiempo para revelarlo totalmente curado de sus heridas.*

Solo miniatura **LEGIONES DAEMÓNICA NURGLE**. El portador tiene la habilidad No hay dolor 5+. Mientras el portador se encuentre dentro de La sombra del Caos de tu ejército, en lugar de eso el portador tiene la habilidad No hay dolor 4+.

### ROBAALMAS

*Este glotón filo devora las almas de sus víctimas antes de revigorizar el cuerpo de su portador. Su codicia surge del hambriento Guardián de los Secretos que hay encerrado en su interior, una entidad arrogante que buscaba devorar las suficientes almas Aeldari como para llegar a desafiar al propio Slaanesh. Como castigo por su monstruosa soberbia, Slaanesh lo encerró en el interior de Robaalmas, condenándolo a sustentar a los demás daemons con su frenético apetito sin poder quedarse nada para sí mismo.*

Solo miniatura **LEGIONES DAEMÓNICA SLAANESH**. Siempre que el portador elimine a una miniatura enemiga con un ataque de combate, tira 1D6, sumando 1 al resultado si el portador se encuentra dentro de La sombra del Caos de tu ejército. Con un 4+, el portador recupera 1 herida perdida.





# SKARBRAND

M	R	S	H	L	CO
8"	11	4+	20	6+	5



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Bramido de furia infinita [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	2D6	N/A	5	0	1
⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
➤	Masacre y aniquilación – barrido	Combate	16	2+	8	-1	2
➤	Masacre y aniquilación – golpe	Combate	8	2+	16	-4	6

➤ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, KHORNE, SKARBRAND

## HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Final violento 1D6

FACCIÓN: La sombra del Caos

**Ansia homicida (Aura):** Mientras una unidad se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que esa unidad sea elegida para retroceder, debe hacer un chequeo de liderazgo. Si se falla dicho chequeo, en lugar de eso la unidad en cuestión debe permanecer inmóvil durante esta fase.

**Rabia personificada (Aura):** Mientras una unidad DAEMÓNICA LEGIONES DE KHORNE amiga (excepto MONSTRUOS y VEHÍCULOS) se encuentre a 6" de esta miniatura, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad.

## DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 heridas restantes, suma 2 al atributo Ataques de su arma Masacre y aniquilación.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

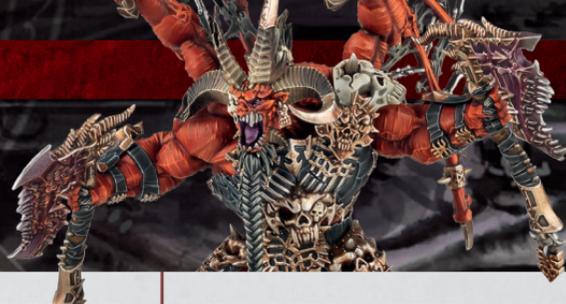
4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# SKARBRAND

*Sin detenerse, sin ceder, Skarbrand recorre el espacio real destrozando a todo enemigo lo bastante desafortunado como para cruzarse en su camino. Y lo que es peor, todos los que se encuentran en presencia del Daemon se ven atrapados por su feroz ansia asesina, una locura que hace que las estrategias elegantes se conviertan en orgías de un salvajismo primitivo.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Skarbrand – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: bramido de furia infinita; Masacre y aniquilación.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, KHORNE, SKARBRAND



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# DEVORADOR DE ALMAS

M	R	S	H	L	CO
12"	11	4+	18	6+	5



☉ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Aliento de fuego infernal [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Flagelo sangriento [HERIDAS DEVASTADORAS]	12"	1	2+	16	-3	1D6+1
Látigo de Khorne	12"	6	2+	8	0	2

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
➤ Gran hacha de Khorne – barrido	Combate	14	2+	10	-2	2
➤ Gran hacha de Khorne – golpe	Combate	7	2+	16	-4	1D6+2
➤ Hacha de Khorne – barrido	Combate	16	2+	8	-2	1
➤ Hacha de Khorne – golpe	Combate	8	2+	14	-4	1D6

➤ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, CAOS, DAEMON, KHORNE, DEVORADOR DE ALMAS

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Final violento 1D6**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Matanza implacable:** Al final de la fase de combate, puedes elegir una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura y tirar 8D6: por cada 4+, dicha unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

**Señor Daemon de Khorne (Aura):** Mientras una unidad **DAEMÓNICA LEGIONES DE KHORNE** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para impactar.

## DAÑADA: 1-6 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-6 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
**LEGIONES DAEMÓNICA**



# DEVORADOR DE ALMAS

Los Devoradores de Almas son guerreros supremos, feroces encarnaciones de la rabia y la sed de homicidio del Dios de la Sangre. Comandantes y campeones de las legiones daemónicas de Khorne, poseen una habilidad marcial suprema. Manejan armas barrocas de un poder atroz y masacran a todo lo que encuentran en su camino.



## OPCIONES DE EQUIPO

- La gran hacha de Khorne de esta miniatura puede reemplazarse por 1 hacha de Khorne y una de las siguientes opciones:
  - 1 flagelo sangriento
  - 1 látigo de Khorne

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Devorador de Almas

Esta miniatura está equipada con: aliento de fuego infernal; gran hacha de Khorne

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, CAOS, DAEMON, KHORNE,  
DEVORADOR DE ALMAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# DESPOJACRÁNEOS

M

6"

R

4

S

4+

H

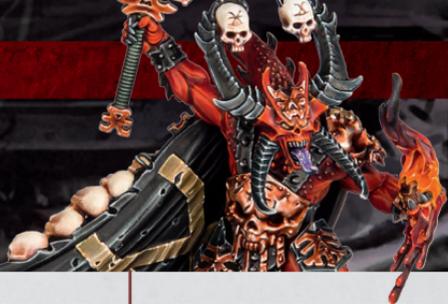
5

L

7+

CO

1



## ARMAS DE COMBATE

La Espada Matadora

[HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]

ALCANCE

Combate

A

6

HA

2+

F

6

FP

-2

D

3

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Cráneos para Khorne:** Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada para impactar y puedes repetir la tirada para herir. Siempre que esta miniatura elimine a una unidad **PERSONAJE** enemiga, obtienes 1PM.

**Señor de las decapitaciones:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

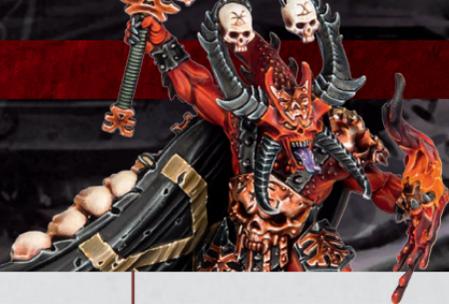
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, KHORNE, DESPOJACRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# DESPOJACRÁNEOS

*El Despojacráneo es el verdugo de Khorne. Blandiendo la aterradora Espada Matadora, cada golpe del Despojacráneo arranca otra cabeza de los hombros del enemigo. Luchando al frente de la Cohorte Sanguinaria, un temible conjunto de los Desangradores más poderosos, los Despojacráneos recaba cada vez más cráneos dignos de Khorne.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Despojacráneo – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: La Espada Matadora.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- DESANGRADORES

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, KHORNE, DESPOJACRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# AMO SANGRIENTO

M

6"

R

4

S

5+

H

4

L

7+

CO

1



## ARMAS DE COMBATE

Filo de sangre

## ALCANCE

Combate

A

5

HA

2+

F

6

FP

-2

D

3

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Amo Sangriento:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para herir.

**Una senda sangrienta:** Siempre que la unidad de esta miniatura consolide, puede moverse hasta 6" en lugar de hasta 3".

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, KHORNE, AMO SANGRIENTO



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# AMO SANGRIENTO

*Victoriosos a su paso por el Foso de los Cráneos, los Amos Sangrientos lideran en batalla a las huestes de Desangradores de Khorne. La presencia de estos imponentes matarifes daemónicos infunde a sus seguidores infernales furia y poder aún mayores mientras los propios Amos Sangrientos se abren paso a través de sus enemigos.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Amo Sangriento

Esta miniatura está equipada con: Filo de sangre.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- DESANGRADORES

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, KHORNE, AMO SANGRIENTO



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# SEÑOR DE LOS CRÁNEOS

M	R	S	H	L	CO
10"	7	4+	6	7+	2



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuerno afilado de Juggernaut [ATAQUES ADICIONALES, LANZA]	Combate	4	4+	6	-1	1
Filo de sangre	Combate	5	2+	6	-2	3

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Carga devastadora:** Siempre que la unidad de esta miniatura termine un movimiento de carga, cada unidad enemiga en la zona de amenaza de esa unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

**Furia del Señor de los cráneos:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que dicha unidad termine un movimiento de carga, hasta el final del turno los cuernos afilados de Juggernaut que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

**SALVACIÓN INVULNERABLE**

4+

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, KHORNE, SEÑOR DE LOS CRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# SEÑOR DE LOS CRÁNEOS

Los Señores de los Cráneos van a lomos de monturas daemónicas llamadas Juggernauts. Desde lo alto de estas bestias de bronce vivo y furia fundida, los Señores de los Cráneos dirigen la carga de la caballería khornita hacia el centro de las líneas enemigas, cortando, decapitando, empalando y aplastando. Pocos son los enemigos capaces de resistir tan devastadora estampida.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor de los cráneos

Esta miniatura está equipada con:  
cuerno afilado de Juggernaut; filo de sangre.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- APLASTADORES

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, KHORNE, SEÑOR DE LOS CRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# AMO DESGARRADOR EN TRONO DE SANGRE

M	R	S	H	L	CO
8"	9	4+	9	7+	3



 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filo de sangre	Combate	5	2+	6	-2	3
Hojas infernales de los servidores <small>[ATAQUES ADICIONALES]</small>	Combate	4	3+	5	-2	2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Campeón asesino:** Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad **PERSONAJE** o **MONSTRUO**, puedes repetir la tirada para herir. Siempre que esta miniatura elimine a una unidad **PERSONAJE** o **MONSTRUO** enemiga, esta miniatura recupera hasta 1D6 heridas perdidas.

**Trono de sangre:** Al inicio de la fase de combate, elige una unidad enemiga a 18" o menos de esta miniatura y visible para ella. Hasta el final de la fase, siempre que una unidad **DAEMÓNICA LEGIONES DE KHORNE** amiga realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, mejora en 1 los atributos Fuerza, Factor de Penetración y Daño de ese ataque.

**SALVACIÓN INVULNERABLE**

4+

**CLAVES:** MONTADA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, KHORNE,  
AMO DESGARRADOR EN TRONO DE SANGRE

**CLAVES DE FACCIÓN:**  
LEGIONES DAEMÓNICA



## AMO DESGARRADOR *EN TRONO DE SANGRE*

Los mayores heraldos de Khorne son los Amos Desgarradores, que acuden a la batalla sobre monstruosos Ingenios Daemónicos llamados Tronos de Sangre. Según se cree, estos ingenios están hechos de astillas del propio trono del Dios de la Sangre, y dondequiera que se claven en el frente enemigo, las legiones de Khorne luchan bajo su mirada.



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Amo Desgarrador en Trono de Sangre

Esta miniatura está equipada con: filo de sangre; hojas infernales de los servidores.

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, KHORNE,  
AMO DESGARRADOR EN TRONO DE SANGRE



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# KARANAK

M	R	S	H	L	CO
12"	4	7+	5	7+	1



## ⚔️ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Colmillos desalmadores [PRECISIÓN]	Combate	6	2+	6	-1	2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Líder de manada:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga para las miniaturas de esa unidad.

**Presa del Dios de la Sangre:** Al inicio de la primera ronda de batalla, elige una unidad enemiga para que sea la presa de esta miniatura. Las armas que tengan equipadas las miniaturas de la unidad de esta miniatura tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES] al tomar como blanco a la presa de esta miniatura. Siempre que la presa de esta miniatura sea eliminada, elige una nueva unidad enemiga para que sea la presa de esta miniatura.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Collar de Khorne:** El portador tiene la habilidad No hay dolor 3+ contra ataques psíquicos.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

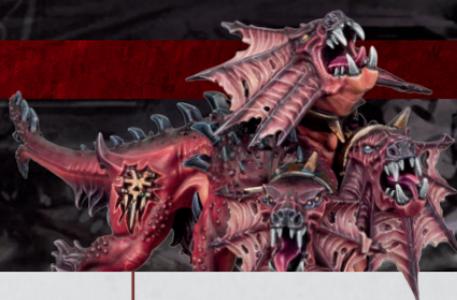
CLAVES: BESTIA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, KHORNE, KARANAK



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# KARANAK

*Karanak da caza a los que insultan a Khorne. Al poder olfatear a su presa a través del tiempo y el espacio, es un depredador ineludible. Los aullidos incorpóreos de Karanak invocan a la Cacería Sangrienta de Khorne para que se sume a la persecución, cabalgata de feroces daemons prestos al caos y la matanza.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Karanak – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: collar de Khorne; colmillos desalmadores.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MASTINES DE KHORNE

CLAVES: BESTIA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, KHORNE, KARANAK



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# DESANGRADORES

M	R	S	H	L	CO
6"	4	7+	1	7+	2



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hoja infernal	Combate	2	3+	5	-2	2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**La sangre engendra sangre:** Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, repite una tirada para herir de 1. Si dicho ataque toma como blanco a una unidad que está bajo mitad de efectivos, en lugar de eso puedes repetir la tirada para herir.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono daemónico:** Las miniaturas de la unidad del portador tienen un atributo Liderazgo de 6+.

**Instrumento del Caos:** Suma 1 a las tiradas de carga que se hagan para la unidad del portador.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, KHORNE, DESANGRADORES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# DESANGRADORES

Los Desangradores son el odio y la violencia manifestados. Tanto si atacan en desquiciadas manadas como si lo hacen en filas marciales, destrozan a sus víctimas con monstruosas hojas infernales. Estas armas brillan al rojo vivo con la furia de sus portadores, y hasta la más mínima herida que inflijan puede desangrar a la víctima en segundos.



## OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Desangrador que no esté equipado con un Icono daemónico puede ser equipado con 1 Instrumento del Caos.
- 1 Desangrador que no esté equipado con un Instrumento del Caos puede ser equipado con 1 Icono daemónico.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Cosechasangre
- 9 Desangradores

Cada miniatura está equipada con: hoja infernal.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, KHORNE, DESANGRADORES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# APLASTADORES

M	R	S	H	L	CO
10"	7	4+	4	7+	2



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuerno afilado de Juggernaut <small>[ATAQUES ADICIONALES, LANZA]</small>	Combate	4	4+	6	-1	1
Hoja infernal	Combate	2	3+	5	-2	2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Estampida de bronce:** Siempre que esta unidad termine un movimiento de carga, elige una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta unidad y tira 1D6 por cada miniatura que incluya esta unidad; por cada 4+, la unidad enemiga elegida sufre 1D3 heridas mortales.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono daemónico:** Las miniaturas de la unidad del portador tienen un atributo Liderazgo de 6+.

**Instrumento del Caos:** Suma 1 a las tiradas de carga que se hagan para la unidad del portador.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, KHORNE, APLASTADORES

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# APLASTADORES

*Fusiones impías de daemon y máquina, los Juggernauts de Khorne son bestias imparables cuya sangre es fuego y cuyas zancadas son truenos. Cuando los Desangradores los montan en batalla, conforman una caballería de choque que se abalanza sobre sus víctimas como arietes. La destrucción que se produce cuando la carga llega a su destino es espantosa.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Aplastador que no esté equipado con un Icono daemónico puede ser equipado con 1 Instrumento del Caos.
- 1 Aplastador que no esté equipado con un Instrumento del Caos puede ser equipado con 1 Icono daemónico.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Cazasangres
- 2-5 Aplastadores

**Cada miniatura está equipada con:**  
cuerno afilado de Juggernaut; hoja infernal.

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, KHORNE, APLASTADORES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# MASTINES DE KHORNE

M	R	S	H	L	CO
12"	4	7+	2	7+	1



## ☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
---------	---	----	---	----	---

Rugido ardiente [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
--	-----	-----	-----	---	---	---

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
---------	---	----	---	----	---

Colmillos ensangrentados	Combate	3	3+	5	-1	1
--------------------------	---------	---	----	---	----	---

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Cazadores saltadores:** Puedes tomar a esta unidad como blanco de la estrategia Intervención heroica por OPM, incluso si ya has usado dicha estrategia con una unidad diferente durante esta fase.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Collar de Khorne:** El portador tiene la habilidad No hay dolor 3+ contra ataques psíquicos.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: BESTIA, CAOS, DAEMON, KHORNE, MASTINES DE KHORNE

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# MASTINES DE KHORNE

*Estas bestias siguen el rastro que deja el terror de sus presas a través de abismos interestelares. Sus collares de bronce los protegen incluso de los hechizos más potentes de sus desesperadas presas, hasta de que los voraces Mastines de Khorne se lanzan sobre sus víctimas sacando sus viles garras y hundiéndoles en la carne sus colmillos de un metro de largo.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Mastín Mutilador
- 4-9 Mastines de Khorne

El Mastín Mutilador está equipado con: collar de Khorne; colmillos ensangrentados; rugido ardiente.

Cada Mastín de Khorne está equipado con: collar de Khorne; colmillos ensangrentados.

CLAVES: BESTIA, CAOS, DAEMON, KHORNE, MASTINES DE KHORNE



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# CAÑÓN DE CRÁNEOS

M	R	S	H	L	CO
8"	9	4+	9	7+	3



## ☯ ARMAS A DISTANCIA

Cañón de cráneos [ÁREA]	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	48"	106+2	3+	9	-1	2

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

Fauces hirientes	Combate	2	4+	6	0	2
Hojas infernales de los servidores [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	3+	5	-2	2

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Cráneos de los caídos:** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Dicha unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, KHORNE, CAÑÓN DE CRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# CAÑÓN DE CRÁNEOS

*Grotescos ingenios de guerra que retumban en batalla con obscuro afán, los Cañones de Cráneos se alimentan de cadáveres que les sirven de combustible. Cuando disparan, estas armas infernales escupen cráneos ardientes que trazan un arco en el aire como meteoritos, antes de explotar con una violencia atronadora.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Cañón de cráneos

**Esta miniatura está equipada con:** cañón de cráneos; fauces hirientes; hojas infernales de los servidores.

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, KHORNE, CAÑÓN DE CRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIÓNES DAEMÓNICA

# ALTAR DE CRÁNEOS

M	R	S	H	L	CO
-	12	3+	10	7+	0

## HABILIDADES

BÁSICA: infiltradores

FACCIÓN: La sombra del Caos

**Sombra de Khorne (Aura):** El área del campo de batalla a 6" o menos de esta **FORTIFICACIÓN** se considera dentro de la Sombra del Caos de tu ejército. Además, mientras una unidad **DAEMÓNICA LEGIONES DE KHORNE** amiga se encuentre a 6" o menos de esta **FORTIFICACIÓN**, siempre que se haga un chequeo de acobardamiento para esa unidad, puedes repetir dicho chequeo.

**Cobertura:** Siempre que se asigne a una miniatura un ataque a distancia, si dicha miniatura no es completamente visible para cada miniatura de la unidad atacante debido a una **FORTIFICACIÓN**, dicha miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

**Fortificación:** Mientras una unidad enemiga solo se encuentre en la zona de amenaza de una o más **FORTIFICACIONES** de tu ejército:

- Esa unidad puede seguir siendo tomada como blanco de ataques a distancia, resta 1 a la tirada para impactar de dichos ataques, a menos que se realicen con una Pistola.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada debido a retroceder mientras están acobardados, excepto aquellas que se moverán a través de miniaturas enemigas al hacerlo.



CLAVES: FORTIFICACIÓN, CAOS, DAEMON, KHORNE, ALTAR DE CRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# ALTAR DE CRÁNEOS

*Estos grotescos altares, que brotan del suelo entre surtidores de sangre y cráneos, marcan el terreno allí donde avanzan los daemons de Khorne. Son lugares de sacrificio, y la sangre derramada sobre ellos hace que olas de furiosa irrealidad se extiendan por el campo de batalla, esparciendo el odio y la destrucción.*

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Altar de cráneos

Esta miniatura está equipada con: nada.

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna



CLAVES: FORTIFICACIÓN, CAOS, DAEMON, KHORNE, ALTAR DE CRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# KAIROS TEJEDESTINOS

M	R	S	H	L	CO
12"	10	6+	20	6+	5



☼	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Portal infernal – fuego brujo [ÁREA, INDIRECTA, PSÍQUICA]	24"	106+3	2+	9	-2	103
▶	Portal infernal – fuego brujo concentrado [ÁREA, DE RIESGO, INDIRECTA, PSÍQUICA]	24"	103+6	2+	9	-3	103

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Báculo del Mañana [PSÍQUICA]	Combate	5	3+	8	-2	203

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, KAIROS TEJEDESTINOS

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Final violento 106

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Una cabeza mira al frente (Aura):** Siempre que tomes como blanco de una estratagema a una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA TZEENTCH** a 6" o menos de esta miniatura, tira un D6; si el resultado es mayor que el número de la ronda de batalla actual, obtienes 1PM.

**Una cabeza mira atrás:** Una vez por batalla, después de que tu oponente utilice una estratagema, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la batalla siempre que tu oponente utilice dicha estratagema su coste para tu oponente aumentará en 1PM.

## DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# KAIROS TEJEDESTINOS

*Con el Báculo del Mañana forjado en la disformidad, y con la capacidad de predecir todo lo que puede suceder y consciente de todo cuanto ha acontecido, Kairos Tejedestinos es uno de los estrategas más astutos de la galaxia. Lo que le falta al daemon en destreza física y marcial, lo compensa con creces mediante pura astucia tzeentchiana.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Kairos Tejedestinos – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: portal infernal; Báculo del Mañana.

**CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, KAIROS TEJEDESTINOS**



**CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA**

# SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN

M	R	S	H	L	CO
12"	10	6+	18	6+	5



☼	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Vara de la hechicería [PSÍQUICA]	12"	6	2+	8	-1	1D3
▶	Rayo de la transformación – fuego brujo [PSÍQUICA]	18"	9	2+	9	-1	1
▶	Rayo de la transformación – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, PSÍQUICA]	18"	9	2+	9	-2	1D3

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Espada maldita [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	3+	7	-2	3
	Báculo de Tzeentch [PSÍQUICA]	Combate	5	3+	6	-1	3

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Final violento 1D6**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Señor Daemon de Tzeentch (Aura):** Mientras una unidad LEGIONES DAEMÓNICA TZEENTCH amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad ataque a distancia suma 1 al atributo Fuerza de dicho ataque.

**Señor de la hechicería (Psíquica):** En tu fase de disparo, elige una de las siguientes habilidades: [IGNORA COBERTURA]; [IMPACTOS LETALES]; [IMPACTOS SOSTENIDOS 1D3]. Hasta el final de la fase, el Rayo de la transformación de esta miniatura tiene esta habilidad.

## DAÑADA: 1-6 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-6 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN

*Estos Grandes Daemons de Tzeentch son hechiceros y manipuladores astutos. Su malévolos mirada deja desnuda el alma de sus víctimas y arruina la cordura incluso de los mortales más duros, mientras que sus armas hechizadas y su magia impía remodelan con violencia la propia realidad de forma siempre mutante.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 espada maldita
  - 1 vara de la hechicería

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor de la Transformación

**Esta miniatura está equipada con:** rayo de la transformación; báculo de Tzeentch.

**CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN**



**CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA**

# EL CAMBIANTE

M	R	S	H	L	CO
6"	3	7+	5	7+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Llamas infernales – fuego brujo [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Llamas infernales – fuego brujo concentrado [IGNORA COBERTURA, DE RIESGO, PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6+3	N/A	6	-1	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo del Embaucador [PSÍQUICA]	Combate	3	4+	4	-1	1D3

➤ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, EL CAMBIANTE

## HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario, Despliegue rápido, Sigilo**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Engaño y confusión:** Al inicio de la fase de disparo de tu oponente, elige una unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura y visible para ella, y tira 1D6: con 2-5, hasta el final de la fase siempre que una miniatura de esa unidad enemiga realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar; con un 6, esa unidad enemiga no es elegible para disparar durante esta fase.

**Horror informe:** Siempre que una unidad enemiga quiera elegir a esta miniatura como blanco de un ataque, dicha unidad deberá antes realizar un chequeo de acobardamiento. Si se falla dicho chequeo, además de quedar acobardada la unidad enemiga no podrá tomar como blanco a esta miniatura durante esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# EL CAMBIANTE

Conocido también como el Embaucador de Tzeentch, El Cambiante puede alterar su forma a voluntad para imitar a los seres mortales, desde un insecto hasta un monstruo titánico. El juego favorito de este daemon es hacerse pasar por líderes o héroes mortales fundamentales, para luego sembrar una maldad incalculable.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 El Cambiante – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: llamas infernales; báculo del Embaucador.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, EL CAMBIANTE



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIÓN DAEMÓNICA

# SURCADESTINOS

M	R	S	H	L	CO
12"	7	6+	9	7+	3



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Bola de fuego arcana – fuego brujo [PSÍQUICA]	18"	3	3+	5	-1	103
▶	Bola de fuego arcana – fuego brujo concentrado [HERIDAS DEVASTADORAS, DE RIESGO, PSÍQUICA]	18"	3	3+	6	-2	103

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma de combate de Heraldo [PSÍQUICA]	Combate	3	4+	4	-1	1
	Mordiscos de Aullador [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	4+	6	-2	2

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, SURCADESTINOS

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**SurcaDestinos:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

**Jinete de los vientos inmateriales:** Una vez por batalla, al final del turno de tu oponente, si la unidad de esta miniatura no se encuentra en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puedes retirar a dicha unidad del campo de batalla y colocarla en la reserva estratégica.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# SURCADESTINOS

Estos daemons montan Carros Flamígeros, constructos arcanos creados a partir de la energía de los presagios y las predicciones. Trazan trayectorias anárquicas e ilógicas que desafían toda ley física, rodeados a menudo por bancos de entes daemónicos depredadores potenciados y envalentonados por la presencia del heraldo.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 SurcaDestinos

Esta miniatura está equipada con: bola de fuego arcana; arma de combate de Heraldo; mordiscos de Aullador.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- AULLADORES

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, SURCADESTINOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# AMO DEL FLUJO

M	R	S	H	L	CO
12"	4	6+	4	7+	1



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Bola de fuego arcana – fuego brujo [PSÍQUICA]	18"	3	3+	5	-1	103
▶	Bola de fuego arcana – fuego brujo concentrado [HERIDAS DEVASTADORAS, DE RIESGO, PSÍQUICA]	18"	3	3+	6	-2	103

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma de combate de Heraldo [PSÍQUICA]	Combate	3	4+	4	-1	1

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, AMO DEL FLUJO

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Amo del flujo:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que se realice un ataque contra esa unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

**Realidad alterada (Psíquica):** Una vez por ronda de batalla, después de hacer una tirada para impactar, una tirada para herir o una tirada de salvación para esta miniatura, puedes cambiar a un 6 el resultado de dicha tirada.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

## AMO DEL FLUJO

Los Amos del Flujo son Heraldos de Tzeentch dotados de discos daemónicos a modo de montura. Atraviesan el aire como cometas centelleantes, dejando a su paso una estela de realidad alterada en la que el destino muta a favor de los siervos de Tzeentch y todos sus esfuerzos se vuelven exitosos y potentes.



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Amo del flujo

Esta miniatura está equipada con: bola de fuego arcana; arma de combate de Heraldo.

### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- HORRORES ROSA
- HORRORES AZULES

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, AMO DEL FLUJO



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIÓN DAEMÓNICA

# LOS ESCRIBAS AZULES

M	R	S	H	L	CO
12"	4	6+	6	8+	2



## ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Plumas afiladas [ANTIPSÍQUICOS 2+]	Combate	4	5+	2	0	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Agente solitario, Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Absorción sortilega de P'tarix [Aura]:** Mientras una unidad enemiga se encuentre a 12" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque psíquico, resta 1 a la tirada para herir.

**Descarga sortilega de Xirat'p Psíquica:** Al final de tu fase de movimiento, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura: con 2-3, dicha unidad sufre 1 herida mortal; con 4-5, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, dicha unidad sufre 1D6 heridas mortales.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, ESCRIBAS AZULES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

## LOS ESCRIBAS AZULES

*Estos daemons pendencieros revolotean a través del tiempo y el espacio en su disco, en busca de fragmentos dispersos de la sabiduría hechicera de Tzeentch. P'tarix absorbe los secretos y el poder de los hechiceros enemigos, mientras que Xirat'p desata tormentas de destrucción mágica extraídas de su arcano arsenal.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Los Escritas Azules – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: plumas afiladas.

**CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, ESCRIBAS AZULES**



**CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIÓN DAEMÓNICA**

# HECHICERO DEL CAMBIO

M

6"

R

3

S

6+

H

3

L

7+

CO

1



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Bola de fuego arcana – fuego brujo [PSÍQUICA]	18"	3	3+	5	-1	103
▶	Bola de fuego arcana – fuego brujo concentrado [HERIDAS DEVASTADORAS, DE RIESGO, PSÍQUICA]	18"	3	3+	6	-2	103

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma de combate de Heraldo [PSÍQUICA]	Combate	3	4+	4	-1	1

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, HECHICERO DEL CAMBIO

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Hechicero del Cambio:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

**Tormenta de hechicería mutadora (Psíquica):** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad **INFANTERÍA** enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. La unidad enemiga elegida debe hacer un chequeo de acobardamiento.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# HECHICERO DEL CAMBIO

*Estos Heraldos son poderosos magos cuya presencia hace que el fuego de sus compañeros daemons arda con mayor intensidad. Entre cacareos, los Hechiceros del Cambio desatan mutantes tormentas sortilegas que causan horribles estragos en las líneas enemigas.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hechicero del Cambio

Esta miniatura está equipada con: bola de fuego arcana; arma de combate de Heraldo.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- HORRORES AZULES
- HORRORES ROSA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, TZEENTCH,  
HECHICERO DEL CAMBIO



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# HORRORES AZULES

M	R	S	H	L	CO
6"	3	8+	1	8+	1



## ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Llamas refulgentes amarillas [PSÍQUICA]	18"	2	5+	2	-1	1
Llamas refulgentes azules [PSÍQUICA]	18"	2	4+	3	-1	1

## ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras amarillas	Combate	2	5+	2	0	1
Garras azules	Combate	1	5+	3	0	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Infiltradores

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Dividirse:** Siempre que una miniatura **HORROR AZUL** de esta unidad sea eliminada, después de que la unidad atacante haya terminado de realizar sus ataques, si esta unidad no ha sido eliminada tira 1D6 para esa miniatura. Con un 4+, añade una miniatura **HORROR DE AZUFRE** a esta unidad.

**Horrores carcajeantes (Aura):** Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta unidad, si esta unidad contiene una o más miniaturas **HORROR AZUL** resta 1 al atributo Liderazgo de la unidad enemiga.

**Horrores que explotan:** Siempre que esta unidad sea elegida para combatir, puedes elegir una unidad enemiga en su zona de amenaza; a continuación, elige una o más miniaturas **HORROR DE AZUFRE** de esta unidad. Por cada miniatura **HORROR DE AZUFRE** elegida, tira 1D6: con un 4+, dicha miniatura es eliminada y la unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

**SALVACIÓN INVULNERABLE**

4+

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, HORRORES | HORRORES AZULES: AZUL | HORRORES DE AZUFRE: AZUFRE



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# HORRORES AZULES

Los Horrores Azules son entes hoscos y malévolos, tan propensos a estrangular a sus víctimas con sus dedos gomosos por puro rencor como a derretirlas como sebo con chorros conjurados de llamas disformes. Si se mata a una de estas enfermizas criaturas, estalla en una nube de humo de la que emergen un par de crepitantes Horrores de Azufre.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 10 Horrores Azules

Cada Horror Azul está equipado con:  
llamas refulgentes azules; garras azules.

Cada Horror de Azufre añadido a esta unidad  
usando la habilidad Dividirse está equipado con:  
llamas refulgentes amarillas; garras amarillas.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, HORRORES** | HORRORES AZULES: **AZUL** | HORRORES DE AZUFRE: **AZUFRE**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**LESIONES DAEMÓNICA**

# HORRORES ROSA

M	R	S	H	L	CO	
6"	3	7+	1	7+	2	HORROR ROSA
6"	3	7+	1	8+	1	HORROR AZUL/HORROR DE AZUFRE



🎯 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Llamas refulgentes amarillas [PSÍQUICA]	18"	2	5+	2	-1	1
Llamas refulgentes azules [PSÍQUICA]	18"	2	4+	3	-1	1
Llamas refulgentes rosa [PSÍQUICA]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras amarillas	Combate	2	5+	2	0	1
Garras azules	Combate	1	5+	3	0	1
Garras rosa	Combate	1	4+	3	0	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Dividirse:** Siempre que una miniatura **HORROR ROSA** u **HORROR AZUL** de esta unidad sea eliminada, después de que la unidad atacante haya terminado de realizar sus ataques, si esta unidad no ha sido eliminada tira 1D6 para esa miniatura. Con un 4+, si era un **HORROR ROSA** añade dos miniaturas **HORROR AZUL** a esta unidad, y si era un **HORROR AZUL** añade una miniatura **HORROR DE AZUFRE** a esta unidad.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono daemónico:** Las miniaturas de la unidad del portador tienen un atributo Liderazgo de 6+.

**Instrumento del Caos:** Suma 1 a las tiradas de carga que se hagan para la unidad del portador.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, HORRORES | HORRORES ROSA: ROSA | HORRORES AZULES: AZUL | HORRORES DE AZUFRE: AZUFRE



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# HORRORES ROSA

Estos grotescos retozones, la pura manifestación de la magia, lanzan bolas de fuego disforme a las filas enemigas, donde se transmutan e inmolan a sus víctimas. Cada Horror Rosa cacarea y hace cabriolas sin cesar, y su inquietante jolgorio solo termina en el mismo momento en el que su cuerpo es destruido y se ve obligados a dividirse desordenadamente en dos Horrores Azules.



## OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Horror Rosa que no esté equipado con un Icono daemónico puede ser equipado con 1 Instrumento del Caos.
- 1 Horror Rosa que no esté equipado con un Instrumento del Caos puede ser equipado con 1 Icono daemónico.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 10 Horrores Rosa

Cada Horror Rosa está equipado con:  
llamas refulgentes rosa; garras rosa.

Cada Horror Azul añadido a esta unidad usando la habilidad **Dividirse** está equipado con: llamas refulgentes azules; garras azules.

Cada Horror de Azufre añadido a esta unidad usando la habilidad **Dividirse** está equipado con:  
llamas refulgentes amarillas; garras amarillas.

**ROSA, AZULES O DE AZUFRE, TODOS LOS HORRORES SE ASEMEJAN. PERO DONDE ANTES SOLO HABÍA UNO, AHORA HAY UNA PAREJA.**

Si, en algún momento, esta unidad no consta de miniaturas **HORROR ROSA**, usa la hoja de datos **HORRORES AZULES** para esta unidad.

*Nota de diseño:* Mientras esta unidad conste de una o más miniaturas **HORROR ROSA**, las habilidades **Horrores carcajeantes** y **Horrores que explotan Habilidades** de la hoja de datos **HORRORES AZULES** no se aplican a esta unidad.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, HORRORES** | HORRORES ROSA: **ROSA** | HORRORES AZULES: **AZUL** | HORRORES DE AZUFRE: **AZUFRE**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**LEGIONES DAEMÓNICA**

# INCINERADORES

M

R

S

H

L

CO

9"

4

7+

3

7+

1



## ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Llamas titilantes [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	-1	1

## ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Bocas lanzallamas	Combate	3	4+	4	0	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Brincos:** Esta unidad es elegible para disparar en un turno en el que haya retrocedido.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, INCINERADORES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# INCINERADORES

*Estos extraños daemons surcan el aire con saltos convulsos. Bulle en la llama disforme que brota de sus fauces la fuerza bruta del cambio. Cuando la escupen, sus víctimas sufren dolorosas mutaciones, y sus cuerpos se alteran una y otra vez antes de derrumbarse deshechos.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Emanafuegos
- 2-5 Incineradores

**Cada miniatura está equipada con:** llamas titilantes; bocas lanzallamas.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, INCINERADORES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# INCINERADOR GLORIOSO



M	R	S	H	L	CO
9"	4	7+	6	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Fuego de Tzeentch – fuego azul [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]	18"	3	3+	9	-3	3
Fuego de Tzeentch – fuego rosa [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	2D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Bocas lanzallamas	Combate	4	4+	5	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

**CLAVES:** INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, INCINERADOR GLORIOSO

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Fuego disforme llameante [Psíquica]:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [ASALTO].

**Llamas del cambio [Psíquica]:** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad enemiga (excepto **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS**) impactada por uno o más de esos ataques, y tira 1D6. Con un 4+, hasta el final del siguiente turno de tu oponente dicha unidad enemiga está en llamas. Mientras una unidad esté en llamas, resta 2" a su atributo Movimiento y resta 2 a las tiradas de carga y retroceso que se hagan para ella.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

**CLAVES DE FACCIÓN:** LEGIONES DAEMÓNICA



# INCINERADOR GLORIOSO

*Campeones de su especie, los Incineradores Gloriosos lideran manadas de entes menores. Algunos se desplazan sobre carros flamígeros, proyectando chorros concentrados de un devastador fuego azul, o lluvias indiscriminadas de un abrasador fuego rosa que se extiende como pánico hasta no dejar nada a su paso, sino cenizas incandescentes.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Incinerador Glorioso

Esta miniatura está equipada con: fuego de Tzeentch; bocas lanzallamas.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- INCINERADORES

## MANIFESTACIÓN DE DESTRUCCIÓN

Esta miniatura no puede ser tu SEÑOR DE LA GUERRA ni recibir mejoras.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, CAOS, DAEMON, TZEENTCH,  
INCINERADOR GLORIOSO



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# AULLADORES

M

14"

R

4

S

6+

H

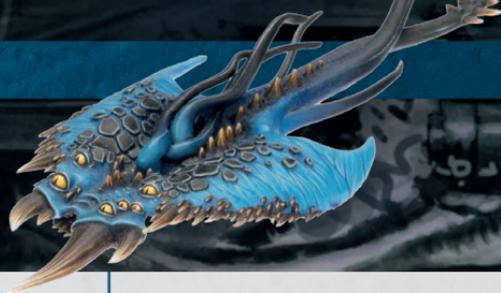
3

L

7+

CO

1



## ARMAS DE COMBATE

Mordisco de lamprea

## ALCANCE

Combate

A

3

HA

4+

F

6

FP

-2

D

2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Descenso en zigzag:** En tu fase de movimiento, después de que esta unidad termine un movimiento normal, puedes elegir una unidad enemiga a través de la que se haya movido durante ese movimiento y tirar 1D6 por cada miniatura que incluya esta unidad: por cada 4+, la unidad enemiga elegida sufre 1 herida mortal.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: BESTIA, VOLAR, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, AULLADORES

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEIONES DAEMÓNICA

# AULLADORES

*Estos daemons depredadores golpean como el cambio súbito e ineludible. Emiten chillidos sobrenaturales mientras se abalanzan contra la presa en centelleantes oleadas sortílegas, rebanando a las víctimas con sus aletas afiladas y aferrándose a ellas con mandíbulas repletas de colmillos de los que emana una energía corrosiva empírea.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Aulladores

Cada miniatura está equipada con: mordisco de lamprea.

CLAVES: BESTIA, VOLAR, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, AULLADORES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEIONES DAEMÓNICA

# CARRO FLAMÍGERO

M	R	S	H	L	CO
12"	8	7+	9	7+	3



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Fuego de Tzeentch – fuego azul [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]	18"	3	3+	9	-3	3
▶	Fuego de Tzeentch – fuego rosa [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	2D6	N/A	5	-1	1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Bocas lanzallamas	Combate	6	4+	5	0	1
	Mordiscos de Aullador [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	4+	6	-2	2

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, CARRO FLAMÍGERO

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Llamas sortilegas [Psíquica]:** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Esa unidad no se puede beneficiar de cobertura hasta el final de la fase.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# CARRO FLAMÍGERO

Los Carros Flamígeros de Tzeentch asoman a menudo en las visiones y pesadillas de los mortales como presagios de mala fortuna. En el campo de batalla, dichas advertencias se convierten en profecías cumplidas, ya que estas máquinas de guerra arcanas actúan como agentes de la devastación y la miseria vaticinadas.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Carro Flamígero

Esta miniatura está equipada con: fuego de Tzeentch; bocas lanzallamas; mordiscos de Aullador.

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, TZEENTCH, CARRO FLAMÍGERO



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# PUTRIGUS

M	R	S	H	L	CO
7"	12	5+	22	6+	5



## ☉ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Chorros de inmundicia negra [HERIDAS DEVASTADORAS, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	2D6	N/A	7	-2	1

## ⚔️ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Vara nudosa – barrido [IMPACTOS LETALES, PSÍQUICA]	Combate	14	2+	7	-1	1
Vara nudosa – golpe [IMPACTOS LETALES, PSÍQUICA]	Combate	7	2+	8	-3	3

➤ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, NURGLE, PUTRIGUS

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Final violento 1D6**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Bendición virulenta [Psíquica]:** Al inicio de la fase de combate, puedes elegir una unidad enemiga a 18" o menos de esta miniatura y visible para ella. Hasta el final de la fase, siempre que se asigne un ataque realizado por una miniatura **LEGIONES DAEMÓNICA NURGLE** a una miniatura de la unidad enemiga elegida, suma 1 al atributo Daño de ese ataque.

**Diluvio de Nurgle [Aura]:** Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, reduce a la mitad los atributos Movimiento y Control de Objetivos de las miniaturas de esa unidad.

## DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
**LEGIONES DAEMÓNICA**



# PUTRIGUS

*Putrigus Padrelluvia llega a la batalla vomitando ríos de suciedad corrosiva y cargada de pestes, que proyecta sobre todos los que se le interponen. En su puño abotargado aferra una vara de hierro, mientras un aguacero interminable e infeccioso acompaña al daemon, una fecunda inundación capaz de asfixiar, corromper y mutar todo cuanto toca.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Putrigus – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: chorros de inmundicia negra; vara nudosa.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, NURGLE, PUTRIGUS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# GRAN INMUNDICIA

M	R	S	H	L	CO
7"	12	5+	20	6+	5



## ☉ ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Mayal de plaga	6"	106+1	3+	7	-2	2
Vómito pútrido [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106+3	2+	5	-2	1

## ⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Campana del apocalipsis [IMPACTOS LETALES, INVOCACIONES RESONANTES]	Combate	6	2+	7	-1	2
➤ Espada biliosa – barrido [IMPACTOS LETALES]	Combate	12	2+	6	-1	1
➤ Espada biliosa – golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	2+	8	-2	106
Filo bilioso [ATAQUES ADICIONALES, IMPACTOS LETALES]	Combate	3	2+	6	-2	2

**Invocaciones resonantes:** Siempre que una miniatura sea eliminada por esta arma, puedes elegir una unidad **PORTADORES DE PLAGA** amiga a 12" o menos del portador y devolver 1 miniatura Portador de Plaga eliminada a esa unidad.

➤ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

**CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, NURGLE, GRAN INMUNDICIA**

## HABILIDADES

**BÁSICA: Despliegue rápido, Final violento 106**

**FACCIÓN: La sombra del Caos**

**Señor Daemon de Nurgle (Aura):** Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA NURGLE** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+.

**Podredumbre de Nurgle (Psíquica):** Al final de tu fase de movimiento, puedes elegir una unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, resta 1 al atributo Resistencia de las miniaturas de esa unidad.

## DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

**CLAVES DE FACCIÓN: LEGIONES DAEMÓNICA**



# GRAN INMUNDICIA

*Estos Grandes Daemons poseen la misma energía ilimitada y el mismo impulso corruptor que un virus que se propaga rápidamente. Sus voces estruendosas resuenan en el campo de batalla, su alegría cruel y el perverso orgullo que sienten ante los logros de sus subordinados chocan con la miseria y la enfermedad que propagan.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- El mayal de plaga de esta miniatura puede reemplazarse por 1 filo bilioso.
- La espada biliosa de esta miniatura puede reemplazarse por 1 campana del apocalipsis.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Gran Inmundicia

**Esta miniatura está equipada con:** mayal de plaga; vómito pútrido; espada biliosa.

**CLAVES:** MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, NURGLE,  
GRAN INMUNDICIA



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
LEGIONES DAEMÓNICA

# PORTAPESTES

M

5"

R

5

S

7+

H

5

L

7+

CO

1



## ARMAS DE COMBATE

Espada hedionda [IMPACTOS LETALES]

## ALCANCE

Combate

A

4

HA

3+

F

5

FP

-2

D

2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder, No hay dolor 5+

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Portapestes:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, una tirada para impactar exitosa de 5+ sin modificar causa un impacto crítico.

**Desesperación nauseabunda (Aura, Psíquica):** Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento, resta 1 a dicho chequeo.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, NURGLE, PORTAPESTES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEIONES DAEMÓNICA

# PORTAPESTES

Los Portapestes son los mayores y más asquerosos Portadores de Plaga, y sus cuerpos rebosan vitalidad sucia pese a exudar un aire de feculenta desesperación. Una neblina miasmática de enfermedad se cierne sobre ellos, coagulándose en las espadas de plaga de sus compañeros daemónicos y haciendo que su tacto sea aún más infeccioso.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Portapestes

Esta miniatura está equipada con: espada hedionda.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- PORTADORES DE PLAGA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, NURGLE, PORTAPESTES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# ESCRIBA PLAGARRUINA

M

R

S

H

L

CO

5"

5

7+

5

6+

1



## ☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Espantos asquerosos [PISTOLA, RÁFAGA]	6"	1D6	N/A	3	0	1

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Espada de plaga y fauces distendidas [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	3+	5	-1	1

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

¡**Seguid contando!**! Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

¡**Qué cuadren los números!**! Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de esa unidad.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, NURGLE, ESCRIBA PLAGARRUINA



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

## ESCRIBA PLAGARRUINA

*Rencorosos y pedantes, estos daemons se encargan de auditar la cuenta de enfermedades de los Portadores de Plaga. Su presencia es motivadora para sus congéneres. Además, pueden partir fácilmente a los guerreros enemigos por la mitad, o asfixiarlos en la asquerosa mucosidad que proyectan sus distendidas fauces.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Escriba Plagarruina

Esta miniatura está equipada con: esputos asquerosos; espada de plaga y fauces distendidas.

### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- PORTADORES DE PLAGA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, NURGLE, ESCRIBA PLAGARRUINA



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# EPIDEMIUS

M

5"

R

5

S

6+

H

8

L

7+

CO

2



## ARMAS DE COMBATE

Espada hedionda y garras de Nurgletes

[IMPACTOS LETALES]

## ALCANCE

Combate

## A

1D6+3

## HA

3+

## F

5

## FP

-2

## D

2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Bendecido por el Dios de la Plaga:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen salvación invulnerable 4+.

**Recuento de pestilencia:** Lleva un recuento de cuántas miniaturas enemigas son eliminadas por miniaturas **LEIONES DAEMÓNICA NURGLE** de tu ejército durante la batalla. Al inicio de tu fase de mando, si este recuento es de 7 o más, obtienes 1PM y el recuento vuelve a empezar desde 0.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, NURGLE, EPIDEMIUS



CLAVES DE FACCIÓN:  
**LEIONES DAEMÓNICA**

# EPIDEMIUS

Llevado en su trono por un montón de Nurgletes, Epidemus cataloga sin cesar las infinitas plagas y enfermedades liberadas por los seguidores de Nurgle en el espacio real. Cuanto mayor sea la cuenta de Epidemus en cualquier campo de batalla, más favorablemente sonreirá el Dios de la Plaga a sus siervos presentes.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Epidemius – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: espada hedionda y garras de Nurgletes.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- PORTADORES DE PLAGA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, NURGLE, EPIDEMIUS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIÓNES DAEMÓNICA

# BILISGAITERO CHAPUZAS

M

R

S

H

L

CO

5"

5

7+

5

7+

1



## ARMAS DE COMBATE

Títere [IMPACTOS LETALES]

## ALCANCE

Combate

A

4

HA

3+

F

5

FP

0

D

1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Alegre cancioncilla de vejiga:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, suma 1 al atributo Movimiento de las miniaturas de esa unidad y puedes repetir las tiradas de avanzar que se hagan para esa unidad.

**Epidemia de júbilo (Aura):** Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga (excepto **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS**) a 6" o menos de esta miniatura debe hacer un chequeo de acobardamiento.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, NURGLE, BILISGAITERO CHAPUZAS

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# BILISGAITERO CHAPUZAS

*Infectados por la peste hilarante, estos daemons de sonrisa desesperada hacen cabriolas y bromas mientras tocan tonadillas discordantes con sus gaitas asquerosas. Sus payasadas divierten o irritan tanto a sus compañeros daemónicos que estos se apresuran a entrar en la batalla, mientras que los mortales infectados con la peste pueden morir literalmente de risa.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Bilisgaitero Chapuzas

Esta miniatura está equipada con: Títere.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- PORTADORES DE PLAGA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, NURGLE, BILISGAITERO CHAPUZAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# HORTÍCULUS FANGUX

M

6"

R

10

S

3+

H

10

L

7+

CO

2



## ARMAS DE COMBATE

Fauces ácidas [HERIDAS DEVASTADORAS,  
ATAQUES ADICIONALES]

ALCANCE

A

HA

F

FP

D

Combate

2

4+

7

-4

3

Tijeras de podar [IMPACTOS LETALES]

Combate

4

3+

6

-2

3

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Adiestrador de bestias:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, puedes repetir las tiradas de carga que se hagan para esa unidad. Además, una vez por batalla, puedes a esa unidad tomar como blanco de la estrategia Intervención heroica por OPM, y puedes hacerlo incluso si ya has usado dicha estrategia con otra unidad de tu ejército durante esta fase.

**Cultivar el jardín de Nurgle:** Al final de tu fase de movimiento, si esta miniatura se encuentra dentro de un elemento **TERRENO DE ÁREA**, hasta el final de la batalla se considera que dicho elemento **TERRENO DE ÁREA** se encuentra dentro de la Sombra del Caos de tu ejército.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, NURGLE,  
HORTÍCULUS FANGUX

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# HORTÍCULUS FANGUX

*Hortículus Fangux es el Gran Cultivador, que recorre el espacio real para sembrar las semillas de la corrupción en todas las tierras vírgenes. Sentado sobre la enorme masa del daemon Guano, Fangux dirige a las manadas de bestias de la peste a la batalla mientras decapita a los mortales con sus afiladas tijeras de podar.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hortículus Fangux – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: fauces ácidas; tijeras de podar.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- BESTIAS DE NURGLE

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, NURGLE, HORTÍCULUS FANGUX



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# PORTADORES DE PLAGA

M

5"

R

5

S

7+

H

2

L

7+

CO

2



## ARMAS DE COMBATE

Espada de plaga [IMPACTOS LETALES]

ALCANCE

Combate

A

2

HA

3+

F

4

FP

-1

D

1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Brote infeccioso:** Si controlas un marcador de objetivo al final de tu fase de mando y esta unidad se encuentra dentro del alcance de ese marcador de objetivo, ese marcador de objetivo permanece bajo tu control, incluso si no tienes miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono daemónico:** Las miniaturas de la unidad del portador tienen un atributo Liderazgo de 6+.

**Instrumento del Caos:** Suma 1 a las tiradas de carga que se hagan para la unidad del portador.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, NURGLE, PORTADORES DE PLAGA



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

## PORTADORES DE PLAGA

*Nacidos de las almas de aquellos que mueren por la llamada Putrefacción de Nurgle, los Portadores de Plaga son la principal infantería de Nurgle, acompañados siempre por el zumbido incesante de la cuenta que llevan al desempeñar su labor de enumerar cada nuevo brote de las muchas enfermedades del Dios de la Peste.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Portador de Plaga que no esté equipado con un Icono daemónico puede ser equipado con 1 Instrumento del Caos.
- 1 Portador de Plaga que no esté equipado con un Instrumento del Caos puede ser equipado con 1 Icono daemónico.

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Propagador de Plaga
- 9 Portadores de Plaga

Cada miniatura está equipada con: espada de plaga.

**CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, NURGLE, PORTADORES DE PLAGA**



**CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA**

# NURGLETES

M

5"

R

3

S

7+

H

4

L

8+

CO

0



## ARMAS DE COMBATE

Colmillos y garras infectos [IMPACTOS LETALES]

## ALCANCE

Combate

A

4

HA

5+

F

2

FP

0

D

1

## HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Infiltradores

FACCIÓN: La sombra del Caos

**Revoltosos (Aura):** Mientras una unidad enemiga (excepto **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS**) se encuentre a 6" o menos de esta unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque de combate, resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: ENJAMBRE, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, NURGLE, NURGLETES

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEIONES DAEMÓNICA

# NURGLETES

Los Nurgletes son ácaros de plaga que surcan el campo de batalla en risueños enjambres. Estos diablillos asquerosos podrían antojarse divertidos desde la distancia, pero la ilusión se rompe cuando se desparraman para engullir a sus víctimas, chillando en una rancia avalancha de colmillos afiladísimos, garras asquerosas y carne abotargada.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-9 Enjambres de Nurgletes

Cada miniatura está equipada con:  
colmillos y garras infectos.

CLAVES: ENJAMBRE, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, NURGLE, NURGLETES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# BESTIAS DE NURGLE

M

6"

R

9

S

6+

H

7

L

7+

CO

2



## ARMAS DE COMBATE

Apéndices pútridos [HERIDAS DEVASTADORAS]

## ALCANCE

Combate

A

6

HA

4+

F

6

FP

-1

D

2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Final violento 1, Despliegue rápido**FACCIÓN:** La sombra del Caos**Regeneración grotesca:** Al final de cada fase, si una miniatura Bestias de Nurgle de esta unidad ha perdido alguna herida pero no ha sido eliminada, dicha miniatura recupera todas sus heridas perdidas.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: BESTIA, CAOS, DAEMON, NURGLE, BESTIAS DE NURGLE

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEIONES DAEMÓNICA

## BESTIAS DE NURGLE

Llenas de un entusiasmo lerdo que no casa con sus cuerpos de pesadilla, las Bestias de Nurgle se lanzan a la batalla como perros ansiosos de atención. Se sienten atraídas por los mortales, confundiendo sus gritos desesperados y sus frenéticos intentos de huir con entusiasmo por participar en sus juegos, al menos hasta que esos nuevos y desdichados amigos exhalan su último suspiro.



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Bestias de Nurgle

Cada miniatura está equipada con: apéndices pútridos.

CLAVES: BESTIA, CAOS, DAEMON, NURGLE, BESTIAS DE NURGLE



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEIONES DAEMÓNICA

# ZÁNGANOS DE PLAGA

M	R	S	H	L	CO
10"	8	6+	5	7+	2



## ☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Cabezas de muerte [ÁREA, IMPACTOS LETALES]	12"	1D3	4+	4	0	1

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Espada de plaga [IMPACTOS LETALES]	Combate	2	3+	4	-1	1

Mandíbulas malolientes [ATAQUES ADICIONALES, IMPACTOS LETALES]	Combate	2	4+	5	-1	2
--	---------	---	----	---	----	---

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Cabezas de muerte:** En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Hasta el final del turno, siempre que una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA NURGLE** amiga realice un ataque que tome como blanco a esa unidad, puedes repetir la tirada para herir.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono daemónico:** Las miniaturas de la unidad del portador tienen un atributo Liderazgo de 6+.

**Instrumento del Caos:** Suma 1 a las tiradas de carga que se hagan para la unidad del portador.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: MONTADA, VOLAR, CAOS, DAEMON, NURGLE, ZÁNGANOS DE PLAGA



CLAVES DE FACCIÓN:  
**LEGIONES DAEMÓNICA**

# ZÁNGANOS DE PLAGA

Los Zánganos de Plaga montan a lomos de monstruosas moscas de la podredumbre. Estos viles corceles escarban y muerden a sus presas, empalándolas en probóscides chorreantes o mordiendo y engullendo sus cabezas. Los mejores cráneos robados se recuperan y se convierten en proyectiles llenos de inmundicia que los jinetes daemónicos lanzan contra el enemigo.



## OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Zángano de Plaga que no esté equipado con un Icono daemónico puede ser equipado con 1 Instrumento del Caos.
- 1 Zángano de Plaga que no esté equipado con un Instrumento del Caos puede ser equipado con 1 Icono daemónico.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Transmisor de Plaga
- 2-5 Zánganos de Plaga

Cada miniatura está equipada con: cabezas de muerte; mandíbulas malolientes; espada de plaga.

CLAVES: MONTADA, VOLAR, CAOS, DAEMON, NURGLE, ZÁNGANOS DE PLAGA



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIÓNES DAEMÓNICA

# FAUCES FECULENTAS

M	R	S	H	L	CO
-	9	4+	9	7+	0

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Infiltradores

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Mortaja de moscas (Aura):** Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA NURGLE** amiga se encuentre a 6" o menos de esta **FORTIFICACIÓN**, las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad Sigilo.

**Cobertura enfermiza:** Al asignar un ataque a distancia a una miniatura, si esa miniatura no es completamente visible para cada miniatura de la unidad atacante debido a esta **FORTIFICACIÓN**, dicha miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

**Fortificación:** Mientras una unidad enemiga esté solo en la zona de amenaza de una o más **FORTIFICACIONES** de tu ejército:

- Esa unidad puede seguir siendo tomada como blanco de ataques a distancia, resta 1 a la tirada para impactar de dichos ataques, a menos que se realicen con una Pistola.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada debido a retroceder mientras están acobardados, excepto aquellas que se moverán a través de miniaturas enemigas al hacerlo.



**CLAVES:** FORTIFICACIÓN, CAOS, DAEMON, NURGLE, FAUCES FECULENTAS



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
LEGIONES DAEMÓNICA

# FAUCES FECULENTAS

*Allí donde reina la mayor inmundicia brotan las Fauces Feculentas. Flora de disformidad daemónica, estas úlceras exudan un aura sobrenatural de enfermedad. A su alrededor revolotean nubes de moscas de plaga, mientras el sordo repicar de sus campanas de plaga atrae a hordas de daemons de Nurgle.*

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Fauces Feculentas

Esta miniatura está equipada con: nada.

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna



CLAVES: FORTIFICACIÓN, CAOS, DAEMON, NURGLE, FAUCES FECULENTAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# SHALAXI HELBANE

M	R	S	H	L	CO
14"	10	5+	20	6+	5



☼	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Látigo de Slaanesh [ASALTO]	12"	6	2+	6	-1	2
▶	Pavana de Slaanesh – fuego brujo [HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	18"	106	2+	9	-1	103
▶	Pavana de Slaanesh – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 3]	18"	106	2+	9	-2	103

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garras chasqueantes [HERIDAS DEVASTADORAS, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	2+	6	-2	3
	Ensartaalmas [PRECISIÓN]	Combate	6	2+	14	-3	106+2

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, SHALAXI HELBANE

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Final violento 106, No hay dolor 5+

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Capa constrictora:** Al inicio de la fase de combate, elige una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura. Hasta el final de la fase, resta 1 al atributo Ataques de las armas de combate que tenga equipadas esa unidad.

**Monarca de la caza:** Siempre que esta miniatura declare una carga que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO**, **VEHÍCULO** o **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada de carga. Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO**, **VEHÍCULO** o **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada para impactar, la tirada para herir y la tirada de daño.

## DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# SHALAXI HELBANE

*Con sus pezuñas hendidas castigando la tierra rota, Shalaxi Helbane se abalanza sobre su víctima, que ya está condenada, con el Ensartaalmas brillando entre las garras. Ningún oponente puede librarse del Monarca de la Caza, pues la obsesión del daemon por capturar a sus presas es tan intensa que no hay forma mortal de huida que permita eludirla.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Shalaxi Helbane – HÉROE ÉPICO

**Esta miniatura está equipada con:** látigo de Slaanesh; pavana de Slaanesh; ensartaalmas; garras chasqueantes.

**CLAVES:** MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, SHALAXI HELBANE



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
LESIONES DAEMÓNICA

# GUARDIÁN DE LOS SECRETOS

M	R	S	H	L	CO
14"	10	5+	18	6+	5



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Látigo viviente [ASALTO]	12"	6	2+	6	-1	2
➤	Fantasmagoría – fuego brujo [HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	18"	6	2+	6	-2	1
➤	Fantasmagoría – fuego brujo concentrado [HERIDAS DEVASTADORAS, DE RIESGO, PSÍQUICA]	18"	9	2+	6	-2	1

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Cuchillo ritual [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	2+	6	-2	2
	Espada robaingenios	Combate	6	2+	8	-2	3
	Garras chasqueantes [HERIDAS DEVASTADORAS, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	2+	6	-2	3

➤ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, GUARDIÁN DE LOS SECRETOS

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Final violento 1D6**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Señor Daemon de Slaanesh (Aura):** Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA SLAANESH** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, mejora en 1 el Factor de Penetración de las armas de combate de esa unidad.

**Cuerpo hipnotizador:** Siempre que un ataque tome como blanco a esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Égida refulgente:** El portador tiene la habilidad No hay dolor 5+.

## DAÑADA: 1-6 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-6 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
**LEGIONES DAEMÓNICA**



# GUARDIÁN DE LOS SECRETOS

*Oscuramente inteligentes, horriblemente seductores y mortales en la batalla, los Guardianes de los Secretos son los mayores campeones de las legiones de daemons de Slaanesh. Con armas inmundas pero hermosas y echando mano de los poderes hechiceros de la obsesión y el tormento, estos seres practican en el campo de batalla cortes quirúrgicos de una espantosa belleza.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - Cuchillo ritual
  - Égida refulgente
  - Látigo viviente

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Guardián de los secretos

**Esta miniatura está equipada con:** Fantasmagoría; garras chasqueantes; espada robaingenios.

**CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, GUARDIÁN DE LOS SECRETOS**



**CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA**

# EMBELESADORA INFERNAL

M

9"

R

3

S

7+

H

3

L

7+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶ Arpa destrozacorazones – estruendo eufónico [ASALTO]	24"	1	3+	12	-3	106+1
▶ Arpa destrozacorazones – melodía cacofónica [ASALTO]	18"	6	3+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras mutiladoras [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	2+	4	-1	1

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, SLAANESH,  
EMBELESADORA INFERNAL

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Alineación armónica:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, en tu fase de mando puedes devolver 1D3 miniaturas Guardaespaldas eliminadas a esa unidad.

**Distracción disonante (Aura):** Mientras una unidad Psíquico enemiga se encuentre a 12" o menos de esta miniatura, las armas psíquicas que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [DE RIESGO].

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIÓN DAEMÓNICA

# EMBELESADORA INFERNAL

*Las sinfonías de tormento y las cacofonías de felicidad que desatan estos daemons pueden destrozarse a sus enemigos en cuerpo y alma. Pero su mayor habilidad es atraer las energías incorpóreas de otros daemons slaaneshi al campo de batalla, reforzando así las filas de sus camaradas con entes nuevos, ávidos de almas.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Embelesadora Infernal

Esta miniatura está equipada con: arpa destrozacorazones; garras mutiladoras.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- DIABLILLAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, SLAANESH,  
EMBELESADORA INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# LA MÁSCARA DE SLAANESH

M

9"

R

3

S

7+

H

4

L

7+

CO

1



## ARMAS DE COMBATE

Garras serradas [HERIDAS DEVASTADORAS]

## ALCANCE

Combate

A

6

HA

2+

F

4

FP

-1

D

2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Agente solitario, Combatir primero, Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**La danza eterna:** Al inicio de la fase de combate, elige una unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura. Hasta el final de la fase:

- Siempre que una miniatura **LEGIONES DAEMÓNICA SLAANESH** amiga realice un ataque de combate que tome como blanco a esa unidad enemiga, suma 1 a la tirada para herir.
- Siempre que una miniatura de esa unidad enemiga realice un ataque de combate, resta 1 a la tirada para herir.

**Acrobacias deslumbrantes:** Esta miniatura es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado o retrocedido.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

**CLAVES:** INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, CAOS, DAEMON, SLAANESH, LA MÁSCARA DE SLAANESH

**CLAVES DE FACCIÓN:**  
LEGIONES DAEMÓNICA



# LA MÁSCARA DE SLAANESH

*Este daemon, que gozó del favor del Príncipe Oscuro, fue maldecido por su deidad a bailar eternamente entre la realidad y el más allá por un desaire imaginado. Su interminable actuación acrobática seduce y desconcierta, atrayendo a aquellos que la presencian para que se unan al jolgorio, incluso a costa de su propia supervivencia.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 La máscara de Slaanesh – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Garras serradas.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, CAOS, DAEMON, SLAANESH,  
LA MÁSCARA DE SLAANESH



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# SYLL'ESKE

M	R	S	H	L	CO
9"	6	6+	9	6+	2



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Coro cacofónico – fuego brujo [HERIDAS DEVASTADORAS, IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
▶	Coro cacofónico – fuego brujo concentrado [PSÍQUICA, DE RIESGO, IGNORA COBERTURA, HERIDAS DEVASTADORAS, RÁFAGA]	12"	2D6	N/A	6	-1	1
	Flagelo de la sumisión [ASALTO]	9"	6	3+	4	-1	1

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Flagelo de la sumisión [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	2+	4	-1	1
	Hacha de la dominación	Combate	6	3+	7	-2	3

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

**CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, SYLL'ESKE**

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Deliciosas agonías:** La primera vez que esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 al final de la fase. Con un 2+, despliega de nuevo a esta miniatura en el campo de batalla, tan cerca como sea posible del punto en el que ha sido eliminada, fuera de la zona de amenaza de todas las unidades enemigas y con todas sus heridas iniciales.

**Príncipe de Slaanesh:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque de combate, una tirada para herir exitosa de 5+ sin modificar causa una herida crítica.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
**LEGIONES DAEMÓNICA**

# SYLL'ESSKE

*Esta extraña alianza entre el heraldo daemónico Syll y el corpulento Príncipe Daemon Esske ha dado frutos cruentos en innumerables campos de batalla. La pareja no solo siembra una ruina roja en las filas enemigas, sino que su presencia empuja a los daemons de Slaanesh a actos de crueldad y violencia cada vez más excesivos.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Syll'Esske – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: coro cacofónico; flagelo de la sumisión; hacha de la dominación.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- DIABLILLAS

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, SYLL'ESSKE

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# PARADIGMA DE CONTORSIÓN

M	R	S	H	L	CO
9"	6	5+	8	7+	2



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras mutiladoras [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	8	2+	4	-1	1
Tentáculos sinuosos [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1D6	4+	5	-1	2

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Engullir energía (Psíquica)**: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales y ataques psíquicos.

**Fascinación espantosa (Psíquica)**: Al inicio de la fase de disparo de tu oponente, una miniatura **Psíquico** de tu ejército con esta habilidad puede usarla. Si lo hace, elige una unidad enemiga a 12" o menos de esa miniatura **Psíquico** y visible para ella y tira 1D6: con un 1, esa miniatura **Psíquico** sufre 1D3 heridas mortales; con 2-5, hasta el final de la fase siempre que una miniatura de esa unidad enemiga realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar; con un 6, esa unidad enemiga no es elegible para disparar durante esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, SLAANESH, PARADIGMA DE CONTORSIÓN**

CLAVES DE FACCIÓN:  
**LEGIÓN DAEMÓNICA**



# PARADIGMA DE CONTORSIÓN

*Estas espantosas manifestaciones daemónicas se retuercen en batalla sobre nidos de zarcillos metálicos, acompañadas por sus lascivos siervos. Reflejan los deseos más oscuros de quienes contemplan su superficie, mientras engullen las energías más potentes y las devuelven como abrumadoras embestidas de devastación empírica.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Paradigma de Contorsión

Esta miniatura está equipada con: garras mutiladoras; tentáculos sinuosos.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- DIABLILLAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, SLAANESH,  
PARADIGMA DE CONTORSIÓN



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# PORTATORMENTOS EN CARRO DE BUSCADOR GLORIOSO

M	R	S	H	L	CO
14"	6	5+	12	7+	3



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Látigos del tormento [ ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA ]	6"	6	3+	4	0	1
⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garras mutiladoras [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	15	3+	4	-1	1
	Lenguas de Buscador Glorioso [ATAQUES ADICIONALES, IMPACTOS LETALES]	Combate	8	4+	4	0	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Portatormentos (Aura):** Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA SLAANESH** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las armas de combate de esa unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

**Frenesí histérico (Psíquica):** Una vez por fase de combate, justo después de que una unidad enemiga tome como blanco a una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA SLAANESH** de tu ejército, un **PSÍQUICO** amigo a 6" o menos de esa unidad **SLAANESH** y que tenga esta habilidad puede usarla. Si lo hace, hasta el final de la fase siempre que una miniatura de esa unidad **SLAANESH** sea eliminada tira 1D6: con un 4+, no la retires aún del juego. Esa miniatura puede combatir después de que las miniaturas de la unidad atacante hayan terminado de resolver sus ataques. Tras eso, retira a esta miniatura del juego.

**SALVACIÓN INVULNERABLE**

4+

**CLAVES:** MONTADA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, PORTATORMENTOS EN CARRO DE BUSCADOR GLORIOSO



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
**LEGIONES DAEMÓNICA**

## PORTATORMENTOS EN CARRO DE BUSCADOR GLORIOSO

*Mientras cabalgan hacia la batalla sobre las cuchillas de su Carro de Buscador Glorioso, estos entes sádicos disfrutan arrancando almas en el campo de batalla. Siempre intentan viajar más rápido, golpear con más fuerza y dejar más atrás a sus veloces camaradas.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Portatormentos en carro de buscador glorioso

**Esta miniatura está equipada con:** látigos del tormento; garras mutiladoras; lenguas de Buscador Glorioso.

**CLAVES:** MONTADA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH,  
PORTATORMENTOS EN CARRO DE BUSCADOR GLORIOSO



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
LEIONES DAEMÓNICA

# TEJETRANCES

M

9"

R

3

S

7+

H

3

L

7+

CO

1



## ARMAS DE COMBATE

Garras mutiladoras [HERIDAS DEVASTADORAS]

## ALCANCE

Combate

A

6

HA

2+

F

4

FP

-1

D

1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Tejetrances:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Combatir primero.

**Sinfonía del dolor (Psíquica):** Al final de tu fase de movimiento, puedes elegir una unidad enemiga que esté acobardada y a 12" o menos de esta miniatura. Hasta el final del turno, siempre que una miniatura **LEGIONES DAEMÓNICA SLAANESH** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco a esa unidad enemiga, puedes repetir la tirada para impactar y puedes repetir la tirada para herir.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, TEJETRANCES

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# TEJETRANCES

Estas daemons favoritas de Slaanesh son manifestaciones de exceso sensorial y crueldad intencionada. Heraldos del Príncipe Oscuro, fluyen por el campo de batalla con una elegancia inhumana. Entre alegres gritos de guerra, exhortan a sus congéneres a realizar los actos más sádicos mientras tumban a los enemigos con las "caricias" de sus garras.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tejetrances

Esta miniatura está equipada con: garras mutiladoras.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- DIABLILLAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, DAEMON, SLAANESH, TEJETRANCES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# DIABLILLAS

M	R	S	H	L	CO
9"	3	7+	1	7+	2



## ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras punzantes [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	3+	4	-1	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Masacre de garras veloces:** Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, repite una tirada para impactar de 1. Si el blanco de dicho ataque se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo, en lugar de eso puedes repetir la tirada para impactar.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono daemónico:** Las miniaturas de la unidad del portador tienen un atributo Liderazgo de 6+.

**Instrumento del Caos:** Suma 1 a las tiradas de carga que se hagan para la unidad del portador.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, DIABLILLAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# DIABLILLAS

Conocidas por los mortales como las doncellas de Slaanesh, estas daemons son una mezcla de lo bello y lo monstruoso. Disfrutan de lo lindo en la carnicería de la batalla, sorteando los torpes golpes de los enemigos mientras chillan, gimen y suspiran en su deleite por desatar una matanza veloz.



## OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Diablilla que no esté equipada con un Icono daemónico puede ser equipada con 1 Instrumento del Caos.
- 1 Diablilla que no esté equipada con un Instrumento del Caos puede ser equipada con 1 Icono daemónico.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Seductora
- 9 Diablillas

Cada miniatura está equipada con: garras punzantes.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, DIABLILLAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# DIABLOS

M	R	S	H	L	CO
12"	5	7+	4	7+	2



## ⚔️ ARMAS DE COMBATE

Cola hiriente y garras diseccionadoras

[HERIDAS DEVASTADORAS]

ALCANCE    A    HA    F    FP    D

Combate    5    3+    5    -2    2

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Aroma soporífero (Aura):** Mientras una unidad enemiga (excepto unidades **VEHÍCULO** y **TITÁNICAS**) se encuentre a 6" o menos de esta unidad, siempre que una miniatura de esa unidad enemiga realice un ataque de combate resta 1 a la tirada para impactar, y siempre que una miniatura de esa unidad enemiga haga un chequeo de huida desesperada, resta 1 a dicho chequeo.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: **BESTIA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, DIABLOS**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**LEGIONES DAEMÓNICA**

# DIABLOS

*Pocos entes daemónicos se acercan al horror perturbador de los Diablos de Slaanesh. Maliciosas bestias de caza que cantan alegres en el campo de batalla, estas horribles abominaciones se envuelven en un soporífero aroma que priva de sentidos a su presa, dejándola indefensa ante sus relampagueantes garras y sus colas hirientes.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Portadichas
- 2-5 Diablos

Cada miniatura está equipada con:  
cola hiriente y garras diseccionadoras.

CLAVES: BESTIA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, DIABLOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# BUSCADORES

M	R	S	H	L	CO
14"	4	7+	2	7+	1



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras punzantes [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	3+	4	-1	1
Lengua fustigadora [ATAQUES ADICIONALES, IMPACTOS LETALES]	Combate	2	4+	4	0	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Avanzadilla 9", Despliegue rápido

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Velocidad impía:** Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga que se hagan para esta unidad.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono daemónico:** Las miniaturas de la unidad del portador tienen un atributo Liderazgo de 6+.

**Instrumento del Caos:** Suma 1 a las tiradas de carga que se hagan para la unidad del portador.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, BUSCADORES

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# BUSCADORES

*A horcajadas sobre corceles de Slaanesh, los Buscadores persiguen a sus presas con un placer obsesivo. Ni siquiera los vehículos mortales más veloces pueden huir de ellos, y los enemigos que se plantan para hacerles frente pronto ven destrozadas sus filas por una caballería de choque que parece salida de las profundidades más oscuras de una pesadilla.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Buscador que no esté equipado con un Icono daemónico puede ser equipado con 1 Instrumento del Caos.
- 1 Buscador que no esté equipado con un Instrumento del Caos puede ser equipado con 1 Icono daemónico.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 HeartBuscador
- 4-9 Buscadores

**Cada miniatura está equipada con:** garras punzantes; lengua fustigadora.

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, BUSCADORES



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# DESOLLADOR INFERNAL

M	R	S	H	L	CO
14"	6	5+	7	7+	3



## ☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Látigos del tormento [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	6"	6	3+	4	0	1

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Eje afilado [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	3+	6	-1	2
Garras punzantes [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	9	3+	4	0	1
Lenguas de Buscador [ATAQUES ADICIONALES, IMPACTOS LETALES]	Combate	4	4+	4	0	1

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Segar al enemigo:** Siempre que esta unidad sea elegida para combatir, puedes elegir una unidad enemiga en su zona de amenaza y tirar 1D6, sumando 2 al resultado si esa unidad es **INFANTERÍA**: con 2-3, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con 4-5, dicha unidad enemiga sufre 3 heridas mortales; con un 6+, dicha unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, DESOLLADOR INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# DESOLLADOR INFERNAL

*El mito mortal dice que los Desolladores Infernales de Slaanesh comenzaron como dispositivos para segar los aberrantes jardines de placer del reino del Príncipe Oscuro, pero pronto se demostraría también su eficacia bélica, una vez que sus dotaciones de Diablillas pusieron en marcha sus ingenios de muerte en los campos de batalla del espacio real.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Desolladores Infernales

**Cada miniatura está equipada con:** látigos del tormento; eje afilado; garras punzantes; lenguas de Buscador.

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, DESOLLADOR INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# CARRO DE BUSCADOR

M	R	S	H	L	CO
14"	6	5+	7	7+	3

 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Látigos del tormento [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	6"	6	3+	4	0	1
 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras punzantes [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	9	3+	4	-1	1
Lenguas de Buscador [ATAQUES ADICIONALES, IMPACTOS LETALES]	Combate	4	4+	4	0	1

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Impacto triturador:** Siempre que esta unidad lleve a cabo un movimiento de carga, hasta el final de la fase las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas que incluya esta unidad tienen la habilidad [ANTIINFANTERÍA 4+].

**SALVACIÓN INVULNERABLE**

4+

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, CARRO DE BUSCADOR

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# CARRO DE BUSCADOR

*Cabalgatas enteras de Carros de Buscador, ligeras, rápidas y completamente mortíferas, atraviesan el velo de la realidad para abatir a los enemigos de Slaanesh. Sus tripulaciones se esfuerzan por ser las primeras en la batalla, y su afán de velocidad se convierte en una salvaje sed de sangre en cuanto su carga se estampa contra el suelo.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Carro de Buscadores

**Cada miniatura está equipada con:** látigos del tormento; garras punzantes; lenguas de Buscador.

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, CARRO DE BUSCADOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# CARRO DE BUSCADOR GLORIOSO

M	R	S	H	L	CO
14"	6	5+	12	7+	5

## ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Látigos del tormento [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	6"	6	3+	4	0	1

## ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras punzantes [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	14	3+	4	-1	1
Lenguas de Buscador Glorioso [ATAQUES ADICIONALES, IMPACTOS LETALES]	Combate	8	4+	4	0	1

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **La sombra del Caos**

**Ingenios infernales de tormento:** En la fase de combate, después de que esta miniatura haya terminado de resolver sus ataques, si una o más unidades enemigas han sido eliminadas debido a esos ataques, cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura debe hacer un chequeo de acobardamiento.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, CARRO DE BUSCADOR GLORIOSO

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

## CARRO DE BUSCADOR GLORIOSO

*Mayores y letales que los Carros de Buscador, estos vehículos infernales ofrecen a las legiones de Slaanesh armas comparativamente pesadas para romper las líneas de sus víctimas. Sus ruedas multicolor emiten borrones de luz hipnótica, mientras los ejes gritan como almas condenadas y desgarran las filas enemigas una y otra vez.*

### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Carro de Buscador Glorioso

**Esta miniatura está equipada con:** látigos del tormento; garras punzantes; lenguas de Buscador Glorioso.

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, SLAANESH, CARRO DE BUSCADOR GLORIOSO



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# BE'LAKOR

M	R	S	H	L	CO
12"	10	4+	18	6+	5

☉	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Sombras engañosas – fuego brujo [HERIDAS DEVASTADORAS, IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]	18"	9	2+	5	-2	1
▶	Sombras engañosas – fuego brujo concentrado [HERIDAS DEVASTADORAS, DE RIESGO, IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]	18"	12	2+	6	-3	1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶	Espada de las Sombras – barrido	Combate	14	2+	8	-3	1
▶	Espada de las Sombras – golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	2+	14	-4	1D6+1

## SHADOW FORM HABILIDADES

**Cubierto en sombras (Aura, Psíquica):** Una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** amiga a 6" o menos de esta miniatura, solo podrá ser tomada como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante se encuentra a 18" o menos.

**Manto de desesperación (Aura, Psíquica):** En el paso de Acobardamiento de la fase de mando de tu oponente, si una unidad enemiga por debajo de sus efectivos iniciales se encuentra a 6" o menos de esta miniatura, dicha unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento. A efectos de esta habilidad, una unidad con unos efectivos iniciales de 1 se considerará por debajo de sus efectivos iniciales mientras haya perdido una o más heridas.

**Señor de las Sombras (Aura, Psíquica):** Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, puedes repetir los chequeos de acobardamiento y liderazgo que se hagan por dicha unidad.

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, PSÍQUICO, BE'LAKOR

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Final violento 1D6, Sigilo

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Cuerpo de sombra:** Al inicio de la ronda de batalla, elige una habilidad Cuerpo de sombra (ver a la izquierda). Hasta el final de la ronda de batalla, esta miniatura tiene dicha habilidad.

**El Señor Oscuro (Aura):** Se considera que el área del campo de batalla a 6" o menos de esta miniatura se encuentra dentro de la Sombra del Caos de tu miniatura.

## DAÑADA: 1-6 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-6 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# BE'LAKOR

*Pocos antes de la disformidad son tan poderosos como Be'lakor. Envuelto en la sombra y en la danzarina luz bruja, el Señor Oscuro siembra el terror y el tormento. Cada golpe de su Espada de las Sombras deja a su paso cadáveres enemigos, más víctimas abandonadas a merced de la oscuridad.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Be'lakor – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Sombras engañosas; espada de las Sombras.

## COMANDANTE SUPREMO

Si tu ejército incluye esta miniatura, debe ser tu **SEÑOR DE LA GUERRA**.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, DAEMON, PSÍQUICO, BE'LAKOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# APLASTADOR DE ALMAS

M	R	S	H	L	CO
8"	11	3+	14	7+	5



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bombardeo de flema [ÁREA, INDIRECTA, IMPACTOS LETALES]	36"	106+1	3+	7	-1	2
Cañón cosechaalmas	36"	3	3+	10	-1	3
Grito de desesperación [HERIDAS DEVASTADORAS, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	3+	9	-2	2
Mirada disforme [ÁREA]	48"	103	3+	12	-2	106+2
Torrente de sangre ardiente [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	206	N/A	5	-1	1

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada disforme [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	3+	8	-2	106
Garra de hierro	Combate	5	3+	16	-3	106+2
Garra disforme [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	3+	8	-1	2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Final violento 103

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Bípode ágil:** Siempre que esta miniatura lleve a cabo un movimiento normal, puede mover sobre miniaturas **MONSTRUO** y **VEHÍCULO** amigas y sobre elementos de terreno que tengan 4" o menos de altura, como si no estuvieran allí.

## DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, CAOS, DAEMON, APLASTADOR DE ALMAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEIONES DAEMÓNICA

# APLASTADOR DE ALMAS

Los daemons desesperados por obtener un poder superior al que les corresponde pueden cerrar un trato con el maestro de la Forja de las Almas. Así se convierten en las enormes máquinas de guerra denominadas Aplastadoras de Almas, y se les otorga el poder de machacar cuanto encuentran a su paso, a cambio de un precio muy alto y, en última instancia, infinito...



## OPCIONES DE EQUIPO

- La espada disforme de esta miniatura puede reemplazarse por 1 garra disforme.

## LEALTAD DAEMÓNICA

Cuando elijas a esta miniatura para incluirla en tu ejército, debes elegir una de las claves de abajo. Hasta el final de la batalla, esta miniatura tiene dicha clave y el equipo adicional relacionado con esa clave, que se indica abajo.

**KHORNE** Adicionalmente, esta miniatura está equipada con: Torrente de sangre ardiente

**TZEENTCH** Adicionalmente, esta miniatura está equipada con: Mirada disforme

**NURGLE** Adicionalmente, esta miniatura está equipada con: Bombardeo de flema

**SLAANESH** Adicionalmente, esta miniatura está equipada con: Grito de desesperación

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Aplastador de almas

Esta miniatura está equipada con: cañón cosechaalmas; garra de hierro; espada disforme.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, CAOS, DAEMON, APLASTADOR DE ALMAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# PRÍNCIPE DAEMON DEL CAOS

M	R	S	H	L	CO
8"	10	2+	10	6+	3

## ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón infernal	24"	3	2+	5	-1	2

## ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶ Armas forjainfernal – barrido	Combate	14	2+	6	0	1
▶ Armas forjainfernal – golpe	Combate	6	2+	8	-2	3

## DAEMONIC ALLEGIANCE

**Príncipe Daemon de Khorne:** Si esta miniatura tiene la clave **KHORNE**, suma 2 al atributo Fuerza de las armas forjainfernal de esta miniatura.

**Príncipe Daemon de Tzeentch:** Si esta miniatura tiene la clave **TZEENTCH**, suma 3 al atributo Ataques del cañón infernal de esta miniatura.

**Príncipe Daemon de Nurgle:** Si esta miniatura tiene la clave **NURGLE**, suma 1 al atributo Resistencia de esta miniatura.

**Príncipe Daemon de Slaanesh:** Si esta miniatura tiene la clave **SLAANESH**, suma 2" al atributo Movimiento de esta miniatura.

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, PRÍNCIPE DAEMON DEL CAOS



## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Final violento 1D3

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Príncipe de la oscuridad (Aura):** Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICA** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Sigilo.

**Vigor impío:** Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase esta miniatura tiene salvación invulnerable 3+.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA

# PRÍNCIPE DAEMON DEL CAOS

*Bendecido con la apoteosis pasando de una forma mortal a una daemónica, un Príncipe Daemon es un ente monstruoso acostumbrado a liderar en batalla a legiones crueles. Sus dones sobrenaturales son muchos y variados, desde poderes hechiceros hasta una fuerza increíble, armamento forjado en la disformidad, rapidez impía o una rabia insaciable.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon del Caos

Esta miniatura está equipada con: cañón infernal; armas forjainfernal.

## LEALTAD DAEMÓNICA

Al elegir a esta miniatura para incluirla en tu ejército, debes seleccionar una de las siguientes claves para que la gane esa miniatura:

- KHORNE
- TZEENTCH
- NURGLE
- SLAANESH

La clave que elijas afectará también a algunos de los atributos de esta miniatura, tal como se indica en la otra cara de esta tarjeta.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, PRÍNCIPE DAEMON DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
LESIONES DAEMÓNICA

# PRÍNCIPE DAEMON DEL CAOS ALADO

M	R	S	H	L	CO
12"	9	2+	10	6+	3

## ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón infernal	24"	3	2+	5	-1	2

## ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶ Armas forjainfernal – barrido	Combate	14	2+	6	0	1
▶ Armas forjainfernal – golpe	Combate	6	2+	8	-2	3

## DAEMONIC ALLEGIANCE

**Príncipe Daemon de Khorne:** Si esta miniatura tiene la clave **KHORNE**, suma 2 al atributo Fuerza de las armas forjainfernal de esta miniatura.

**Príncipe Daemon de Tzeentch:** Si esta miniatura tiene la clave **TZEENTCH**, suma 3 al atributo Ataques del cañón infernal de esta miniatura.

**Príncipe Daemon de Nurgle:** Si esta miniatura tiene la clave **NURGLE**, suma 1 al atributo Resistencia de esta miniatura.

**Príncipe Daemon de Slaanesh:** Si esta miniatura tiene la clave **SLAANESH**, suma 2" al atributo Movimiento de esta miniatura.

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, CAOS, DAEMON,  
PRÍNCIPE DAEMON DEL CAOS ALADO

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Final violento 1D3

**FACCIÓN:** La sombra del Caos

**Destrucción maléfica:** Una vez por batalla, al inicio de la fase de combate, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase suma 3 al atributo Ataques de las armas forjainfernal de esta miniatura.

**Heraldo de la Muerte:** Siempre que esta miniatura sea elegida para combatir, elige una de las siguientes habilidades. Hasta el final de la fase, las armas forjainfernal de esta miniatura tienen dicha habilidad:

- [GOLPES SOSTENIDOS 1]
- [IMPACTOS LETALES]
- [PRECISIÓN]

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA



# PRÍNCIPE DAEMON DEL CAOS ALADO

*La obsesiva codicia de este Príncipe Daemon y su deseo de infligir destrucción, miseria y derramamiento de sangre se ha manifestado en forma de unas espantosas alas que lo llevan velozmente de una matanza a otra. Es un siervo de los Dioses Oscuros bendecido hasta haberse convertido en un horrible portador de muerte salido de una pesadilla malsana.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon del Caos alado

Esta miniatura está equipada con: cañón infernal; armas forjainfernal.

## LEALTAD DAEMÓNICA

Al elegir a esta miniatura para incluirla en tu ejército, debes seleccionar una de las siguientes claves para que la gane esa miniatura:

- KHORNE
- TZEENTCH
- NURGLE
- SLAANESH

La clave que elijas afectará también a algunos de los atributos de esta miniatura, tal como se indica en la otra cara de esta tarjeta.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, CAOS, DAEMON,  
PRÍNCIPE DAEMON DEL CAOS ALADO



CLAVES DE FACCIÓN:  
LEGIONES DAEMÓNICA