

Suplicando a los Dioses del Caos con fervor fanático, los campeones profanos de los Astartes Herejes rezan por obtener dones diabólicos, prometiendo las más viles ofrendas a cambio de su poder.

PACTOS OSCUROS

Si tu facción de ejército es **ASTARTES HEREJES**, cada vez que una unidad con esta habilidad es elegida para disparar o combatir, puede hacer un Pacto oscuro. Si lo hace, elige una de las siguientes habilidades; las armas de esa unidad obtienen dicha habilidad hasta el final de la fase:

- [IMPACTOS LETALES]
- [GOLPES SOSTENIDOS 1]

Cada vez que una unidad hace un Pacto oscuro, tras haber resuelto todos sus ataques, debe hacer un chequeo de Liderazgo; si falla ese chequeo, la unidad sufre 1D3 heridas mortales.

LOS PERDIDOS Y CONDENADOS

Algunos traidores se han entregado por completo al servicio de uno de los Dioses del Caos, y están tan perdidos en la condenación que poco queda de los guerreros que fueron.

Si tu facción de ejército es **ASTARTES HEREJES**, puedes incluir cualquiera de las siguientes unidades en tu ejército, y cuando lo haces sus claves de facción se sustituyen por **ASTARTES HEREJES**:

- **BERSÉRKERES DE KHORNE**
(ver Devoradores de Mundos)
- **MARINES RÚBRICA** (ver Mil Hijos)
- **MARINES DE PLAGA**
(ver Guardia de la Muerte)

El valor en puntos combinado de tales unidades que puedes incluir en tu ejército depende del tamaño de batalla, de este modo:

- **Incursión:** Hasta 250 ptos.
- **Fuerza de choque:** Hasta 500 ptos.
- **Conquista:** Hasta 750 ptos.



MARINES ESPACIALES DEL CAOS – ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es Astartes Herejes, puedes usar la regla de destacamento Esclavos de la Oscuridad.

MARCAS DEL CAOS

Al reunir tu ejército, cada vez que eliges una unidad **ASTARTES HEREJES** para incluirla en tu ejército, si esa unidad no es un **HÉROE ÉPICO** y no tiene ya una o más de las claves abajo listadas, debes elegir una clave de esta lista y la unidad la obtendrá (anota qué clave obtiene cada unidad en tu hoja de ejército). Cada vez que una unidad con una de estas claves hace un Pacto oscuro, obtiene la habilidad asociada a dicha clave, indicada abajo, hasta el final de la fase.

CLAVE

HABILIDAD

KHORNE

Furia de sangre: En la fase de combate, si las armas de esta unidad han obtenido la habilidad [IMPACTOS LETALES] en esta fase gracias a un Pacto oscuro, las tiradas para impactar de 5+ sin modificar en ataques de miniaturas en esta unidad logran un impacto crítico.

TZEENTCH

Fuego disforme: En la fase de disparo, si las armas de esta unidad han obtenido la habilidad [IMPACTOS LETALES] en esta fase gracias a un Pacto oscuro, las tiradas para impactar de 5+ sin modificar en ataques de miniaturas en esta unidad logran un impacto crítico.

NURGLE

Enfermedad contagiosa: En la fase de disparo, si las armas de esta unidad han obtenido la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1] en esta fase gracias a un Pacto oscuro, las tiradas para impactar de 5+ sin modificar en ataques de miniaturas en esta unidad logran un impacto crítico.

SLAANESH

Crueldad excesiva: En la fase de combate, si las armas de esta unidad han obtenido la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1] en esta fase gracias a un Pacto oscuro, las tiradas para impactar de 5+ sin modificar en ataques de miniaturas en esta unidad logran un impacto crítico.

CAOS ABSOLUTO

Gloria al Caos: Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de miniaturas en esta unidad.

RESTRICCIONES

- No puedes elegir la clave **KHORNE** para que la obtenga una unidad **PSÍQUICO**.
- Una unidad **PERSONAJE** con la habilidad Líder solo puede anexarse a una unidad Guardaespaldas si ambas unidades comparten alguna clave de la lista de arriba.



MARINES ESPACIALES DEL CAOS – ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Esclavos de la Oscuridad, puedes usar estas estrategias de Esclavos de la Oscuridad.



RITOS INFERNALES

ESTRATAGEMA ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD –
TÁCTICA DE BATALLA

Con ofrendas atroces y promesas rituales, los Marines Espaciales del Caos imploran la protección de sus amos infernales.

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

BLANCO: Una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de los ataques que tomen como blanco a tu unidad.



2PM



FERVOR PROFANO

ESTRATAGEMA ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD –
TÁCTICA DE BATALLA

Fervientes seguidores mortales se reúnen alrededor de los campeones del Caos, condenando sus almas por poder oscuro.

CUÁNDO: Tu fase de disparo o la fase de combate.

BLANCO: Una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, repite las tiradas para impactar de 1 y las tiradas para herir de 1 en ataques de miniaturas en tu unidad. Si tu unidad es **CAOS ABSOLUTO**, puedes en lugar de eso repetir las tiradas para impactar y/o repetir las tiradas para herir que quieras de esos ataques.



1PM



ODIO ETERNO

ESTRATAGEMA ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD –
ARDID ESTRATÉGICO

A los Astartes Herejes los mueve el odio, un resentimiento abrasador que arde en su interior hasta el momento de su muerte. Incluso mientras su fuerza vital se derrama desde heridas atroces, este desprecio puede impulsarlos a seguir luchando, sustentados por la ira. Los Astartes Herejes que sirven al Dios de la Sangre sienten esta enemistad a incluso mayores extremos, y estallan en violencia cuando el enemigo cree que por fin ha acabado con ellos.

CUÁNDO: La fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura de tu unidad sea eliminada, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira un dado y suma 1 al resultado si la miniatura es **KHORNE**: con 4+, no la retires del juego. Esa miniatura eliminada puede combatir en cuanto la unidad de la miniatura atacante haya terminado de resolver sus ataques, y luego es retirada del juego.



MARINES ESPACIALES DEL CAOS – ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Esclavos de la Oscuridad, puedes usar estas estratagemas de Esclavos de la Oscuridad.



CAMBIO DE PIEL

ESTRATAGEMA ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD –
HAZAÑA ÉPICA

1PM

Con los Dioses Oscuros y el poder de la disformidad de su lado, los Marines Espaciales del Caos pueden burlar la propia muerte. Sus enemigos ven horrorizados como las heridas se cosen entre crujidos y burbujeos, y la armadura rota se reforma. Tras esa bendición, los Astartes Herejes se han alejado aún más de los humanos que fueron antaño.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: Una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército.

EFEECTO: Una miniatura en tu unidad recupera hasta 3 heridas perdidas. Además, si tu unidad es **TZEENTCH** y está por debajo de sus efectivos iniciales, una miniatura eliminada (que no sea **PERSONAJE**) es devuelta a tu unidad con todas sus heridas restantes.



RAPIDEZ ANTINATURAL

ESTRATAGEMA ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD –
ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Algunos Astartes Herejes parecen moverse con una rapidez imposible, desplazándose de un punto a otro en un parpadeo.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento.

BLANCO: Una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final del turno, tu unidad puede ser elegida para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido. Además, si tu unidad es **SLAANESH**, hasta el final del turno, tu unidad puede ser elegida para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.



OCULTACIÓN TENEBROSA

ESTRATAGEMA ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD –
ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Niebla asfixiante que resuena con gritos de almas torturadas; densas nubes de moscas hinchadas; diluvios de sangre; torbellinos de llamas fulgurantes que arden en un millar de colores. Esos fenómenos disformes pueden aparecer en mitad de la batalla y desaparecer igual de abruptamente, pero sirven para ocultar a los Astartes Herejes ante sus enemigos aterrorizados.

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

BLANCO: Una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad tiene la habilidad Sigilo. Además, si tu unidad es **NURGLE**, hasta el final de la fase, tu unidad solo puede ser elegida como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 12" o menos de distancia.



MARINES ESPACIALES DEL CAOS – ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Esclavos de la Oscuridad, puedes usar estas mejoras de Esclavos de la Oscuridad.

TALISMÁN DE SANGRE ARDIENTE

Este talismán chorrea constantemente sangre espesa y burbujeante. El ambiente a su alrededor está tan cargado de hedor a matadero que imbuye a los miembros del portador de una velocidad y una fuerza sobrenaturales, una grata bendición para aquellos deseosos de reclamar los cráneos más dignos para Khorne.

Solo miniatura **ASTARTES HEREJES KHORNE**. Suma 1 a los atributos Ataques y Fuerza de las armas de combate del portador. Cada vez que la unidad del portador hace un Pacto oscuro, hasta el final de la fase, suma 1D3 a los atributos Ataques y Fuerza de las armas de combate del portador en lugar de 1.

OJO DE TZEENTCH

Los campeones que fijan la mirada en este artefacto, expuesto a energías psíquicas liberadas durante diez milenios, pueden recabar secretos de la disformidad.

Solo miniatura **ASTARTES HEREJES TZEENTCH**. Cada vez que la unidad del portador hace un Pacto oscuro, haz un chequeo de Liderazgo por el portador: si lo supera, obtienes 1PM.

ORBES DE ANTIVIDA

En estas esferas cristalinas acecha diluido un virus devorador de vida. Aunque se consume rápidamente en cuanto se rompe la esfera, todo lo que esté cerca y no goce de los abundantes dones de Nurgle es consumido por la devastadora cepa viral.

Solo miniatura **ASTARTES HEREJES NURGLE**. Al final de la fase de combate, tira un dado por cada unidad enemiga a 6" o menos de el portador, sumando 1 al resultado si la unidad del portador ha hecho un Pacto oscuro en esa fase: con 4+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

ELIXIR EMBRIAGADOR

Este dispensador está lleno de un líquido que se reabastece y se introduce en la corriente sanguínea del portador. El líquido otorga a los que lo toman una potencia física impía, y hay quien dice que es un néctar destilado de los jardines de placer de Slaanesh, pues además de potenciar al portador provoca que los enemigos que respiran sus vapores resulten paralizados de terror y éxtasis.

Solo miniatura **ASTARTES HEREJES SLAANESH**. El portador obtiene la habilidad No hay dolor 5+. Cada vez que el portador dispara o combate en una fase en que su unidad ha hecho un Pacto oscuro, tras resolver esos ataques, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por alguno de esos ataques; esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de Acobardamiento.

LIBER HERETICUS

Este tomo maldito contiene conocimientos prohibidos que se dice han sido absorbidos mientras el artefacto consumía las mentes de aquellos que osaban leerlo. Quien tenga la fuerza para domarlo puede servirse de él para dotar de mayor fuerza a sus rituales.

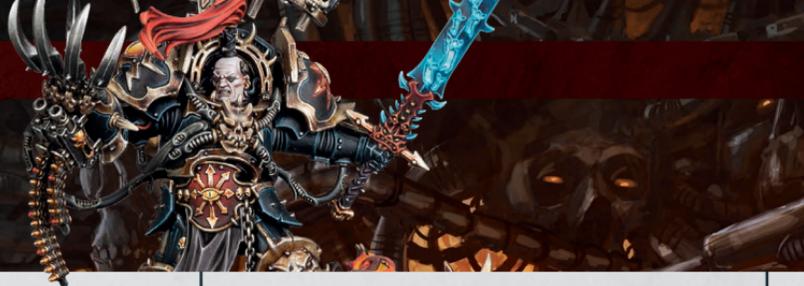
Solo miniatura **ASTARTES HEREJES CAOS ABSOLUTO**. Cada vez que la unidad del portador hace un Pacto oscuro, las armas de esa unidad obtienen las habilidades [IMPACTOS LETALES] y [GOLPES SOSTENIDOS 1] hasta el final de la fase, en lugar de obtener solo una de esas habilidades.





ABADDON EL SAQUEADOR

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	9	5+	4



☉ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Garra de Horus [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	4	2+	5	-1	2

⚔️ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Drach'nyen [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	8	2+	14	-4	3
Garra de Horus [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	14	2+	7	-3	1

SEÑOR DE LA GUERRA

Ejemplo de odio (Aura): Mientras una unidad **ASTARTES HEREJES** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, puedes repetir la tirada para impactar en los ataques de miniaturas en esa unidad.

Marca del Caos Ascendiente (Aura): Mientras una unidad **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** o **MONTADA ASTARTES HEREJES** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas en esa unidad tienen salvación invulnerable 4+.

Señor de las Legiones Traidoras (Aura): Mientras una unidad **ASTARTES HEREJES** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, puedes repetir los chequeos de Liderazgo y Acobardamiento que hagas por esa unidad.

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

El Señor de la Guerra: En tu fase de mando, elige una habilidad de Señor de la Guerra (ver izquierda). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esta miniatura tiene esa habilidad.

Destino oscuro: Cada vez que esta miniatura hace un Pacto oscuro y no falla el chequeo de Liderazgo resultante, tira 1D6: con 2+, obtienes 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

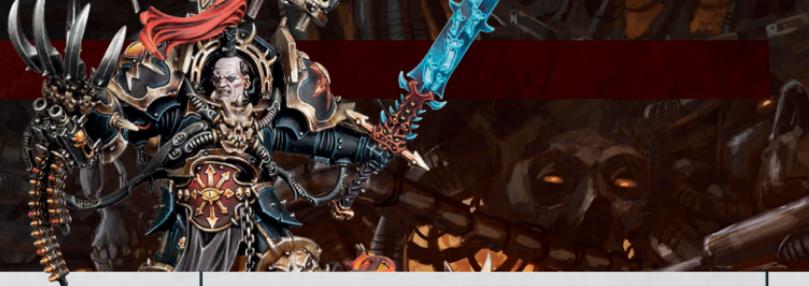
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, EXTERMINADOR, CAOS ABSOLUTO, CAOS, KHORNE, SLAANESH, NURGLE, TZEENTCH, ABADDON EL SAQUEADOR



CLAVES DE FACCIÓN: ASTARTES HEREJES

ABADDON EL SAQUEADOR

El Señor de la Guerra del Caos es la mayor amenaza para el Imperium. Gobierna su Legión Negra con puño de hierro y es la encarnación de la Guerra Eterna. Ataviado en armadura Exterminador y armado con su aullante espada daemónica, Drach'nyen, Abaddon acaba con cualquier campeón debilucho que trata de desafiarle.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Abaddon el Saqueador – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Garra de Horus; Drach'nyen.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL CAOS
- LEGIONARIOS

COMANDANTE SUPREMO

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, EXTERMINADOR, CAOS ABSOLUTO, CAOS, KHORNE, SLAANESH, NURGLE, TZEENTCH, ABADDON EL SAQUEADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HAARKEN RECLAMAMUNDOS

M	R	S	H	L	CO
12"	4	3+	5	6+	1

 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzainfernal [ASALTO, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	12"	1	2+	8	-3	3
 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Zarpa del Heraldo [PRECISIÓN]	Combate	6	2+	5	-2	2
Lanzainfernal [ATAQUES ADICIONALES, GOLPES SOSTENIDOS 1D3, LANZA]	Combate	1	2+	8	-3	3

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Coleccionista de cabezas: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que dicha unidad termina un movimiento de carga, elige una unidad enemiga en su zona de amenaza y tira 1D6 por cada miniatura en la unidad de esta miniatura: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

Heraldo del apocalipsis (Aura): En el paso de acobardamiento de la fase de mando de tu oponente, toda unidad enemiga por debajo de sus efectivos iniciales que esté a 6" o menos de esta miniatura debe hacer un chequeo de Acobardamiento. Esta habilidad no puede provocar que una unidad haga dos chequeos de Acobardamiento en la misma fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, CAOS, CAOS ABSOLUTO, HAARKEN RECLAMAMUNDOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES



HAARKEN RECLAMAMUNDOS

Haarken es el Heraldo del apocalipsis y el portavoz de Abaddon. Proclama el dominio de su amo clavando su daemónica Lanzainfernal en los mundos que pronto serán conquistados, lo que va seguido de una feroz destrucción cuando lidera sus huestes de Rapaces en ataques que siembran el miedo y la confusión.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Haarken Reclamamundos – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Lanzainfernal; Zarpa del Heraldo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- RAPACES

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, CAOS, CAOS ABSOLUTO, HAARKEN RECLAMAMUNDOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HURON CORAZÓN NEGRO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	5	6+	1



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Garra del Tirano [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma exaltada	Combate	6	2+	5	-2	2
Garra del Tirano	Combate	10	2+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

El Tirano de Badab: Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas en esa unidad.

Corsarios Rojos: Una vez ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, puedes elegir hasta tres unidades **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** de tu ejército y redespargarlas. Al hacerlo, esas unidades pueden colocarse en la reserva estratégica, sin importar cuántas unidades hay ya en la reserva estratégica.

Saber de la Hamadrya [Psíquica]: Una vez por batalla, cuando una unidad enemiga termina un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 9" o menos de la unidad de esta miniatura, si la unidad de esta miniatura no está en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puede realizar un movimiento normal de hasta 1D6".

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, CAOS ABSOLUTO, HURON CORAZÓN NEGRO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HURON CORAZÓN NEGRO

Huron, el odiado Tirano de Badab, dirige las incursiones despiadadas de los Corsarios Rojos como un implacable rey pirata, acompañado por su esotérica Hamadrya. Su Garra del Tirano es una reliquia biónica cuyas zarpas chispeantes desgarran la armadura antes de lanzar llamaradas sulfúricas con su incinerador integrado.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Huron Corazón Negro – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Garra del Tirano; arma exaltada.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ELEGIDOS
- LEGIONARIOS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, CAOS ABSOLUTO,
HURON CORAZÓN NEGRO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PRÍNCIPE DAEMON DE LOS ASTARTES HEREJES

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 – golpe	Combate	6	2+	8	-2	3
▶️ Armas forjainfernal – barrido	Combate	14	2+	6	0	1

LEALTAD DAEMÓNICA

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

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

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

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

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

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

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Bendición oscura (Aura): Mientras una unidad **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas en esa unidad se benefician de cobertura contra los ataques a distancia asignados a ellas.

Daemon ascendido: Cada vez que esta miniatura dispara o combate, al resolver esos ataques, puedes repetir una tirada para impactar y una tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PRÍNCIPE DAEMON DE LOS ASTARTES HEREJES

Los Príncipes Daemon son seres bestiales y malignos que en su Sendero a la Gloria se han ganado la transformación daemónica. Alterados y corrompidos por el Caos, lideran sus bandas en asaltos devastadores, ignorando los ataques de enemigos mortales y respondiendo con golpes monstruosos y descargas de hechicería.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon de los Astartes Herejes

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PRÍNCIPE DAEMON DE LOS ASTARTES HEREJES

CON ALAS

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 – golpe	Combate	6	2+	8	-2	3
 Armas forjainfernal – barrido	Combate	14	2+	6	0	1

LEALTAD DAEMÓNICA

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

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

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

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

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

CLAVES: **MONSTRUO, VOLAR, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, PRÍNCIPE DAEMON CON ALAS**

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Destrucción daemónica: Cada vez que esta miniatura termina un movimiento de carga, elige una unidad enemiga en su zona de amenaza y tira un dado por cada herida restante de esta miniatura: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal (hasta un máximo de 6 heridas mortales).

Horror volador: Cada vez que esta miniatura termina un movimiento normal o de avanzar, elige una unidad enemiga sobre la que haya pasado en ese movimiento; dicha unidad debe hacer un chequeo de Acobardamiento.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PRÍNCIPE DAEMON DE LOS ASTARTES HEREJES

CON ALAS

La forma final de aquellos que entregan sus almas a los Dioses Oscuros puede poseer una variedad infinita. En algunos, alas oscuras brotan de su carne cambiante, una bendición espeluznante que permite a estos monstruosos señores guerreros dar caza a todo el que trata de huir de su furia bestial.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon de los Astartes Herejes con alas

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

CLAVES: MONSTRUO, VOLAR, PERSONAJE, CAOS, DAEMON,
PRÍNCIPE DAEMON CON ALAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

FABIUS BILIS

M	R	S	H	L	CO	
6"	4	3+	5	6+	1	FABIUS BILIS
6"	4	6+	1	7+	1	CIRUJANO ACÓLITO



☉ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Inyector Xyclos [ANTIINFANTERÍA 2+, PISTOLA]	18"	3	2+	2	-1	2

⚔️ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
El Cirujano [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	2+	4	0	1
Báculo del tormento	Combate	6	2+	5	-1	3
Herramientas del Cirujano Acólito	Combate	1	5+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Líder, No hay dolor 5+

FACCIÓN: Pactos oscuros

Cirujano Acólito: Una vez por turno, si esta unidad contiene a **FABIUS BILIS**, cuando se asigna un ataque a una miniatura en esta unidad, puedes cambiar el atributo Daño del ataque a 0.

El Cirujano: La primera vez que la miniatura **FABIUS BILIS** de esta unidad sea eliminada, tira 1D6: con 2+, vuelve a colocarla en el campo de batalla, tan cerca como sea posible de donde fue eliminada pero sin que esté en la zona de amenaza de ninguna miniatura enemiga, con todas sus heridas restantes. Si esa miniatura estaba anexada a una unidad cuando fue eliminada, debe despegarse anexada a esa unidad.

Guerreros potenciados: Si esta unidad está anexada a una unidad al inicio de la batalla, hasta el final de la batalla, suma 1 al atributo Fuerza de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas Guardaespaldas en esa unidad, y suma 1 al atributo Resistencia de las miniaturas Guardaespaldas en esa unidad.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, CAOS, CAOS ABSOLUTO
– SOLO FABIUS BILIS: PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, FABIUS BILIS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

FABIUS BILIS

Fabius Bilis, un genio de la genética arcana, puede potenciar incluso la biología mejorada de sus seguidores Astartes Herejes. Con precisión quirúrgica, empuña el Báculo del tormento en una mano, mientras con la otra dispara dardos tóxicos con el Inyector Xyclos, mientras los brazos arcanomecánicos del Cirujano cierran las heridas que sufre.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Fabius Bilis – HÉROE ÉPICO
- 1 Cirujano Acólito

Fabius Bilis está equipado con: Inyector Xyclos; El Cirujano; Báculo del tormento.

El Cirujano Acólito está equipado con: herramientas del Cirujano Acólito.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a las siguientes unidades:

- ELEGIDOS
- LEGIONARIOS

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, CAOS, CAOS ABSOLUTO**
– SOLO FABIUS BILIS: **PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, FABIUS BILIS**



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CYPHER

M

6"

R

4

S

3+

H

5

L

6+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter de Cypher [ASALTO, PISTOLA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	12"	6	2+	4	-1	1
Pistola de plasma de Cypher [ASALTO, PISTOLA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	12"	3	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	6	2+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario**

FACCIÓN: **Pactos oscuros**

Agente de la discordia: Una vez por batalla, despu3s de que tu oponente use una estratagema, si esta miniatura est3 en el campo de batalla, puedes usar esta habilidad. Si lo haces, hasta el final de la batalla, aumenta en 1PM el coste de esa estratagema para tu oponente.

Pistolas fulgurantes: Cada vez que una unidad enemiga es elegida para disparar y alguno de sus ataques toma como blanco a una unidad **ASTARTES HEREJES** amiga a 3" o menos de esta miniatura, en cuanto esa unidad enemiga haya terminado de resolver sus ataques, esta miniatura puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero solo puede tomar como blanco a dicha unidad enemiga (y solo si es un blanco v3lido).

SALVACI3N INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, CYPHER



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CYPHER

Cypher es un misterioso agente de la discordia y la insurrección, siempre un paso por delante de sus perseguidores, y a su paso surgen conflictos con tanta potencia como las detonaciones de sus pistolas artesanales. Es un señor de los Caídos, pero su verdadero papel como traidor o lealista es tan enigmático como la espada que lleva consigo pero nunca desenvaina.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Cypher – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: pistola bólder de Cypher; pistola de plasma de Cypher; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, CYPHER



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

MAESTRO DE LA POSESIÓN

M	R	S	H	L	CO
8"	4	3+	4	6+	1

 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Rito de posesión – fuego brujo [ANTIPSIQUICO 2+, PISTOLA, PRECISIÓN, PSÍQUICA]	18"	2	3+	4	-3	2
▶ Rito de posesión – fuego brujo concentrado [ANTIPSIQUICO 2+, DE RIESGO, PISTOLA, PRECISIÓN, PSÍQUICA]	18"	2	3+	6	-3	3

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo de posesión [ANTIPSIQUICO 2+, PSÍQUICA]	Combate	4	3+	6	-1	1D3

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, MAESTRO DE LA POSESIÓN



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Daemonizados (Psíquica): Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1 a las tiradas de avanzar y de carga para esa unidad, y las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+.

Daga de sacrificios: Una vez por fase, cuando esta miniatura es elegida para disparar o combatir, puede usar esta habilidad. Si lo hace, la unidad de esta miniatura sufre 1 herida mortal y, hasta el final de la fase, suma 1 a la tirada para impactar y a la tirada para herir de los ataques Psíquicos de esta miniatura.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

MAESTRO DE LA POSESIÓN

Los Maestros de la Posesión son psíquicos que se especializan en canalizar daemons hasta anfitriones vivos; potencian a sus camaradas poseídos con energías empíricas que fortalecen esas uniones corruptas. En batalla, desatan fuerzas daemónicas sobre el enemigo, arrancando almas para fines oscuros.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Maestro de la Posesión

Esta miniatura está equipada con: pistola bólder; Rito de posesión; báculo de posesión.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ELEGIDOS
- LEGIONARIOS
- POSEÍDOS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, MAESTRO DE LA POSESIÓN



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

SEÑOR DEL CAOS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	5	6+	1



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
 Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
 Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma maldita	Combate	6	2+	5	-2	1
Espada sierra Astartes	Combate	7	2+	4	-1	1
Martillo daem6nico [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	3+	8	-2	2
Paño de energa	Combate	5	2+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERA, PERSONAJE, GRANADAS, CAOS, SEÑOR DEL CAOS

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Gloria al alcance: 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, mejora en 1 los atributos Fuerza, Ataques, Penetración de Armadura y Daño de las armas de combate equipadas por esta miniatura.

Maestro del Caos: Una vez por ronda de batalla, puedes elegir una unidad de tu ejército con esta habilidad como blanco de una estratagema por OPM, y puedes hacer tal cosa aunque otra unidad de tu ejército ya haya sido elegida como blanco de esa misma estratagema en esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

SEÑOR DEL CAOS

Los Señores del Caos han pasado incontables décadas liderando sus legiones traidoras, y exigiendo una total ausencia de piedad a aquellos a su cargo. Todo hereje aspira llegar a este maligno rango, pues saben que no hay presa que un Señor no pueda tomar ni enemigo que no pueda aniquilar con su pericia asombrosa.



OPCIONES DE EQUIPO

- El martillo daemónico de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma maldita
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 puño de energía
- La pistola de plasma de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma maldita
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 martillo daemónico
 - 1 pistola bólter
 - 1 puño de energía

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor del Caos

Esta miniatura está equipada con: pistola de plasma; martillo daemónico.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ELEGIDOS
- LEGIONARIOS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, CAOS, SEÑOR DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

SEÑOR DEL CAOS CON ARMADURA EXTERMINADOR

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	6+	1



 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	3+	4	0	1

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño sierra [ANTIVEHÍCULO 3+]	Combate	5	3+	8	-2	2
Arma exaltada	Combate	6	2+	5	-2	2
Armas malditas emparejadas [ACOPLADA]	Combate	7	2+	5	-2	1
Puño de energía	Combate	5	2+	8	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Maestro del Caos: Una vez por ronda de batalla, puedes elegir una unidad de tu ejército con esta habilidad como blanco de una estrategia por OPM, y puedes hacer tal cosa aunque otra unidad de tu ejército ya haya sido elegida como blanco de esa misma estrategia en esta fase.

Robustez formidable: Reduce a la mitad el atributo Daño de los ataques asignados a esta miniatura.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, EXTERMINADOR, SEÑOR DEL CAOS CON ARMADURA EXTERMINADOR



CLAVES DE FACCIÓN: ASTARTES HEREJES

SEÑOR DEL CAOS *CON ARMADURA EXTERMINADOR*

Los subordinados de un Señor del Caos esperan que lidere desde el frente, y pocas armaduras les permiten hacerlo con tanta efectividad como las de Exterminador. Este blindaje arcaico pero formidable protege al Señor contra casi cualquier tipo de disparo, y le permite teleportarse al centro del enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

- El combi-bólter de esta miniatura puede reemplazarse por 1 combiarma.
- El arma exaltada de esta miniatura puede reemplazarse por 1 puño sierra.
- El combi-bólter y arma exaltada de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 armas malditas emparejadas.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor del Caos con armadura Exterminador

Esta miniatura está equipada con: combi-bólter; arma exaltada.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL CAOS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, EXTERMINADOR,
SEÑOR DEL CAOS CON ARMADURA EXTERMINADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HECHICERO

M

6"

R

4

S

3+

H

4

L

6+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Mirada infernal – fuego brujo [PSÍQUICA]	24"	1D6	3+	5	-1	1D3
Mirada infernal – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	24"	1D6	3+	6	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	4	3+	6	-1	1D3

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRANADAS, CAOS, HECHICERO

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Don del Caos (Psíquica): Cada vez que esta miniatura es elegida para disparar o combatir, tras resolver sus ataques, elige una unidad enemiga impactada por alguno de esos ataques que tuviera la habilidad [PSÍQUICA]. Esa unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo: si lo falla, sufre 1D3 heridas mortales.

Presciencia (Psíquica): Mientras esta miniatura lidere una unidad, resta 1 a la tirada para impactar en ataques que tomen como blanco a esa unidad.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HECHICERO

Los Hechiceros son los psíquicos de batalla y videntes disformes de los Astartes Herejes. Empuñando aterradoras energías disformes, pueden aplastar el cráneo de un adversario con un mero pensamiento, someterlo a horribles maleficios, o lanzar rayos fulgurantes de energía psíquica que hacen mutar a todo el que alcanzan.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hechicero

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter; Mirada infernal; arma de psicofuerza.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ELEGIDOS
- LEGIONARIOS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRANADAS, CAOS, HECHICERO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HECHICERO CON ARMADURA EXTERMINADOR

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	5	6+	1



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
▶	Mirada infernal – fuego brujo [PSÍQUICA]	24"	1D6	3+	5	-1	1D3
▶	Mirada infernal – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	24"	1D6	3+	6	-2	1D3

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	4	3+	6	-1	1D3

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, EXTERMINADOR,
HECHICERO CON ARMADURA EXTERMINADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Pactos oscuros**

Retorcer el tiempo [Psíquica]: Mientras esta miniatura lidere una unidad, puedes repetir sus tiradas de avanzar y de carga.

Maldición mortal [Psíquica]: Al inicio de tu fase de disparo, un Psíquico con esta habilidad puede usarla. Si lo hace, elige una unidad enemiga visible y a 12" o menos de ese Psíquico y tira 1D6: con un 1, la unidad del Psíquico sufre 1D3 heridas mortales; con 2+, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de los ataques que tomen como blanco a esa unidad enemiga.

HABILIDADES DE EQUIPO

Familiar del Caos: Una vez por batalla, puedes cambiar el atributo Daño a 0 de un ataque asignado al portador..

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

HECHICERO CON ARMADURA EXTERMINADOR

Los poderes de los Hechiceros suponen una ventaja aterradora para las avanzadillas de élite. Al ataviarse en armaduras Exterminador cubiertas de runas, pueden dar apoyo a osados abordajes, pelear en laberintos acechados por daemons, o luchar en primera línea contra hordas de ignorantes lealistas.



OPCIONES DE EQUIPO

- El combi-bólter de esta miniatura puede reemplazarse por 1 combiarma.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 familiar del Caos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hechicero con armadura Exterminador

Esta miniatura está equipada con: combi-bólter; Mirada infernal; arma de psicofuerza.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL CAOS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, EXTERMINADOR,
HECHICERO CON ARMADURA EXTERMINADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

LUCIUS EL SEMPITERNO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	5	6+	1



☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Sirena de muerte [RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1

⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Espada de duelista y látigo de tormento [PRECISIÓN]	Combate	8	2+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero, Líder**

FACCIÓN: **Pactos oscuros**

Orgullo de duelista: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **Combatir primero**.

Armadura de las almas aullantes: Cada vez que esta miniatura es eliminada por un ataque de una unidad enemiga, dicha unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo: si lo supera, la unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; si lo falla, sufre 1D6 heridas mortales. Si esas heridas mortales eliminan a esa unidad enemiga, vuelve a colocar esta miniatura en el campo de batalla, tan cerca como sea posible de donde fue eliminada pero sin que esté en la zona de amenaza de ninguna miniatura enemiga, con 1D3 heridas restantes. Si esa miniatura estaba anexada a una unidad cuando fue eliminada, debe desplegarse anexada a esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, SLAANESH, LUCIUS EL SEMPITERNO**



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

LUCIUS EL SEMPITERNO

Arrogante homicida y espadachín supremo, Lucius siempre busca los campeones más hábiles del enemigo, derribando sin esfuerzo a los oponentes menores que tratan de detenerle. Contra adversarios dignos, Lucius golpea con la rapidez de una serpiente, ridiculizando a los mayores guerreros con su látigo viviente y su espada de duelista.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Lucius el Sempiterno – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: sirena de muerte; espada de duelista y Látigo de tormento.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- LEGIONARIOS
- MARINES RUIDOSOS

HIJOS DEL EMPERADOR

Si esta miniatura es tu **SEÑOR DE LA GUERRA**, las unidades **MARINES RUIDOSOS** en tu ejército tienen la clave **LÍNEA DE BATALLA**.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, SLAANESH,
LUCIUS EL SEMPITERNO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

SEÑOR DE LA DISCORDIA EN ACECHANTE INFERNAL

M	R	S	H	L	CO
10"	9	2+	10	6+	4

 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas de perdición [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106+3	N/A	6	-1	2
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Cañón automático de Acechante infernal	48"	3	2+	9	-1	3
Cortador de magma [FUSIÓN 2]	6"	2	3+	9	-4	106

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Extremidades afiladas [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	3+	6	-1	2
Archa sierra empaladora [LANZA]	Combate	4	2+	6	-2	2
Inyector de tecnovirus [ANTIVEHÍCULO 2+, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	3+	3	-3	2

HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

Corromper espíritus máquina: Una vez por turno, al inicio de la fase de disparo de tu oponente, elige una unidad **VEHÍCULO** enemiga visible y a 12" o menos de una o más miniaturas de tu ejército con esta habilidad. Esa unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo: si lo supera, hasta el final de la fase, resta 1 a la tirada para impactar en los ataques de miniaturas en esa unidad; si lo falla, esa unidad no puede ser elegida para disparar en esta fase.

Ladrón de espíritus: Al inicio de tu fase de disparo, elige una unidad **VEHÍCULO** enemiga a 12" o menos de esta miniatura. Hasta el final de la fase, repite las tiradas para herir de 1 en ataques de miniaturas **ASTARTES HEREJES** amigas que tomen como blanco a la unidad elegida.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, SEÑOR DE LA DISCORDIA



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

SEÑOR DE LA DISCORDIA EN ACECHANTE INFERNAL

Tecnócratas y ladrones de espíritus, los Señores de la Discordia dan caza a máquinas enemigas. Montados en Acechantes infernales, estos herejes se abren paso a través de la infantería enemiga y acometen a sus presas con su archa sierra. La monstruosa montura abre una brecha en las máquinas, y el Señor de la Discordia absorbe su espíritu para fortalecer otros Ingenios Daemónicos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón automático de Acechante infernal de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas de perdición.
- El inyector de tecnovirus de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cortador de magma.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor de la Discordia en Acechante infernal

Esta miniatura está equipada con:
cañón automático de Acechante infernal; pistola bólter;
archa sierra empaladora; extremidades afiladas;
inyector de tecnovirus.

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, SEÑOR DE LA DISCORDIA



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HERRERO DISFORME

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Tentáculo lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	0	1
Tentáculo de fusión [PISTOLA, FUSIÓN 2]	6"	1	2+	8	-4	1D3
▶ Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma exaltada	Combate	4	3+	6	-2	2
Martillo disforme [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	4+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, HERRERO DISFORME

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Enfurecer espíritus máquina: Al final de tu fase de movimiento, elige una unidad **VEHÍCULO** enemiga a 12" o menos de esta miniatura. Esa unidad debe hacer un chequeo de Acobardamiento.

Herrero Disforme: Mientras esta miniatura está a 3" o menos de alguna unidad **VEHÍCULO ASTARTES HEREJES** amiga, esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario.

Maestro de mecanismos: En tu fase de mando, elige una miniatura **VEHÍCULO ASTARTES HEREJES** amiga a 3" o menos de esta miniatura. Esa miniatura **VEHÍCULO** recupera hasta 1D3 heridas perdidas y, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 a la tirada para impactar en los ataques de ese **VEHÍCULO**. Una misma miniatura solo puede ser elegida por esta habilidad una vez por fase de mando.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HERRERO DISFORME

Con sus conocimientos prohibidos de los misterios de la maquinaria, los Herreros Disformes mantienen el arsenal de vehículos de su banda, y profanan los ingenios bélicos enemigos con código corrompido. Fusionados con un nido de mecatentáculos semiinteligentes, no se conforman con usar la tecnología; quieren subyugarla.



OPCIONES DE EQUIPO

- El arma exaltada de esta miniatura puede reemplazarse por 1 martillo disforme.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Herrero Disforme

Esta miniatura está equipada con: pistola de plasma; tentáculo de fusión; tentáculo lanzallamas; arma exaltada.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ELEGIDOS
- ANIQUILADORES
- LEGIONARIOS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, HERRERO DISFORME



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CAMPEÓN EXALTADO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	4	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma exaltada	Combate	5	2+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Aspirar a la gloria: Cada vez que la unidad de esta miniatura hace un Pacto oscuro, hasta el final de la fase, suma 1D3 al atributo Fuerza de las armas equipadas por esta miniatura.

Oscuro campeón: Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1 a la tirada para impactar en los ataques de miniaturas en esa unidad.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, CAOS, CAMPEÓN EXALTADO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CAMPEÓN EXALTADO

Estos campeones homicidas de los Dioses Oscuros inspiran a sus camaradas traidores con su ejemplo. Las viles hazañas que cometen y los violentos baños de sangre que desatan, supuestamente siguiendo la estrategia de sus comandantes, tienen como único propósito ganar aún mayor gloria al propio Campeón Exaltado.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Exaltado

Esta miniatura está equipada con: combiarma; pistola b6lter; arma exaltada.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ELEGIDOS
- LEGIONARIOS

*Puedes anexas esta miniatura a una de las unidades de arriba, aunque ya se haya anexado a ella otra miniatura **PERSONAJE** (una unidad no puede tener anexados dos **CAMPEONES EXALTADOS**). Si lo haces, y esa unidad **Guardaespaldas** es eliminada, las unidades **Líder** anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, CAOS, CAMPEÓN EXALTADO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

APÓSTOL OSCURO

M	R	S	H	L	CO	
6"	4	3+	4	5+	1	APÓSTOL OSCURO
6"	4	6+	1	7+	1	DISCÍPULO OSCURO

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Crozius maldito	Combate	5	2+	6	-1	2
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS
 – SOLO APÓSTOL OSCURO: PERSONAJE, APÓSTOL OSCURO



CLAVES DE FACCIÓN:
 ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Demagogo: Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, puedes elegir una unidad **ASTARTES HEREJES** amiga que esté acobardada y a 9" o menos de la miniatura **APÓSTOL OSCURO** de esta unidad. Esa unidad deja de estar acobardada.

Fanatismo oscuro: Mientras esta unidad lidere una unidad y contenga una miniatura **APÓSTOL OSCURO**, suma 1 a la tirada para herir en los ataques de combate de miniaturas en esa unidad.

Sacrificio maligno: Al inicio de la fase de combate, si esta unidad contiene alguna miniatura Discípulo Oscuro, puedes elegir una de esas miniaturas y una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta unidad, y tirar 1D6: con 2-5, la unidad enemiga sufre 1 herida mortal; con un 6, sufre 1D3 heridas mortales. Luego la miniatura Discípulo Oscuro es eliminada.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

APÓSTOL OSCURO

Los Apóstoles Oscuros son los sumos sacerdotes de los Dioses Oscuros. Predican catecismos de textos blasfemos, y rezan pidiendo la ira de los Poderes Ruinosos. Mientras aplastan cabezas con golpes de sus crozius malditos, entonan bendiciones profanas usando su mayor arma: su voz.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Apóstol Oscuro
- 2 Discípulos Oscuros

El Apóstol Oscuro está equipado con: pistola bólder; crozius maldito.

Cada Discípulo Oscuro está equipado con: arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- CULTISTAS MALDITOS
- ELEGIDOS
- TURBA DE CULTISTAS
- LEGIONARIOS

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS**
– SOLO APÓSTOL OSCURO: **PERSONAJE, APÓSTOL OSCURO**



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CONGREGACIÓN OSCURA

M	R	S	H	L	CO	
6"	3	6+	4	6+	1	DEMAGOGO DEL CULTO
6"	3	6+	1	7+	1	OTRAS MINIATURAS



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
➡	Maldición disforme – fuego brujo [PSÍQUICA]	18"	3	3+	4	-1	2
➡	Maldición disforme – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, GOLPES SOSTENIDOS 2, PSÍQUICA]	18"	3	3+	5	-1	2

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
	Espada de congregación	Combate	2	4+	4	-2	1
	Bastón de congregación [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	2	4+	3	0	1D3

➡ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, CONGREGACIÓN OSCURA | SOLO BRUJO MENTAL: PSÍQUICO | SOLO DEMAGOGO DEL CULTO: PERSONAJE, DEMAGOGO DEL CULTO



HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Fiel rebaño: Mientras esta unidad lidere una unidad y contenga una miniatura **DEMAGOGO DEL CULTO**, las miniaturas en esa unidad tienen salvación invulnerable 5+.

Ritual tenebroso: Una vez por batalla, en tu fase de mando, si esta unidad contiene una miniatura **DEMAGOGO DEL CULTO**, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final del turno, esta unidad puede declarar una carga en un turno en que haya avanzado, y además suma 1 a la tirada para impactar y a la tirada para herir en ataques de miniaturas en esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del Caos: Cada vez que la unidad del portador hace un chequeo de Liderazgo por la habilidad Pactos oscuros, puedes repetir el chequeo.

CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CONGREGACIÓN OSCURA

Las Congregaciones Oscuras son pozos de maldad que lideran los Cultos del Caos, encabezadas por Demagogos que predicán mantras de odio salpicados de promesas de poder. A sus órdenes hay Brujos Mentales, cuyos poderes psíquicos tienen un alto precio, e Iconarcas, portadores de símbolos viles que esparcen la influencia de los Dioses Oscuros.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Demagogo del Culto
- 1 Brujo Mental
- 1 Iconarca
- 2 Filos Bendecidos

El Demagogo del Culto está equipado con: pistola automática; bastón de congregación.

El Brujo Mental está equipado con: Maldición disforme; arma cuerpo a cuerpo.

El Iconarca está equipado con: pistola automática; arma cuerpo a cuerpo; icono del Caos.

Cada Filo Bendecido está equipado con: espada de congregación.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a las siguientes unidades:

- CULTISTAS MALDITOS
- TURBA DE CULTISTAS

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, CONGREGACIÓN OSCURA | SOLO BRUJO MENTAL: Psíquico | SOLO DEMAGOGO DEL CULTO: PERSONAJE, DEMAGOGO DEL CULTO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

LEGIONARIOS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	6+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Tomo Fuegoimpío [PSÍQUICA]	18"	2	3+	5	-1	1
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólder	24"	2	3+	4	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Cañón automático Aniquilador [PESADA]	48"	2	3+	9	-1	3
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Cañón ametrallador Segador [PESADA]	24"	8	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma de combate pesada	Combate	3	3+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, GRANADAS, LEGIONARIOS

HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

Veteranos de la Guerra Eterna: Repite las tiradas para herir de 1 en ataques de combate de miniaturas en esta unidad. Si la unidad enemiga tomada como blanco está dentro del alcance de un marcador de objetivo, en lugar de eso puedes repetir cualquier tirada para herir.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del Caos: Cada vez que la unidad del portador hace un chequeo de Liderazgo por la habilidad Pactos oscuros, puedes repetir el chequeo.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

LEGIONARIOS

Contra la acometida de los Legionarios del Caos pocos resisten mucho. Ya sean veteranos de la Guerra Eterna con milenios de edad o traidores de bandas renegadas, los Legionarios son letales y adaptables, que descargan ráfagas de munición explosiva o liberan su odio acumulado a golpes de espada sierra.



OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter del Campeón Aspirante puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola de plasma*
 - 1 arma maldita
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 arma de combate pesada
- La pistola bólter del Campeón Aspirante puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola de plasma*
 - 1 arma maldita
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 arma de combate pesada
- 1 miniatura puede equiparse con 1 icono del Caos.
- El bólter de cualquier número de Legionarios puede reemplazarse por 1 espada sierra Astartes cada uno.
- El bólter de 1 Legionario puede reemplazarse por 1 arma de combate pesada.
- El bólter de 1 Legionario puede reemplazarse por 1 tomo Fuegoimpío.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el bólter de 1 Legionario puede reemplazarse por una de las siguientes opciones (sin repetir ninguna):
 - 1 pistola de plasma
 - 1 lanzallamas
 - 1 cañón automático Aniquilador
 - 1 bólter pesado**
 - 1 cañón láser**
 - 1 rifle de fusión
 - 1 lanzamisiles**
 - 1 rifle de plasma**
 - 1 cañón ametrallador Segador

* Máximo 1 por miniatura.

** El perfil de esta arma figura en la tarjeta Armería de los Astartes Herejes.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Aspirante
- 4-9 Legionarios

Cada miniatura está equipada con: bólter; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, GRANADAS, LEGIONARIOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

TURBA DE CULTISTAS

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



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Arma de fuego de Cultista [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
▶ Lanzagranadas de Cultista – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
▶ Lanzagranadas de Cultista – perforante	24"	1	4+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3, PESADA]	36"	4	5+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de asalto brutal	Combate	2	4+	3	0	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

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

HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

Por los Dioses Oscuros: Al final de tu fase de mando, si esta unidad está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas, ese marcador de objetivo permanece bajo tu control, aunque no tengas miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o final de cualquier turno posterior.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, CAOS, TURBA DE CULTISTAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

TURBA DE CULTISTAS

Los Cultistas del Caos son los devotos mortales de los Dioses Oscuros, hombres y mujeres corrientes que sucumben a promesas de poder y acuden en gran número a la batalla. Con una variopinta colección de armas improvisadas, robadas y remendadas, pueden abrumar incluso a enemigos férreos con su superioridad numérica.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola automática del Campeón Cultista puede reemplazarse por 1 pistola bólder.
- La pistola automática y arma de asalto brutal de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por 1 arma de fuego de Cultista y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, la pistola automática y arma de asalto brutal de 1 Cultista del Caos pueden reemplazarse por 1 ametralladora pesada y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, la pistola automática y arma de asalto brutal de 1 Cultista del Caos pueden reemplazarse por 1 lanzagranadas de Cultista y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, la pistola automática y arma de asalto brutal de 1 Cultista del Caos pueden reemplazarse por 1 lanzallamas.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Cultista
- 9-19 Cultistas del Caos

Cada miniatura está equipada con: pistola automática; arma de asalto brutal.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, CAOS, TURBA DE CULTISTAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CULTISTAS MALDITOS

M	R	S	H	L	CO	
6"	4	6+	1	7+	2	MUTANTE
6"	4	6+	3	7+	2	TORMENTO



⚔️ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Extremidades blasfemas	Combate	2	4+	4	0	1
Mutaciones espantosas	Combate	1D6+2	4+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 6+

FACCIÓN: Pactos oscuros

Horda maldita: Al inicio de la fase de mando de cada jugador, puedes devolver a esta unidad o bien 1 miniatura Tormento eliminada, o bien hasta 3 miniaturas Mutante eliminadas.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, CULTISTAS MALDITOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CULTISTAS MALDITOS

Los Cultistas Malditos nacen de rituales oscuros, experimentos con el empiéreo, depredaciones de entes malignos u orígenes aún peores. Al empujarlos contra el enemigo, los Mutantes golpean a ciegas con sus zarpas y tentáculos, mientras los horriblos Tormentos se abalanzan con un hambre bestial.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Tormentos
- 5-10 Mutantes

Cada Tormento está equipado con: mutaciones espantosas.

Cada Mutante está equipado con: extremidades blasfemas.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, CULTISTAS MALDITOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL CAOS

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	3	6+	1



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
	Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	5	-1	1
	Cañón automático Segador [GOLPES SOSTENIDOS 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	36"	4	3+	7	-1	1

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
	Puño sierra [ANTIVEHÍCULO 3+]	Combate	3	4+	8	-2	2
	Armas malditas emparejadas [ACOPLADA]	Combate	5	3+	5	-2	1
	Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2

➡️ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, EXTERMINADOR, ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Pactos oscuros

Saqueadores: Cada vez que esta unidad hace un Pacto oscuro, hasta el final de la fase, puedes repetir la tirada para impactar en ataques de miniaturas en esta unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL CAOS

Cubiertos de voluminosas armaduras Exterminador corrompidas, cada uno de estos brutos homicidas equivale a un tanque andante. Sus púas y cuernos les dan un aspecto monstruoso, y su poderoso arsenal pesado y brutales armas de combate destrozan por igual a escuadras de élite y máquinas de guerra.



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el combi-bólter de 1 Exterminador puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cañón automático Segador
 - 1 lanzallamas pesado
- El combi-bólter de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 combiarma.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el combi-bólter y arma maldita de 1 miniatura pueden reemplazarse por 1 armas malditas emparejadas.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el arma maldita de hasta 3 miniaturas puede reemplazarse por 1 puño de energía cada una.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el arma maldita de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 puño sierra.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Exterminador
- 4-9 Exterminadores del Caos

Cada miniatura está equipada con: combi-bólter; arma maldita.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, EXTERMINADOR, ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

MAESTRO VERDUGO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	4	6+	1



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Hacha desmembradora [HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISI6N]	Combate	5	2+	7	-2	2

HABILIDADES

B6SICA: L6der

FACCI6N: Pactos oscuros

Carnicero de la disformidad: Mientras esta miniatura lidere una unidad, puedes repetir la tirada para impactar en los ataques de combate de miniaturas en esta unidad que tomen como blanco a una unidad por debajo de sus efectivos iniciales. Si esa unidad est6 bajo mitad de efectivos, puedes repetir tambi6n la tirada para herir.

Recabatrofeos: Cada vez que esta miniatura elimina una miniatura **PERSONAJE** enemiga, obtienes 1PM.

CLAVES: INFANTER6A, PERSONAJE, GRANADAS, CAOS, MAESTRO VERDUGO



CLAVES DE FACCI6N:
ASTARTES HEREJES

MAESTRO VERDUGO

Estos corruptos maestros del hacha son los ejecutores de los Astartes Herejes. Pueden percibir la materia empírea de los mayores campeones enemigos, y les dan caza en batalla de forma obsesiva, bramando un decreto de muerte antes de cargar y lanzar golpes que cortan armadura, carne y huesos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Maestro Verdugo

Esta miniatura está equipada con: pistola bólder; hacha desmembradora.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ELEGIDOS
- LEGIONARIOS

Puedes anexas esta miniatura a una de las unidades de arriba, aunque ya se haya anexado a ella otra miniatura **PERSONAJE** (una unidad no puede tener anexados dos **MAESTROS VERDUGOS**). Si lo haces, y esa unidad **Guardaespaldas** es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, CAOS, MAESTRO VERDUGO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

POSEÍDOS

M	R	S	H	L	CO
9"	6	3+	3	6+	1

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Mutaciones espantosas	Combate	4	3+	5	-1	2

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, DAEMON, POSEÍDOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

Desmembración impía: Cuando esta unidad hace un Pacto oscuro, hasta el final de la fase, las armas con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del Caos: Cada vez que la unidad del portador hace un chequeo de Liderazgo por la habilidad Pactos oscuros, puedes repetir el chequeo.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

POSEÍDOS

En una blasfema unión con viles daemons de los Dioses del Caos, los Poseídos son la masacre encarnada. Mutados y transformados por sus entidades parásitas, sus formas acorazadas fluyen como si fueran de cera. Manifestando zarpas, fauces dentadas y alas vestigiales, desatan una bacanal de muerte.



OPCIONES DE EQUIPO

- 1 miniatura puede equiparse con 1 icono del Caos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Poseído
- 4-9 Poseídos

Cada miniatura está equipada con: mutaciones espantosas.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, DAEMON, POSEÍDOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ELEGIDOS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	3	6+	1



 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólder	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
 Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
 Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
Puño de energía	Combate	4	3+	8	-2	2
Armas malditas emparejadas [ACOPLADA]	Combate	5	3+	5	-2	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, ELEGIDOS

HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

Incursores elegidos: Esta unidad puede ser elegida para disparar y declarar una carga en un turno en que haya avanzado o retrocedido.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del Caos: Cada vez que la unidad del portador hace un chequeo de Liderazgo por la habilidad Pactos oscuros, puedes repetir el chequeo.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ELEGIDOS

Los veteranos sedientos de poder conocidos como Elegidos se cuentan entre los Astartes Herejes más curtidos e implacables. Han recibido, o tomado por la fuerza, las armas más potentes de sus bandas, y emprenden las misiones más gloriosas y arriesgadas, donde puedan cobrarse más vidas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, la pistola bólter de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por 1 pistola de plasma cada una.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, la pistola bólter de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por 1 combiarma cada una.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el bólter y arma maldita de 1 miniatura pueden reemplazarse por 1 armas malditas emparejadas.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el arma maldita de 1 miniatura equipada con bólter puede reemplazarse por 1 puño de energía. El bólter de ese miniatura no puede reemplazarse.
- 1 miniatura puede equiparse con 1 icono del Caos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Elegido
- 4-9 Elegidos

Cada miniatura está equipada con: bólter; pistola bólter; arma maldita.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, ELEGIDOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

MARINES RUIDOSOS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	6+	1



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Amplificador sónico – frecuencia única [PESADA]	48"	3	4+	9	-2	3
▶	Amplificador sónico – frecuencia variable	36"	6	3+	6	-1	1
	Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
	Bólder	24"	2	3+	4	0	1
	Sirena de muerte [RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
▶	Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶	Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
	Destructor sónico [ASALTO]	24"	3	3+	5	0	1

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
	Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
	Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, SLAANESH, MARINES RUIDOSOS

HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

Cacofonía desbocada: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por alguno de esos ataques. Esa unidad debe hacer un chequeo de Acobardamiento.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del Caos: Cada vez que la unidad del portador hace un chequeo de Liderazgo por la habilidad Pactos oscuros, puedes repetir el chequeo.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

MARINES RUIDOSOS

Orquestrando la destrucción más escandalosa y a mayor escala, los Marines Ruidosos saturan la zona de guerra con descargas explosivas, ondas de choque y ataques psicósónicos extremos. Estos hedonistas adoradores de Slaanesh se han vuelto insensibles a muchos estímulos, y buscan sembrar la devastación más cacofónica para activar sus hastiados sentidos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de cualquier número de Marines Ruidosos puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 destructor sónico
- El bólter de 1 Marine Ruidoso puede reemplazarse por 1 amplificador sónico.
- La pistola bólter del Campeón Ruidoso puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola de plasma*
 - 1 arma maldita
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 puño de energía
- El bólter del Campeón Ruidoso bólter puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola de plasma*
 - 1 arma maldita
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 puño de energía
 - 1 destructor sónico
- El Campeón Ruidoso puede equiparse con 1 sirena de muerte.
- 1 miniatura puede equiparse con 1 icono del Caos.

* Máximo 1 por miniatura.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Ruidoso
- 4-9 Marines Ruidosos

Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; bólter; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, SLAANESH, MARINES RUIDOSOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CIANURÁNTULA

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

ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Cañón excruciator	36"	6	3+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras y tentáculos desollaalmas	Combate	6	3+	6	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Comealmas: Al final de cualquier fase, si algún ataque realizado por esta miniatura en esa fase ha eliminado alguna unidad enemiga, suma 1 al atributo Ataques de las armas de esta miniatura hasta el final de la batalla.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, DAEMON, CIANURÁNTULA



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CIANURÁNTULA

Estas amalgamas arácnidas de carne daemónica, hierro maldita e inteligencia vil recorren los campos de batalla en busca de cuerpos que desgarrar y espíritus que consumir. Tras destrozar a la presa con sus cañones excruciables, sus garras y sus zarcillos, almacenan las almas de los fallecidos en su abdomen.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Cianurántula

Esta miniatura está equipada con: 2 cañones excruciables; garras y tentáculos desollaalmas.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, DAEMON, CIANURÁNTULA



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

MOTORISTAS DEL CAOS

M	R	S	H	L	CO
12"	5	3+	3	6+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Combi-b6lter [FUEGO R6PIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERIA 4+, FUEGO R6PIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, R6FAGA]	12"	106	N/A	4	0	1
Rifle de fusi6n [FUSI6N 2]	12"	1	3+	9	-4	106
Rifle de plasma – normal [FUEGO R6PIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO R6PIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Pu6o de energa	Combate	3	3+	8	-2	2

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

CLAVES: MONTADA, GRANADAS, CAOS, MOTORISTAS DEL CAOS

HABILIDADES

FACCI6N: Pactos oscuros

Superar y despistar: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad est6 completamente a 6" o menos de alg6n borde del campo de batalla y no est6 en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puedes retirarla del campo de batalla y colocarla en la reserva estrat6gica.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del Caos: Cada vez que la unidad del portador hace un chequeo de Liderazgo por la habilidad Pactos oscuros, puedes repetir el chequeo.



CLAVES DE FACCI6N:
ASTARTES HEREJES

MOTORISTAS DEL CAOS

Feroces cazadores tan expertos en reconocimiento como en persecuciones, los Motoristas del Caos montan poderosas máquinas rugientes cuyos combi-bólteres escupen muerte explosiva. En rápidos asaltos, atraviesan las líneas enemigas y luego dan la vuelta como una manada de depredadores para rematar a los supervivientes.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter del Campeón Motorista puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola de plasma
 - 1 arma maldita
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 puño de energía
- La pistola bólter de cualquier número de Motoristas del Caos puede reemplazarse por 1 espada sierra Astartes cada una.
- Hasta 2 Motoristas del Caos pueden reemplazar su combi-bólter por 1 combiarma, o equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzallamas
 - 1 rifle de fusión
 - 1 rifle de plasma
- 1 miniatura puede equiparse con 1 icono del Caos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Motorista
- 2-5 Motoristas del Caos

Cada miniatura está equipada con: combi-bólter; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: MONTADA, GRANADAS, CAOS, MOTORISTAS DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

RAPACES

M	R	S	H	L	CO
12"	4	3+	2	6+	1



☠️	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
	Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
	Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
➡️	Rifle de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➡️	Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2
➡️	Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
➡️	Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
	Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
	Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1

➡️ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, CAOS, RAPACES

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Pactos oscuros**

Asalto aterrador: Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga en la zona de amenaza de alguna unidad con esta habilidad debe hacer un chequeo de Acobardamiento.

Terroríficos (Aura): Resta 1 al resultado de los chequeos de Acobardamiento o de Liderazgo de las unidades enemigas a 6" o menos de esta unidad.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

RAPACES

Los Rapaces son una subcultura de guerreros de los cielos que trasciende las fronteras de las Legiones; cazan como aves depredadoras y les une la emoción de la persecución. Con aterradores chillidos de guerra amplificadas, se abalanzan en cargas meteóricas como una tormenta de cuchilladas y disparos a quemarropa.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter del Campeón Rapaz puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- La espada sierra Astartes del Campeón Rapaz puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma maldita
 - 1 puño de energía
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, hasta 2 Rapaces pueden reemplazar su pistola bólter por 1 pistola de plasma cada una, o reemplazar su pistola bólter y espada sierra Astartes por una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzallamas y una arma cuerpo a cuerpo
 - 1 rifle de fusión y una arma cuerpo a cuerpo
 - 1 rifle de plasma y una arma cuerpo a cuerpo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Rapaz
- 4-9 Rapaces

Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; espada sierra Astartes.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, CAOS, RAPACES



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ESPOLONES DE LA DISFORMIDAD

M	R	S	H	L	CO
12"	4	3+	2	6+	1



ARMAS DE COMBATE

Garras disformes [ACOPLADA]	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Combate	4	3+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Pactos oscuros**

Llamas disformes: Cada vez que una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta unidad es elegida para retroceder, si esa unidad enemiga no está acobardada, tu oponente debe realizar chequeos de huida desesperada por cada miniatura en esa unidad antes de mover ninguna de ellas. Si esa unidad enemiga está acobardada, resta 1 a los chequeos de huida desesperada de las miniaturas en esa unidad hasta el final de la fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, CAOS, DAEMON, ESPOLONES DE LA DISFORMIDAD



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ESPOLONES DE LA DISFORMIDAD

Apareciendo a menudo desde el inmaterium, envueltos en fuego impío y con una armadura de aspecto daemónico, los Espolones de la Disformidad son guerreros corrompidos que han caído más bajo que la mayoría. Son asesinos voladores, y sus garras llameantes sirven para desgarrar tanto armaduras como el tejido del espacio real.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Espolón de la Disformidad
- 4-9 Espolones de la Disformidad

Cada miniatura está equipada con: garras disformes.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, CAOS, DAEMON, ESPOLONES DE LA DISFORMIDAD



**CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES**

ANIQUILADORES

M	R	S	H	L	CO
5"	5	3+	2	6+	1



 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Cañón automático Aniquilador	48"	2	3+	9	-1	3
Bóltor pesado Aniquilador [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón láser Aniquilador	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
 Lanzamisiles Aniquilador – frag [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	0	1
 Lanzamisiles Aniquilador – perforante	48"	1	3+	9	-2	1D6
Cañón ametrallador Segador Aniquilador	24"	8	3+	5	0	1

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
Espada sierra Astartes	Combate	5	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, ANIQUILADORES

HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

Garras estabilizadoras: Cada vez que una miniatura en esta unidad ataca con un arma a distancia, puedes ignorar cualquier modificador, o todos ellos, a la tirada para impactar y cualquier modificador, o todos ellos, al atributo Habilidad de Projectiles de dicha arma.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ANIQUILADORES

Con predilección por infligir matanza a larga distancia, los Aniquiladores imponen la muerte y la destrucción en todos los rincones del campo de batalla. Sus enormes armas son modelos arcaicos de aquellas conocidas en el Imperium, pero a menudo se fusionan con su portador tras incontables guerras.



OPCIONES DE EQUIPO

- La espada sierra Astartes del Campeón Aniquilador puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma maldita
 - 1 puño de energía
- El lanzallamas del Campeón Aniquilador puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 bólter*
 - 1 pistola de plasma*
 - 1 rifle de fusión*
 - 1 rifle de plasma*
 - 1 arma maldita
 - 1 puño de energía
- El cañón automático Aniquilador o cañón láser Aniquilador de cualquier número de Aniquiladores puede reemplazarse por una de las siguientes opciones cada uno:
 - 1 bólter pesado Aniquilador
 - 1 cañón ametrallador Segador Aniquilador
 - 1 cañón automático Aniquilador
 - 1 cañón láser Aniquilador
 - 1 lanzamisiles Aniquilador

*El perfil de esta arma figura en la tarjeta Armería de los Astartes Herejes.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Aniquilador
- 4 Aniquiladores

El Campeón Aniquilador está equipado con: lanzallamas; espada sierra Astartes.

2 Aniquiladores están equipados con: cañón automático Aniquilador; arma cuerpo a cuerpo.

2 Aniquiladores están equipados con: cañón láser Aniquilador; arma cuerpo a cuerpo.

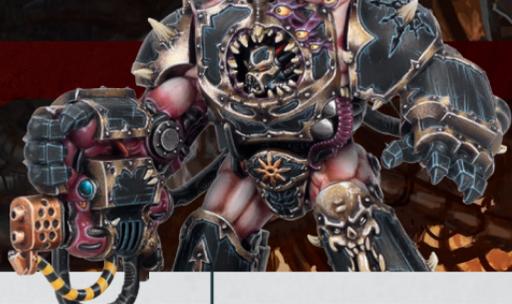
CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, ANIQUILADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ARRASADORES

M	R	S	H	L	CO
4"	7	2+	5	6+	2



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Cañones de carnemetal – malicia concentrada [FUSIÓN 2]	24"	1D3	3+	12	-3	4
▶	Cañones de carnemetal – salva ruinosa [ÁREA]	24"	1D6	3+	8	-2	2
▶	Cañones de carnemetal – lluvia disforme [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	1D6+3	3+	5	-1	1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Puños aplastantes	Combate	4	3+	9	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, DAEMON, ARRASADORES

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Pactos oscuros**

Disparos desde fisura disforme: Una vez por batalla, cuando esta unidad hace un Pacto oscuro, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad [INDIRECTA].

SALVACIÓN INVULNERABLE

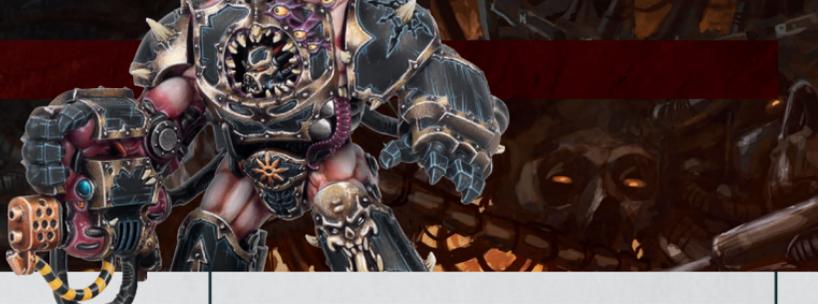
5+



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ARRASADORES

Fusiones corpulentas y barrocas de Marine Espacial del Caos, armadura imbuida por daemons y armamento mutado, los Arrasadores son capaces de alterar su forma de un momento a otro. Surgen directamente de fisuras a la disformidad en posiciones ideales de tiro, y barren todo lo que tienen por delante con tormentas de munición corrompida.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 2-4 Arrasadores

Cada miniatura está equipada con: cañones de carnemetal; puños aplastantes.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, DAEMON, ARRASADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

LAND RAIDER DEL CAOS

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	16	6+	5



 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combi-bólter [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	106	3+	5	0	1
Cañón láser rompealmas	48"	2	3+	12	-3	106+1
Bólter pesado doble [ACOPLADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 106

FACCIÓN: Pactos oscuros

Rampa de asalto: Las unidades que desembarcan de esta miniatura después de que haya hecho un movimiento normal aún pueden ser elegidas para declarar una carga en este turno.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, HUMO, CAOS, LAND RAIDER



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

LAND RAIDER DEL CAOS

Los Land Raiders del Caos son enormes transportes blindados repletos de armamento pesado digno de un tanque de batalla y cargados de maldad. Decorados con los trofeos de víctimas de los guerreros de élite que el tanque lleva al frente, los Land Raiders son el puño acorazado de muchas asaltos herejes.



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 combi-bólder
 - 1 combiarma
- Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Land Raider del Caos

Esta miniatura está equipada con: bólder pesado doble; 2 cañones láser rompealmas; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** (salvo miniaturas **ARRASADORES** y **PROPULSOR DE SALTO**). Cada miniatura **POSEÍDOS** y **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas.

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, HUMO, CAOS, LAND RAIDER



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PREDATOR DEL CAOS ANIQUILADOR

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	11	6+	4

 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	106	3+	5	0	1
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón láser	48"	1	3+	12	-3	106+1
Cañón láser Predator doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	14	-3	106+1

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Drugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Aniquilador: Repite las tiradas de Daño de 1 en ataques de esta miniatura asignados a miniaturas **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, PREDATOR ANIQUILADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PREDATOR DEL CAOS ANIQUILADOR

La tripulación traidora de cada Predator Aniquilador suele comparar el espíritu máquina de su tanque con un cazador al acecho. Estas máquinas matatanques producen abrasadores rayos de energía desde sus cañones láser, o se abalanzan a las peleas del frente para romper búnkeres y exponer a los cobardes ahí atrincherados.



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 2 bólteres pesados
 - 2 cañones láser
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 combi-bólter
 - 1 combiarma
- Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Predator del Caos Aniquilador

Esta miniatura está equipada con:
cañón láser Predator doble; orugas blindadas.

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, PREDATOR ANIQUILADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PREDATOR DEL CAOS DESTRUCTOR

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	11	6+	4



 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	106	3+	5	0	1
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón láser	48"	1	3+	12	-3	106+1
Cañón automático Predator	48"	4	3+	9	-1	3

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Drugas blindadas	Combate	3	6+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Destructor: Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de los ataques a distancia de esta miniatura que tomen como blanco a una unidad **INFANTERÍA** enemiga.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, PREDATOR DESTRUCTOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PREDATOR DEL CAOS DESTRUCTOR

Muchos Predators Destruccioneros de los Astartes Herejes son antiguos ingenios bélicos cuyo armamento pesado de disparo rápido ha sembrado la destrucción desde tiempos de la Herejía de Horus. El retumbar de sus balas explosivas es como un canto fúnebre para las escuadras de infantería y vehículos ligeros del enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 2 bólteres pesados
 - 2 cañones láser
 - Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 combi-bólter
 - 1 combiarma
 - Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.
-

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Predator del Caos Destructor

Esta miniatura está equipada con:
cañón automático Predator; orugas blindadas.

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, PREDATOR DESTRUCTOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

VINDICATOR DEL CAOS

M

R

S

H

L

CO

9"

11

2+

11

6+

3



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
Cañón Demolisher [ÁREA]	24"	1D6+3	3+	14	-3	1D6
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1



ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Escudo de asedio: Al atacar a distancia con su cañón Demolisher, esta miniatura puede tomar como blanco a unidades enemigas en su zona de amenaza (siempre que no haya otras unidades amigas en la zona de amenaza de esa misma unidad enemiga). Además, cuando ataca a distancia, esta miniatura no sufre el penalizador a las tiradas para impactar por estar en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, VINDICATOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

VINDICATOR DEL CAOS

Los Vindicators son brutales tanques de asedio, capaces de pulverizar redes de trincheras junto con sus defensores. El cañón Demolisher de un Vindicator dispara proyectiles gigantescos que pueden agujerear murallas de bastión, algo que los herejes que lo acompañan equiparan a derrumbar la fe de los lealistas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 combi-bólter
 - 1 combiarma
- Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Vindicator del Caos

Esta miniatura está equipada con: cañón Demolisher; orugas blindadas.

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, VINDICATOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

PROFANADOR

M	R	S	H	L	CO
8"	10	3+	14	6+	5

☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
	Cañón de Profanador [ÁREA]	48"	1D6+3	3+	10	-1	3
	Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1
	Cañón automático Segador [GOLPES SOSTENIDOS 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	36"	4	3+	7	-1	1
	Bólder pesado doble [ACOPLADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
	Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
	Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garras de Profanador	Combate	5	3+	16	-3	1D6+1
	Flagelo de Profanador [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	3+	12	-1	2

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, HUMO, CAOS, DAEMON, PROFANADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Andador arácnido: Cuando esta miniatura realiza un movimiento normal o de avanzar, puede mover por encima de miniaturas **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** amigas como si no estuvieran ahí. Esta miniatura puede mover por encima de elementos de terreno de 4" o menos de altura como si no estuvieran ahí.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

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

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

PROFANADOR

Los Profanadores, creaciones gigantescas que caminan sobre patas movidas por pistones y dotadas de garras capaces de partir en dos un Marine Espacial, son Ingenios daemónicos poseídos por entes abominables. Los enemigos tampoco están a salvo desde lejos; sus cañones y otro arsenal pesado se cobran muchas vidas.



OPCIONES DE EQUIPO

- El lanzallamas pesado doble de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 flagelo de Profanador
 - 1 lanzaestragos
- El cañón automático Segador de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 bólter pesado doble
 - 1 cañón láser doble
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 combi-bólter
 - 1 combiarma

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Profanador

Esta miniatura está equipada con: cañón automático Segador; cañón de Profanador; lanzallamas pesado doble; garras de Profanador.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, HUMO, CAOS, DAEMON, PROFANADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

DIABLO DE LA FORJA

M

8"

R

10

S

3+

H

12

L

6+

CO

3



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de ectoplasma [ÁREA]	36"	103	3+	10	-3	3
Cañón automático Hades	36"	6	3+	8	-1	2

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Extremidades acorazadas	Combate	2	3+	6	0	2
Mandíbulas de Diablo de la Forja	Combate	5	3+	7	0	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Artillería daemónica: Cada vez que esta miniatura es elegida para disparar, puede decidir usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, sus armas a distancia tienen las habilidades [HERIDAS DEVASTADORAS] y [DE RIESGO].

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, DAEMON, DIABLO DE LA FORJA



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

DIABLO DE LA FORJA

Los Diablos de la Forja están fusionados con enormes cañones rotatorios que disparan balas incendiarias, o con artillería arcaica que vomita ectoplasma sacado de sus propias entrañas. Con tal arsenal, siegan las masas de tropas enemigas y dejan cráteres irradiados a su paso.



OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 cañones automáticos Hades de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 cañones de ectoplasma.
- Las mandíbulas de Diablo de la Forja de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón de ectoplasma y 1 extremidades acorazadas.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Diablo de la Forja

Esta miniatura está equipada con: 2 cañones automáticos Hades; mandíbulas de Diablo de la Forja.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, DAEMON, DIABLO DE LA FORJA



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

BRUTO INFERNAL

M	R	S	H	L	CO
6"	9	2+	8	6+	3



 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Cañón de plasma de Bruto Infernal [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	3+	8	-3	3
 Lanzamisiles – frag [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	0	1
 Lanzamisiles – perforante	48"	1	3+	9	-2	1D6
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Cañón automático doble [ACOPLADA]	48"	2	3+	9	-1	3
Bólder pesado doble [ACOPLADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	5	3+	6	0	1
Puño de Bruto Infernal	Combate	5	3+	12	-2	3
Martillo de Bruto Infernal	Combate	5	4+	14	-3	1D6+1
Flagelo de energía	Combate	8	3+	7	-1	2

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, BRUTO INFERNAL

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: Pactos oscuros

Ascensión oscura (Aura): Cada vez que una unidad ASTARTES HEREJES amiga a 6" o menos de esta miniatura hace un Pacto oscuro, hasta el final de la fase, sus armas ganan las dos habilidades que confiere el pacto (en lugar de solo una).

Puños de Bruto Infernal: Si esta miniatura está equipada con dos puños de Bruto Infernal, esas armas tienen la habilidad [ACOPLADA].



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

BRUTO INFERNAL

Los Brutos Infernales son máquinas andantes de destrucción y psicosis, cuyos ocupantes viven en un estado de agonía y locura. Estos sarcófagos infernales están equipados con una variedad de armas poderosas para reventar blindados enemigos desde lejos, o crueles extremidades con las que aplastar y cercenar en el cuerpo a cuerpo.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de fusión de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cañón de plasma de Bruto Infernal
 - 1 cañón automático doble
 - 1 bólter pesado doble
 - 1 cañón láser doble
 - 1 puño de Bruto Infernal
- El lanzamisiles de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 puño de Bruto Infernal
 - 1 martillo de Bruto Infernal
 - 1 flagelo de energía
- Por cada puño de Bruto Infernal con el que esté equipado esta miniatura, puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 combi-bólter
 - 1 lanzallamas pesado

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Bruto Infernal

Esta miniatura está equipada con: cañón de fusión; lanzamisiles; arma cuerpo a cuerpo

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, BRUTO INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

DRAGÓN INFERNAL

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	3+	12	6+	0



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas de perdición [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6+3	N/A	6	-1	2
Cañón automático Hades	36"	6	3+	8	-1	2

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras de Dragón Infernal [ANTIVOLAR 2+, HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	3+	7	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Planeador

FACCIÓN: Pactos oscuros

Depredador aéreo: Suma 1 a la tirada para impactar en ataques de esta miniatura que tomen como blanco a una unidad que pueda **VOLAR**.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, CAOS, DAEMON, DRAGÓN INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

DRAGÓN INFERNAL

Como enormes depredadores dracónicos de leyenda, los Dragones Infernales atraviesan súbitamente los cielos. Estos Ingenios daemónicos voladores destacan en interceptar los activos aéreos del enemigo, derribarlos e incinerar a su tripulación. Una vez han asegurado su dominio del cielo, vuelven sus garras y armas contra las presas en el suelo.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón automático Hades de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas de perdición.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Dragón Infernal

Esta miniatura está equipada con: cañón automático Hades; garras de Dragón Infernal.

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, CAOS, DAEMON, DRAGÓN INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

DIABLO DESPEDAZADOR

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

 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cortador de magma [FUSIÓN 2]	6"	2	3+	9	-4	106

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Tentáculos azotadores [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	3+	7	-1	1
Puños de Diablo Despedazador	Combate	6	3+	14	-2	106+1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 103

FACCIÓN: Pactos oscuros

Trepador de asedio: Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga de esta miniatura, y puedes ignorar cualquier modificador, o todos ellos, a su atributo Movimiento y a las tiradas de avanzar y de carga que hagas por ella.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, DAEMON, DIABLO DESPEDAZADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

DIABLO DESPEDAZADOR

Los Diablos Despedazadores acechan la batalla como fieras inmensas. Cuando avistan al enemigo, estos enormes Ingenios daemónicos lanzan una carga atronadora, incluso escalando murallas defensivas en su ansia por alcanzar su presa. Cuando llegan al enemigo, destrazan todo lo que hay al alcance de sus zarpas, fauces y tentáculos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Los tentáculos azotadores de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 cortadores de magma.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Diablos Despedazador

Esta miniatura está equipada con:
puños de Diablos Despedazador; tentáculos azotadores.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, DAEMON, DIABLO DESPEDAZADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

RHINO DEL CAOS

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



☒	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
	Lanzaestragos [ÁREA]	48"	106	3+	5	0	1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Pactos oscuros

Autorreparación: Al inicio de tu fase de mando, esta miniatura recupera 1 herida perdida.

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, HUMO, CAOS, RHINO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

RHINO DEL CAOS

Basados en vehículos de carga ancestrales que llevan milenios sirviendo a la humanidad, los Rhinos del Caos están adaptados al transporte en batalla. A pesar de los iconos herejes incrustados y la corrupción disforme, siguen siendo tan robustos y fiables como siempre, y llevan a sus pasajeros a salvo a través de lluvias de fuego.



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 combi-bólter
 - 1 combiarma
- Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Rhino del Caos

Esta miniatura está equipada con: combi-bólter; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES**. No puede transportar miniaturas **EXTERMINADOR**, **PROPULSOR DE SALTO**, **ARRASADORES** o **POSEÍDOS**.

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, HUMO, CAOS, RHINO



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ENGENDRO DEL CAOS

M	R	S	H	L	CO
8"	5	4+	4	7+	1



ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Mutaciones espantosas	Combate	1D6+2	4+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 5+

FACCIÓN: Pactos oscuros

Monstruosidades regeneradoras: Al inicio de la fase de mando de cada jugador, una miniatura en esta unidad recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

CLAVES: BESTIA, CAOS, ENGENDRO DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ENGENDRO DEL CAOS

Convertirse en Engendro del Caos es el destino de muchos en el Sendero a la Gloria. Azotados por los inagotables dones de los Dioses Oscuros, son montañas mutadas de músculos, piel escamosa, zarpas, ojos, dientes y mucho más. Los Engendros del Caos son pastoreados hacia sus aterrizados enemigos, y avanzan dando brincos con la intención de desgarrar, aplastar y consumir.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 2 Engendros del Caos

Cada miniatura está equipada con: mutaciones espantosas.

CLAVES: BESTIA, CAOS, ENGENDRO DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

SEÑOR DE LOS CRÁNEOS DE KHORNE

M	R	S	H	L	CO
8"	13	3+	24	6+	8



🎯 ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de sangre daemónica [ÁREA]	18"	1D6	3+	14	-4	1D6+2
Cañón de vísceras [ÁREA]	24"	1D6+3	3+	10	-2	3
Cañón gatling Hades [GOLPES SOSTENIDOS 1]	48"	12	3+	8	-2	2
Cañón de icor [ÁREA]	48"	2D6	3+	7	-2	2
Arrojacráneos	60"	2D6	3+	14	-3	3

⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶️ Gran cuchilla de Khorne – golpe	Combate	5	3+	16	-4	8
▶️ Gran cuchilla de Khorne – barrido	Combate	15	3+	8	-2	2

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

CLAVES: VEHÍCULO, TITÁNICO, GIGANTESCA, CAOS, KHORNE, DAEMON, SEÑOR DE LOS CRÁNEOS

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6+2

FACCIÓN: Pactos oscuros

Diezmar al enemigo: En la fase de combate, en cuanto esta miniatura haya terminado de resolver sus ataques, si esta miniatura ha eliminado alguna unidad enemiga en esta fase, toda unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura debe hacer un chequeo de Acobardamiento.

DAÑADO: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 al atributo Control de Objetivos de esta miniatura, y resta 1 a la tirada para impactar en los ataques de esta miniatura.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



CLAVES DE FACCIÓN: ASTARTES HEREJES

SEÑOR DE LOS CRÁNEOS DE KHORNE

Un Señor de los Cráneos es una creación demente y monolítica que funciona a base de sangre hirviendo y cuya función es masacrar en nombre de Khorne. Atraviesa las filas enemigas, aplastando infantería bajo sus orugas, haciendo añicos tanques a golpes de su cuchilla y arrojando proyectiles de icor ardiente contra los supervivientes.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de vísceras de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cañón de sangre daemónica
 - 1 cañón de icor
- El cañón gatling Hades de esta miniatura puede reemplazarse por 1 arrojacráneos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor de los Cráneos de Khorne

Esta miniatura está equipada con: cañón de vísceras; cañón gatling Hades; gran cuchilla de Khorne.

CLAVES: VEHÍCULO, TITÁNICA, GIGANTESCA, CAOS, KHORNE, DAEMON,
SEÑOR DE LOS CRÁNEOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CORONA DE NOCTILITA

M	R	S	H	L	CO
-	11	3+	14	6+	0



ARMAS A DISTANCIA

Azote de energía disforme	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	6"	8	4+	8	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6

FACCIÓN: Pactos oscuros

Cobertura maligna: Si se asigna un ataque a distancia a una miniatura que no es completamente visible para cada miniatura en la unidad atacante debido a esta **FORTIFICACIÓN**, esa miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

Epicentro malvado (Aura): Las miniaturas **ASTARTES HEREJES** amigas completamente a 9" o menos de esta **FORTIFICACIÓN** tienen salvación invulnerable 4+.

Fortificación: Si una unidad enemiga solo está en la zona de amenaza de alguna **FORTIFICACIÓN** de tu ejército:

- La unidad puede elegirse como blanco de ataques a distancia, pero debes restar 1 a la tirada para impactar de esos ataques a menos que se hagan con un arma Pistola.
- Las miniaturas en esa unidad no tienen que hacer chequeos de huida desesperada al retroceder estando acobardadas, excepto si en el proceso mueven sobre otras miniaturas enemigas.

CLAVES: FORTIFICACIÓN, CAOS, CORONA DE NOCTILITA



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

CORONA DE NOCTILITA

Envueltas de fluctuante energía sobrenatural, las Coronas de Noctilita son focos rituales de poder empíreo. Atraen la energía en bruto del propio Caos, formando centros de influencia de los Dioses Oscuros que potencian a sus viles siervos y atormentan a sus enemigos con latigazos de terrible magia disforme.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Corona de Noctilita

Esta miniatura está equipadaa con: azote de energía disforme.

CLAVES: FORTIFICACIÓN, CAOS, CORONA DE NOCTILITA



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

VASHTORR EL ARQUÍFICE

M	R	S	H	L	CO
12"	9	2+	14	6+	3

◉ ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Garra de Vashtorr [RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-2	1

⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Martillo de Vashtorr – golpe [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	6	2+	9	-1	3

Martillo de Vashtorr – barrido [ANTIVEHÍCULO 4+]	Combate	14	2+	7	0	1
---	---------	----	----	---	---	---

➡ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, CAOS, DAEMON, VASHTORR EL ARQUÍFICE

HABILIDADES

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

FACCIÓN: **Pactos oscuros**

Mecanismos impíos (Aura): Suma 1 al atributo Fuerza de las armas con que estén equipadas las miniaturas en unidades **VEHÍCULO DAEMON** amigas a 6" o menos de esta miniatura.

Atormentar espíritus máquina: Al final de tu fase de movimiento, elige una unidad **VEHÍCULO** enemiga visible y a 18" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, reduce a la mitad el atributo Movimiento de las miniaturas en esa unidad y resta 1 al atributo Ataques de las armas de combate con que están equipadas sus miniaturas.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

VASHTORR EL ARQUÍFICE

Vashtorr es un horror de carne pálida extendida sobre mecanismos infernales. Marcha a la batalla en medio de una nube de humo y relámpagos oscuros, causando destrucción y desatando maldiciones tecnoespirituales contra el enemigo, al tiempo que da forma a mejoras para sus Ingenios Daemónicos a partir de la materia en bruto del espacio real.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Vashtorr el Arquífice – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: garra de Vashtorr; martillo de Vashtorr.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, CAOS, DAEMON, VASHTORR EL ARQUÍFICE



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ESCUADRA DE GUARDIAS TRAIADORES

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólder [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Pistola corrompida [PISTOLA]	12"	1	4+	4	-1	1
▶ Lanzagranadas de Cultista – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
▶ Lanzagranadas de Cultista – perforante	24"	1	4+	9	2	1D3
Rifle de francotirador de Cultista [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	4+	4	-2	2
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
▶ Rifle de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	7	-2	1
▶ Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra	Combate	3	4+	3	0	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	2	4+	4	-2	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, ESCUADRA DE GUARDIAS TRAIADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

Fuerza de defensa corrompida: Mientras esta unidad esté dentro del alcance de un marcador de objetivo, las miniaturas en esta unidad se benefician de cobertura contra ataques a distancia que la tomen como blanco.

ESCUADRA DE GUARDIAS TRAIADORES

Entre los seguidores mortales de los Astartes Herejes hay bandas de Guardias Traidores. Estos herejes vuelven los rifles láser producidos en masa y armamento más especializado contra el Imperium al que sirvieron antaño, mientras su adiestramiento militar se combina con odio y rencor para hacer de ellos una amenaza considerable.



OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle láser de hasta 3 Guardias Traidores puede reemplazarse cada uno por una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzagranadas de Cultista
 - 1 lanzallamas
 - 1 rifle de fusión
 - 1 rifle de plasma
 - 1 rifle de francotirador de Cultista
- El arma cuerpo a cuerpo del Sargento Traidor puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma de energía
 - 1 espada sierra
- La pistola corrompida del Sargento Traidor puede reemplazarse por 1 bólter.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Sargento Traidor
- 9 Guardias Traidores

El Sargento Traidor está equipado con: pistola corrompida; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Guardia Traidor está equipado con: rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, ESCUADRA DE GUARDIAS TRAIADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HOMBRES BESTIA EXPOLIADORES

M	R	S	H	L	CO
6"	4	5+	1	7+	1



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Báculo corrompido [HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	18"	1D3	4+	5	-1	1
 Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	4+	7	-2	1
 Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra	Combate	3	4+	4	0	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	4	0	1
Báculo corrompido [HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	Combate	2	4+	4	-1	1D3
Gran arma	Combate	2	5+	8	-1	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, HOMBRES BESTIA EXPOLIADORES

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Pactos oscuros

Incursores bestiales: Cada vez que esta unidad declara una carga, si alguno de los blancos de esa carga está dentro del alcance de un marcador de objetivo, suma 2 a la tirada de carga.



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HOMBRES BESTIA EXPOLIAGORES

Los hombres bestia son mutantes salvajes y rencorosos que desprecian el Imperium y la civilización humana. Sus rebaños brutales están formados por amasijos de carne, pelaje y dientes, rematados en cuernos bestiales, y proclaman su devoción a los Dioses Oscuros mediante bramidos de guerra, matanzas y sacrificios violentos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola b6lter del Campe6n Exploriador puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- El arma cuerpo a cuerpo de 1 Hombre Bestia Exploriador puede reemplazarse por 1 gran arma.
- El arma cuerpo a cuerpo de 1 Hombre Bestia Exploriador puede reemplazarse por 1 b6culo corrompido.

COMPOSICI6N DE UNIDAD

- 1 Campe6n Exploriador
- 9 Hombres Bestia Exploriadores

El Campe6n Exploriador est6 equipado con: pistola b6lter; espada sierra.

Cada Hombre Bestia Exploriador est6 equipado con: pistola autom6tica; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERIA, GRANADAS, CAOS, HOMBRES BESTIA EXPOLIAGORES



CLAVES DE FACCI6N:
ASTARTES HEREJES

EJECUTOR TRAIADOR

M	R	S	H	L	CO	
6"	3	5+	3	6+	1	EJECUTOR TRAIADOR
6"	6	5+	4	7+	1	OGRETE TRAIADOR

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas de Ogrete	Combate	5	3+	7	-1	2
Puño de energía	Combate	3	3+	6	-2	2

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, CAOS, GRANADAS
 – SOLO EJECUTOR TRAIADOR: PERSONAJE, EJECUTOR TRAIADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
 ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Pactos oscuros

Ejemplo brutal: Mientras esta unidad lidere una unidad y contenga una miniatura **EJECUTOR TRAIADOR**, puedes elegir a esa unidad como blanco de la estrategia Valor insensato por OPM, aunque otra unidad de tu ejército ya haya sido elegida como blanco de esa misma estrategia en esta fase. Cada vez que usas esta habilidad, una miniatura **Guardaespaldas** en esa unidad es eliminada.

Guardaespaldas mutado: Mientras esta unidad contenga una miniatura **Ogrete Traidor**, las miniaturas **PERSONAJE** en esta unidad tienen la habilidad **No hay dolor 4+**.

SALVACIÓN INVULNERABLE*

5+

* Solo miniatura **EJECUTOR TRAIADOR**.

EJECUTOR TRAIADOR

Ya sean déspotas menores que han ascendido a base de matar, o antiguos oficiales que han sucumbido a la corrupción, los Ejecutores son sádicos oficiales disciplinarios entre los Militarum Traitoris. Algunos consolidan su posición a base de explotar a los salvajes Ogretes Traidores como escudos vivientes, rompelineas y matones para imponer su violenta autoridad.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Ejecutor Traidor
- 1 Ogrete Traidor

El Ejecutor Traidor está equipado con: pistola bólder, puño de energía.

El Ogrete Traidor está equipado con: armas de Ogrete.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- ESCUADRA DE GUARDIAS TRAIADORES

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, CAOS, GRANADAS**
– SOLO EJECUTOR TRAIADOR: **PERSONAJE, EJECUTOR TRAIADOR**



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

ARMERÍA DE ASTARTES HEREJES

 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólder	24"	2	3+	4	0	1
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1, PESADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón láser [PESADA]	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
 Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	4+	4	0	1
 Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	4+	9	-2	1D6
 Rifle de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
 Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2
 Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
 Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

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

LISTAS DE ARMAS

- Varias miniaturas **ASTARTES HEREJES** pueden equiparse con armas cuyos perfiles no figuran en su hoja de datos. En su lugar, los perfiles de estas armas se listan en esta tarjeta.



