

DEVORADORES DE MUNDOS

REGLA DE EJÉRCITO

Khorne el dios de la guerra y la matanza, y otorga grandes favores a aquellos que consagran el campo de batalla en su nombre.

BENDICIONES DE KHORNE

Si tu facción de Ejército es **DEVORADORES DE MUNDOS**, al inicio de la ronda de batalla puedes hacer una tirada de Bendiciones de Khorne. Para ello, tira ocho D6 y selecciona aquellos que formen resultados dobles o triples. Puedes usar inmediatamente esos dados seleccionados para activar hasta dos Bendiciones de la lista de la derecha – cada Bendición específica los resultados de dado que requiere [cuando se especifique un número, se requerirá un doble/triple de ese valor o superior]. Solo puedes activar cada Bendición una vez por ronda de batalla. A continuación, los dados que queden sin usar de esa tirada de Bendiciones de Khorne son descartados.

Una vez activada, cada Bendición se aplica hasta el final de la ronda de batalla a todas las unidades de tu ejército que tengan esta habilidad.

ENERGÍA DESDE LA RABIA

CUALQUIER DOBLE

Suma 2" al atributo Movimiento de las miniaturas de esta unidad.

DEVOCIÓN IRACUNDA

CUALQUIER DOBLE

Las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+. Si ya la tenían, suma 1 a sus tiradas de No hay dolor.

EXCELENCIA MARCIAL

DOBLE 3+

Las armas de combate equipadas en miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

MATANZA TOTAL

DOBLE 4+ O CUALQUIER TRIPLE

Siempre que una miniatura de esta unidad sea eliminada por un ataque de combate, si dicha miniatura aún no ha combatido en esta fase, tira 1D6: con un 4+, no la retires del juego. En lugar de eso la miniatura eliminada puede combatir una vez que la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y a continuación es retirada del juego.

FILOS DISFORMES

DOBLE 5+ O CUALQUIER TRIPLE

Las armas de combate equipadas en miniaturas de esta unidad ganan la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

SED DE SANGRE DESENFRENADA

DOBLE 6 O TRIPLE 4+

Esta unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.



DEVORADORES DE MUNDOS – BANDA DE BERSÉRKERES

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu Facción de Ejército es **DEVORADORES DE MUNDOS**, puedes usar la siguiente Regla de Destacamento de Banda de Bersérkeres.

RABIA IMPLACABLE

Los Devoradores de Mundos combaten en un estado de furia permanente, que les lleva a matar sin descanso a todo el que se cruza en su camino. Todos sus guerreros han sido objeto de horribles procesos de psicocirugía en los que se les han implantado toscos dispositivos que amplifican su agresividad, mientras que algunos de ellos además se han sometido a la posesión de iracundos daemons del Dios de la Sangre. Sea lo que sea lo que genera su furia bersérker, estos guerreros solo frenan su matanza cuando todos sus enemigos yacen abatidos y destrozados a sus pies; y a veces, ni siquiera así se detienen.

Siempre que una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército sea elegida para combatir, si dicha unidad ha realizado un movimiento de carga ese turno, hasta el final de la fase suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de las armas de combate equipadas en miniaturas de esa unidad.



DEVORADORES DE MUNDOS – BANDA DE BERSÉRKERES

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Banda de Bersérkeres, puedes usar estas estrategias de Banda de Bersérkeres.



MASACRE SANGUINARIA

ESTRATAGEMA BANDA DE BERSÉRKERES –
ARDID ESTRATÉGICO

Aquellos que sean testigos de las masacres infligidas por los Devoradores de Mundos huirán para evitar convertirse en víctimas.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: Una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que haya llevado a cabo un movimiento de carga este turno y haya eliminado a una o más unidades enemigas durante esta fase.

EFFECTO: En la siguiente fase de mando de tu oponente, cada unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento. Si la unidad que hace el chequeo está bajo mitad de efectivos, resta 1 a ese chequeo. Las unidades enemigas afectadas por esta estrategia no necesitan hacer otros chequeos de acobardamiento en la misma fase.

1PM



¡POR EL DIOS DE LA SANGRE!

ESTRATAGEMA BANDA DE BERSÉRKERES –
TÁCTICA DE BATALLA

Cuando la sangre se derrama, el Dios de la sangre reparte bendiciones abundantes.

CUÁNDO: Fase de combate, justo después de que una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército elimine a una unidad enemiga.

BLANCO: Esa unidad **DEVORADORES DE MUNDOS**.

EFFECTO: Haz una tirada de Bendiciones de Khorne. Puedes usar los resultados de dicha tirada para activar una Bendición de Khorne. Dicha Bendición no cuenta para tu número máximo de Bendiciones activadas, pero todas las demás reglas referentes a las Bendiciones se siguen aplicando. A continuación, los dados de esa tirada que hayan quedado sin usar se descartan.

1PM



¡POR EL TRONO DE CRÁNEOS!

ESTRATAGEMA BANDA DE BERSÉRKERES –
TÁCTICA DE BATALLA

Khorne recompensa con favores a aquellos que ponen a prueba su poder contra los enemigos más fuertes.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: Una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que aún no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO, VEHÍCULO** o **PERSONAJE**, suma 1 a la tirada para herir.

1PM



INDIFERENCIA DE KHORNE

ESTRATAGEMA BANDA DE BERSÉRKERES –
ARDID ESTRATÉGICO

A Khorne no le importa de dónde fluya la sangre, solo que fluya, y las meras heridas superficiales no sirven para saciar la ira de los Devoradores de Mundos.

CUÁNDO: Fase de combate, justo después de que una unidad enemiga elija blancos.

BLANCO: una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de una o más ataques de esa unidad enemiga.

EFFECTO: hasta el final de la fase, cuando un ataque tome como blanco a tu unidad, resta 1 al atributo Daño de dicho ataque.

2PM



DEVORADORES DE MUNDOS – BANDA DE BERSÉRKERES

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Banda de Bersérkeros, puedes usar estas estrategias de Banda de Bersérkeros.



OFRENDA SANGRIENTA

ESTRATEGIA BANDA DE BERSÉRKERES –
HAZAÑA ÉPICA

La sangre de los guerreros devotos de Khome sigue siendo sangre, y un campo de batalla teñido de rojo es una valiosa adición a los dominios del Dios de la Sangre.

1PM

CUÁNDO: Cualquier fase.

BLANCO: Una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que acabe de ser eliminada mientras se encontraba dentro del alcance de un marcador de objetivo controlado por ti. Puedes usar esta estrategia en esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

EFECTO: 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 al final de cualquier turno.



APOPLEJÍA Y FRENESÍ

ESTRATEGIA BANDA DE BERSÉRKERES –
TÁCTICA DE BATALLA

Aquellos que luchan por Khome alcanzan niveles de rabia aún más desatados, lanzándose contra el enemigo en una marea apenas controlable.

1PM

CUÁNDO: Tu fase de movimiento.

BLANCO: Una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército que aún no haya sido elegida para mover en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, si tu unidad avanza, no hagas una tirada de Avanzar para ella. En lugar de eso, hasta el final de la fase suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas de tu unidad.



DEVORADORES DE MUNDOS – BANDA DE BERSÉRKERES

MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Banda de Bersérkeres, puedes usar estas mejoras de Banda de Bersérkeres.

FAVORITO DE KHORNE

Este guerrero tiene el favor de Khorne; el Dios de la Sangre parece ayudarle en sus matanzas con una porción de su propio poder.

Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Siempre que hagas una tirada de Bendiciones de Khorne, antes de hacer nada más el portador puede usar esta Mejora. En tal caso, descarta todos los dados de esa tirada y haz una nueva tirada de nuevas Bendiciones de Khorne. Esta nueva tirada no cuenta como repetición, de modo que puedes usar todas las reglas que te permitan repetir o manipular algunos o todos sus dados (p. ej., Icono de Khorne).

GUJA BERSÉRKER

El portador de esta arma infestada de daemonicidad se sume en un frenesí abrumador por la proximidad de su acero incandescente.

Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Suma 1 a los atributos Ataques y Daño de las armas de combate que tenga equipadas el portador. Siempre que el portador termine un movimiento de carga, tira 1D3; hasta el final del turno, en lugar de lo anterior suma el resultado de esa tirada a los atributos Ataques y Daño de las armas de combate que tenga equipadas el portador.

ANSIA DE BATALLA

La sed de combatir que siente este veterano asesino le lleva a meterse en todas las refriegas, alcanzando cada vez nuevas cotas de locura homicida.

Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Puedes elegir a la unidad del portador para la estratagema Intervención heroica, incluso si ya has usado esa estratagema con una unidad distinta durante esta fase. Además, siempre que elijas a la unidad del portador para la estratagema Intervención heroica, te costará OPM.

YELMO BRONCÍNEO DE LA IRA

Este yelmo ha sido forjado a partir de un bronce irrompible sacado del mismísimo trono del Dios de la Sangre. Cualquiera que quiera tomar el cráneo del portador descubrirá enseguida que los filos de las armas se rompen al impactar contra él.

Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Siempre que se asigne un ataque al portador, reduce a la mitad el atributo Daño de dicho ataque.





ANGRON

M	R	S	H	L	CO
14"	11	2+	16	5+	6



ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶ Samni'arius y Aplastavértebras – barrido	Combate	18	2+	8	-2	2
▶ Samni'arius y Aplastavértebras – golpe	Combate	8	2+	16	-4	1D6+2

PRESENCIA IRACUNDA

Glorioso derramamiento de sangre [Aura]: Mientras una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que se haga una tirada de carga para dicha unidad suma 1 a la tirada.

Rabia contagiosa [Aura]: Mientras una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** amiga que esté por debajo de sus efectivos iniciales se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate equipadas por miniaturas de esta unidad. A efectos de esta habilidad, si una unidad tiene unos efectivos iniciales de 1, se considera que está por debajo de sus efectivos iniciales mientras haya perdido una o más heridas.

Matanza adecuada [Aura]: Mientras una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

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

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, GIGANTESCA, CAOS, KHORNE, DAEMON, PRIMARCA, ANGRON



HABILIDADES

BÁSICAS: Despliegue rápido, Final violento 1D6

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Renacido en la sangre: Siempre que hagas una tirada de Bendiciones de sangre, si esta miniatura es eliminada, puedes usar un triple 6 de dicha tirada para usar esta habilidad. En tal caso, esta miniatura ya no se considera eliminada y es colocada en la reserva con todas sus heridas iniciales.

Presencia iracunda: Al inicio de tu fase de carga, elige una habilidad de Presencia iracunda [ver a la izquierda]. Hasta el inicio de tu siguiente fase de carga esta miniatura tiene la habilidad elegida.

DAÑADO: 1-6 HERIDAS RESTANTES

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

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

ANGRON

Angron es rabia e ira encarnadas. Es un imparable foco de destrucción, que posee la fuerza para destrozarse bastiones imperiales con sus propias manos y detener a Titanes. Armado con la espada Samni'arius y el hacha Aplastavértebras, es capaz de abrirse paso entre ejércitos enteros de enemigos en un apocalíptico torbellino de sangre.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Angron – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con:
Samni'arius y Aplastavértebras.

COMANDANTE SUPREMO

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

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, GIGANTESCA, CAOS, KHORNE, DAEMON, PRIMARCA, ANGRON



**CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS**

KHÂRN EL TRAIADOR

M

6"

R

4

S

3+

H

5

L

6+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Pistola de plasma de Khârn [PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Destripadora	Combate	8	2+	6	-2	3

HABILIDADES

BÁSICAS: Líder

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Asesino legendario: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esta unidad ataque, repite una tirada para impactar de 1 y una tirada para herir de 1.

Frenesí Bersérker: Si esta miniatura es eliminada por un ataque de combate y aún no había combatido durante esta fase, no la retires del juego. Puede combatir después de que las miniaturas de la unidad atacante hayan terminado de realizar sus ataques, y tras eso es retirada del juego.

El Traidor: Al final de tu fase de carga, si esta miniatura está liderando a una unidad que no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, debes hacer un chequeo de liderazgo para esta miniatura. Si dicho chequeo fracasa, elige y elimina a una miniatura Guardaespaldas de esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRANADAS, CAOS, KHORNE, KHÂRN EL TRAIADOR

CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

KHÂRN EL TRAIADOR

Khârñ es una furiosa tormenta de muerte, la encarnación del óctuple camino de Khorne. Cuando se lanza a la batalla, sus gritos de guerra retumban desde la vocorejilla de su yelmo. El mantra de Khârñ: "¡Matar! ¡Mutilar! Quemar!", se ha hecho famoso en todo el Imperium, y es un aterrador presagio de la carnicería que se avecina.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Khârñ el Traidor – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Pistola de plasma de Khârñ; Destripadora.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- BERSÉRKERES DE KHORNE

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRANADAS, CAOS, KHORNE, KHÂRN EL TRAIADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

LORD INVOCATUS

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



☒	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
☒	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Matacobardes [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	7	2+	6	-2	2
	Cuerno afilado de Juggernaut [ATAQUES ADICIONALES, LANZA]	Combate	4	3+	6	-1	2

HABILIDADES

BÁSICAS: Avanzadilla 6", Líder

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Contraataques: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, dicha unidad será elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

El sangriento camino de Ocho pasos: Al inicio de la batalla, antes de que se lleven a cabo movimientos usando la habilidad Avanzadilla, puedes elegir hasta dos unidades **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS** amigas a 6" o menos de esta miniatura que no tengan la habilidad Avanzadilla. Hasta el final de la batalla, las unidades elegidas tienen la habilidad Avanzadilla 6".

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRANADAS, CAOS, KHORNE, LORD INVOCATUS

CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS



LORD INVOCATUS

El Lord Invocatus es un maestro de las incursiones rápidas, de los contraataques devastadores y de las estrategias de golpear y huir, y busca derramar más sangre y tomar más cráneos para Khorne yendo de una zona de guerra a otra a gran velocidad, liderando a sus huestes mientras destroza las líneas de batalla enemigas a lomos de su poderoso Juggernaut, Khal'guruth.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Lord Invocatus

Esta miniatura está equipada con: pistola bólder; matabardes, cuerno afilado de Juggernaut.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- BERSÉRKERES DE KHORNE
- OCTOJURADOS
- OCTOJURADO EXALTADO

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRANADAS, CAOS, KHORNE, LORD INVOCATUS



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

PRÍNCIPE DAEMON DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

M

8"

R

10

S

2+

H

10

L

6+

CO

3



ARMAS A DISTANCIA

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

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
 Armas forjainfernal – barrido	Combate	14	2+	8	0	1
 Armas forjainfernal – golpe	Combate	6	2+	10	-2	3

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

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

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento 1D3

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Asalto devastador: Siempre que esta miniatura lleva a cabo un movimiento de carga, hasta el final del turno sus Armas forjainfernal tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

Fortaleza infernal (Aura): Mientras una unidad INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas de esta unidad tienen Salvación invulnerable 4+.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS



PRÍNCIPE DAEMON DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

El rastro de sangre que un Devorador de Mundos deja tras de sí para convertirse en un Príncipe Daemon es tan vasto que anegaría mundos enteros. Por sus hazañas, el Señor de la Furia los ha recompensado con una inmortalidad infernal y un poder impío. En batalla, los Príncipes Daemon lideran sus bandas asaltos devastadores ignorando los ataques enemigos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon de los Devoradores de Mundos

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

PRÍNCIPE DAEMON DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS ALADO

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

ARMAS A DISTANCIA

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

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
 Armas forjainfernal – barrido	Combate	14	2+	8	0	1
 Armas forjainfernal – golpe	Combate	6	2+	10	-2	3

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

HABILIDADES

BÁSICAS: Despliegue rápido, Final violento 1D3

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Terror ensangrentado: Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura debe hacer un chequeo de acobardamiento.

Juramento a Khorne: Al inicio de la batalla, elige a una unidad del ejército de tu oponente para que sea el enemigo jurado de esta miniatura. Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir. Si, al final de la batalla, dicha unidad enemiga no ha sido eliminada, esta miniatura es eliminada.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

PRÍNCIPE DAEMON DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS ALADO

El ansia desesperada por matar en nombre de Khorne es un rasgo compartido por todos los Príncipes Daemon de los Devoradores de Mundos. La bendición de un par de imponentes alas membranosas es una ayuda perfecta. Descendiendo desde los cielos a la velocidad de una bala, embisten a sus enemigos mientras rugen juramentos a Khorne y maldiciones a los enemigos que tienen delante.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon de los Devoradores de Mundos alado

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

SEÑOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS EN JUGGERNAUT

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



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
➤	Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
➤	Pistola de plasma – supracarga [PISTOLA, DE RIESGO]	12"	1	2+	8	-3	2
⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Cuchilla sierra exaltada	Combate	7	2+	6	-1	2
	Cuerno afilado de Juggernaut [ATAQUES ADICIONALES, LANZA]	Combate	4	3+	6	-1	2

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

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, GRANADAS, CAOS, KHORNE, SEÑOR EN JUGGERNAUT



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

HABILIDADES

FACCIÓN: **Bendiciones de Khorne, Líder**

Avance agresivo: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, puedes repetir algunas o todas las siguientes tiradas que se hagan para dicha unidad: de avanzar; de carga; de ¡Sangreee! (ver Bersérkeres de Khorne).

Estampida sanguinaria: Siempre que la unidad de esta miniatura termine un movimiento de carga, elige a una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura: con 2-3, dicha unidad enemiga sufre 1 herida mortal; con 4-5, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, dicha unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

SEÑOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS EN JUGGERNAUT

Los Señores de los Devoradores de Mundos han pasado incontables vidas mortales liderando a sus guerreros. Algunos han logrado tales hazañas que su patrón los ha recompensado con un Juggernaut, un corcel daemónico que aplasta todo lo que encuentra a su paso cuando se lanza en estampida.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Devoradores de Mundos Señor en Juggernaut

Esta miniatura está equipada con: pistola de plasma; cuchilla sierra exaltada; cuerno afilado de Juggernaut.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- BERSÉRKERES DE KHORNE
- OCTOJURADOS
- OCTOJURADO EXALTADO

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, GRANADAS, CAOS, KHORNE, SEÑOR EN JUGGERNAUT



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

MAESTRO VERDUGO DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

M

6"

R

4

S

3+

H

4

L

6+

CO

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

BÁSICAS: Líder

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Golpe asesino: Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir.

Robatrofeos: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de dicha unidad tiene la habilidad **Combatir primero**.

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

MAESTRO VERDUGO DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Los Maestros Verdugos son hacheros corruptos que buscan sin descanso a los mayores campeones enemigos para reclamar sus cráneos para Khorne, bramando un decreto fatal antes de lanzarse al ataque y atravesar armadura, carne y hueso.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Devoradores de Mundos Maestro Verdugo

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

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- BERSÉRKERES DE KHORNE

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

BERSÉRKERES DE KHORNE

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



☯ ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistola de plasma – supracarga [PISTOLA, DE RIESGO]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchilla sierra de Bersérker	Combate	4	3+	5	-1	1
Eviscerador de Khorne	Combate	3	3+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, CAOS, KHORNE, BERSÉRKERES DE KHORNE

HABILIDADES

FACCIÓN: **Bendiciones de Khorne**

¡Sangreel!: Siempre que una unidad enemiga sea elegida para disparar, después de que dicha unidad haya terminado de realizar sus ataques, si alguna miniatura de esta unidad ha sido eliminada debido a esos ataques, esta unidad puede llevar a cabo un movimiento de ¡Saaangre!. En tal caso, tira 1D6: cada miniatura de esta unidad puede ser movida hasta tantas pulgadas como el resultado de la tirada, pero debe terminar ese movimiento tan cerca como sea posible de la unidad enemiga más cercana. Al resolver esto, las miniaturas pueden moverse dentro de la zona de amenaza de la unidad enemiga en cuestión. Una unidad no puede hacer un movimiento de ¡Sangreel! mientras está acobardada.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono de Khorne: Siempre que hagas una tirada de Bendiciones de sangre, si la unidad del portador se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, puedes repetir uno de los dados.

CLAVES DE FACCIÓN: DEVORADORES DE MUNDOS



BERSÉRKERES DE KHORNE

Los Bersékeres de Khorne disfrutan de su papel como destructores sagrados del Dios de la Sangre, y son fanáticos en extremo. La ira de estos guerreros psicópatas, alimentada por la guerra, los lleva a un frenesí de acción sin fin. Quienes se enfrentan a ellos en batalla desaparecen bajo una lluvia de fuertes golpes, cada uno lo suficientemente potente como para cortar miembros, cortar cabezas y destrozor escudos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólder del Campeón Bersérker de Khorne puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, la pistola bólder de 1 Bersérker de Khorne puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, la cuchilla sierra de 1 Bersérker de Khorne puede reemplazarse por 1 eviscerador de Khorne.
- 1 miniatura puede ser equipada con 1 icono de Khorne.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Bersérker de Khorne
- 4-9 Bersékeres de Khorne

Cada miniatura está equipada con: pistola bólder; cuchilla sierra de Bersérker.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, CAOS, KHORNE, BERSÉRKERES DE KHORNE



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

CHAKALES

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

⚔️ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Cuchillas sierra de Chakal [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	2	4+	3	0	1
Cuchillas sierra deshonradas [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	3	4+	4	0	1
Cuchilla sierra despedazadora [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	2	5+	5	-1	2
Machacacráneos	Combate	4	4+	4	-1	2

HABILIDADES

BÁSICAS: No hay dolor 6+

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Objetivo devastado: Al final de tu fase de mando, si esta unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, dicho marcador de objetivo permanece bajo tu control (incluso si no tienes miniaturas dentro de su alcance), hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono de Khorne: Siempre que hagas una tirada de Bendiciones de sangre, si la unidad del portador se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, puedes repetir uno de los dados.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, KHORNE, CHAKALES



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

CHAKALES

Los Chakales se encuentran entre los más fuertes, salvajes y sanguinarios de todos los seguidores mortales de los Devoradores de Mundos, y buscan emular a sus amos enloquecidos por la sangre de todas las maneras posibles. Cuando van a la batalla, se lanzan a la lucha con salvaje abandono, cortando y acuchillando con sus armas de cadena con la esperanza de ganarse el favor de sus señores.



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, las cuchillas sierra de Chakal de 1 Chakal puede reemplazarse por 1 cuchilla sierra despedazadora.
- Cualquier número de miniaturas pueden reemplazar sus cuchillas sierra deshonradas por 1 machacacráneos cada una.
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 Chakal puede ser equipado con 1 icono de Khorne.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Líder de Manada de Chakales, 1 Deshonrados y 8 Chakales

O bien:

- 1 Líder de Manada de Chakales, 2 Deshonrado y 17 Chakales

El Líder de Manada de Chakales y cada Chakal está equipado con: pistola automática; cuchillas sierra de Chakal.

Cada Deshonrado está equipado con: cuchillas sierra deshonradas.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, KHORNE, CHAKALES



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS



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

☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Cañón automático Segador [HERIDAS DEVASTADORAS, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	4	3+	7	-1	1
	Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, TORRENTE]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma maldita	Combate	4	3+	6	-2	1
	Armas malditas emparejadas [ARMAS ACOPLADAS]	Combate	5	3+	6	-2	1
	Puño de energía	Combate	3	3+	9	-2	2
	Puño sierra [ANTIVEHÍCULO 3+]	Combate	3	4+	9	-3	2

HABILIDADES

BÁSICAS: Despliegue rápido

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Furia sanguinaria: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar si esta unidad está por debajo de sus efectivos iniciales, y suma también 1 a la tirada para herir si esta unidad está bajo mitad de efectivos.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Cada uno de estos brutos asesinos, envuelto en su corrupta armadura de Exterminador, es similar a un tanque andante. Los pinchos y los cuernos dan a los Exterminadores un aspecto monstruoso, y su potente arsenal de potencia de fuego pesada y brutales armas de combate pueden destrozarse escuadrones de élite y máquinas de guerra por igual.



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el combi-bólter de 1 Exterminador de los Devoradores de Mundos puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzallamas pesado
 - 1 cañón automático Segador
- Cualquier número de miniaturas pueden reemplazar su combi-bólter por 1 combiarma cada una.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, puede reemplazarse el combi-bólter y el arma maldita de 1 miniatura por unas armas malditas emparejadas.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, pueden reemplazarse las armas malditas de hasta 3 miniaturas por 1 puño de energía cada una.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, puede reemplazarse el arma maldita de 1 miniatura por 1 puño sierra.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Exterminador de los Devoradores de Mundos
- 4-9 Exterminadores de los Devoradores de Mundos

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

OCTOJURADOS

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



 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Evisceradores de Octojurado	Combate	6	3+	5	-2	2
Archasierra pesada	Combate	8	3+	7	-3	1
Laceradores	Combate	4	3+	9	-2	3

HABILIDADES

BÁSICAS: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Balizas de furia (Aura): Mientras una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque de combate, repite una tirada para herir de 1. Si el ataque toma como blanco a una unidad que está bajo mitad de efectivos, en lugar de eso puedes repetir la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, KHORNE, DAEMON, OCTOJURADOS



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

OCTOJURADOS

Prácticamente irreconocibles en comparación con los Devoradores de Mundos que fueron, los Octojurados son Herejes Astartes cuya forma está poseída por ocho daemons de Khorne. Como resultado, poseen una fuerza y salvajismo inconmensurables, muy superiores a los de su hermanos de Legión. Llevan todo tipo de armas sierra de gran tamaño, y pueden destrozarse a cualquiera que se enfrente a ellos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Los laceradores del Campeón Octojurado pueden reemplazarse por 1 archasierra pesada.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Octojurado
- 2-5 Octojurados

La miniatura de Campeón Octojurado está equipada con:
laceradores.

Cada miniatura de Octojurado está equipada con:
Evisceradores de Octojurado.

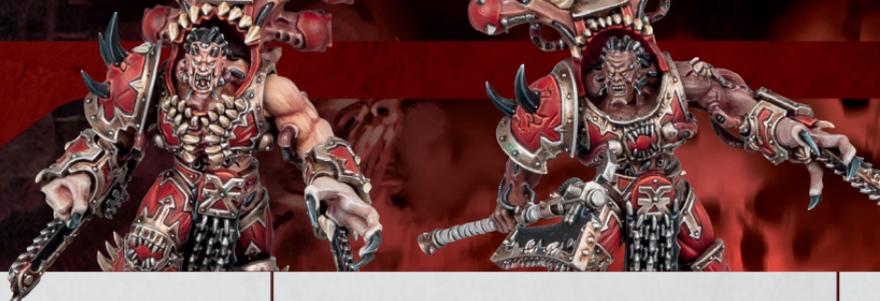
CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, KHORNE, DAEMON, OCTOJURADOS



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

OCTOJURADO EXALTADO

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



 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Archasierra pesada	Combate	8	2+	8	-3	1
Eviscerador de Octojurado	Combate	5	2+	6	-2	2
Puño sierra de Octojurado	Combate	3	3+	14	-3	2
Puños sierra de Octojurado emparejados [ARMAS ACOPLADAS]	Combate	5	3+	14	-3	2

HABILIDADES

BÁSICAS: Despliegue rápido, No hay dolor 6+

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Ira apabullante (Aura): Siempre que una unidad enemiga a 6" o menos de esta unidad sea elegida para retroceder, dicha unidad deberá hacer un chequeo de liderazgo. Si este chequeo fracasa, en lugar de retroceder la unidad deberá permanecer inmóvil durante esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, KHORNE, DAEMON, OCTOJURADO EXALTADO



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

OCTOJURADO EXALTADO

Algunos Octojurados alcanzan un apoteosis en el que el alma del Devorador de Mundos que una vez fue se ha convertido en uno de los ocho daemons que comparten su forma física. Sin competencia interna por el control de su cuerpo, el Octojurado Exaltado posee un tipo de rabia más pura que se dirige completamente a sus enemigos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El eviscerador de Octojurado y puño sierra de Octojurado del Campeón Octojurado Exaltado pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 Puños sierra de Octojurado emparejados
 - 1 archasierra pesada

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Octojurado Exaltado
- 2-5 Octojurados Exaltados

Cada miniatura está equipada con: eviscerador de Octojurado; puño sierra de Octojurado.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, KHORNE, DAEMON, OCTOJURADO EXALTADO



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

LAND RAIDER DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Bólder pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ARMAS ACOPLADAS]	36"	3	3+	5	-1	2
	Cañón láser Sacudealmas	48"	2	3+	12	0	1D6+1
	Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	-3	1
	Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1

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

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento 1D6

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Rampa de asalto: Siempre que una unidad desembarque de esta miniatura tras haber llevado a cabo un movimiento normal, esa unidad es elegible para declarar una carga este turno.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

LAND RAIDER DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Los Land Raiders de los Devoradores de Mundos son enormes transportes blindados cubiertos de armamento pesado, poseídos por un espíritu asesino y decorados con trofeos de sus víctimas. Son la sangrienta punta de lanza de muchos asaltos de los Devoradores de Mundos.



OPCIONES DE EQUIPO

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

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Devoradores de Mundos Land Raider

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

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **DEVORADORES DE MUNDOS INFANTERÍA**. Cada miniatura **OCTOJURADOS**, **OCTOJURADO EXALTADO** y **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas.

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

PREDATOR ANIQUILADOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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

 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	48"	3	3+	5	-1	2
Cañón láser	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Cañón láser doble de Predator [ARMAS ACOPLADAS]	48"	1	3+	14	-3	1D6+1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
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

BÁSICAS: Final violento 1D3

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Aniquilador: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, repite una tirada de daño de 1.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, KHORNE, PREDATOR ANIQUILADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

PREDATOR ANIQUILADOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Los espíritus máquina de estos tanques tienen la personalidad de un cazador acechante. Disparan ardientes descargas de sus cañones láser y se lanzan al combate en primera línea rompiendo los búnkeres en los que se oculta el enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

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

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Predator Aniquilador de los Devoradores de Mundos**

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

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, KHORNE, PREDATOR ANIQUILADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

PREDATOR DESTRUCTOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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

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

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

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, KHORNE, PREDATOR DESTRUCTOR

ABILIDADES

BÁSICAS: Final violento D3

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Destructor: Siempre que un ataque a distancia realizado por esta miniatura tome como blanco a una unidad **INFANTERÍA** amiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

PREDATOR DESTRUCTOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Muchos de estos ancestrales ingenios bélicos han sembrado la destrucción en campos de batalla que se remontan hasta la Herejía de Horus. Mientras se lanzan a la batalla, la alta cadencia de disparo de sus armas aniquila a la infantería y a los vehículos ligeros del enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

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

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Predator Destructor de los Devoradores de Mundos

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

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, KHORNE, PREDATOR DESTRUCTOR



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

PROFANADOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

M

8"

R

10

S

3+

H

14

L

6+

CO

5



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

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

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

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento 1D3

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

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

DAÑO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

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

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

PROFANADOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Los Profanadores, gigantescas creaciones daemónicas 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 de esta miniatura puede ser equipado con 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 ser equipada con una de las siguientes opciones:
 - 1 combiarma
 - 1 combi-bólter

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Devoradores de Mundos Profanador

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

DIABLO DE LA FORJA DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

M

8"

R

10

S

3+

H

12

L

6+

CO

3



☯ ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón automático Hades	36"	6	3+	8	-1	2
Cañón de ectoplasma [ÁREA]	36"	1D3	3+	10	-3	3

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras de Diablo de la Forja	Combate	3	3+	6	0	1
Mandíbulas de Diablo de la Forja	Combate	5	3+	7	0	2

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento 1D3

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Masacre furiosa: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya terminado de realizar sus ataques, si uno o más de dichos ataques logra un impacto contra una unidad **INFANTERÍA** enemiga, dicha unidad **INFANTERÍA** debe hacer un chequeo de acobardamiento.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

DIABLO DE LA FORJA DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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 pueden reemplazarse por 1 cañón de ectoplasma y 1 garras de Diablo de la Forja.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Diablo de la Forja de los Devoradores de Mundos

Esta miniatura está equipada con: 2 cañones automáticos Hades; 1 mandíbulas de Diablo de la Forja.

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

BRUTO INFERNAL DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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



☉	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Bólder pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ARMAS ACOPLADAS]	36"	3	3+	5	-1	2
	Cañón automático doble [ARMAS ACOPLADAS]	48"	2	3+	9	-1	3
	Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	106
	Cañón de plasma de Bruto Infernal [ÁREA, DE RIESGO]	36"	103	3+	8	-3	3
	Cañón láser doble	48"	2	3+	12	-3	106+1
	Combi-bólder [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, TORRENTE]	12"	106	N/A	5	-1	1
▶	Lanzamisiles – frag [ÁREA]	48"	106	3+	4	0	1
▶	Lanzamisiles – perforante	48"	1	3+	9	-2	106

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	5	3+	6	0	1
	Flagelo de energía	Combate	8	3+	7	-1	2
	Martillo de Bruto Infernal	Combate	5	4+	14	-3	106+1
	Puño de Bruto Infernal	Combate	5	3+	12	-2	3

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, KHORNE, BRUTO INFERNAL

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento 1

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Frenesí: Siempre que una unidad enemiga tome como blanco a esta miniatura, después de que dicha unidad enemiga haya terminado de realizar sus ataques, esta miniatura puede o bien disparar como si fuera tu fase de disparo o bien combatir como si fuera tu fase de combate.

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

BRUTO INFERNAL DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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 Bólder 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 equipada esta miniatura, puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
 - 1 combi-bólder
 - 1 lanzallamas pesado

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Bruto Infernal de los Devoradores de Mundos

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, KHORNE, BRUTO INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

DRAGÓN INFERNAL DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas de perdición [TORRENTE, IGNORA COBERTURA]	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

BÁSICAS: Final violento 1D3, Planeador

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Depredador en picado: Siempre que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir a una unidad enemiga sobre la que haya cruzado durante ese movimiento y tirar dos D6: por cada 4+, la unidad enemiga elegida sufre 1D3 heridas mortales.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

DRAGÓN INFERNAL DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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 de los Devoradores de Mundos

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

DIABLO DESPEDAZADOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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
	Paños de Diablo Despedazador	Combate	6	3+	14	-2	106+1
	Tentáculos azotadores [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	3+	7	-1	1

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento 103

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

El aroma de la sangre: Siempre que hagas un chequeo de carga para esta miniatura, si uno o más de los blancos de dicha carga están por debajo de sus efectivos iniciales, suma 2 al chequeo. Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad enemiga que esté por debajo de sus efectivos iniciales, suma 1 a la tirada para impactar.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

DIABLO DESPEDAZADOR DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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, destrozan todo lo que hay al alcance de sus zarpas, fauces y tentáculos.



OPCIONES DE EQUIPO

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

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Diablo Despedazador de los Devoradores de Mundos

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

RHINO DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

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+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	D6	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE

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

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento D3

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

RHINO DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Los Rhinos de los Devoradores de Mundos están diseñados para el transporte en el campo de batalla. Aunque estén corrompidos por la disformidad y lleven incrustados iconos heréticos y restos de seca sangre, siguen siendo tan resistentes y fiables como siempre, transportando con seguridad a sus pasajeros por un terreno arrasado por el fuego. Muchos de estos vehículos están adornados con cuchillas, y tienen un Espíritu Máquina tan sanguinario como sus ocupantes.



OPCIONES DE EQUIPO

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

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Devoradores de Mundos Rhino

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

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS**. No puede transportar miniaturas **OCTOJURADOS** ni **EXTERMINADOR**.

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



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

ENGENDRO DEL CAOS DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

M

8"

R

5

S

4+

H

4

L

7+

CO

1



ARMAS DE COMBATE

Mutaciones espantosas

ALCANCE

Combate

A

D6+2

HA

4+

F

6

FP

-1

D

2

HABILIDADES

BÁSICAS: No hay dolor 5+

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

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

CLAVES: BESTIA, CAOS, KHORNE, ENGENDRO DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

ENGENDRO DEL CAOS DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Convertirse en Engendro del Caos es el destino de muchas en el Sendero a la Gloria. Gracias a las inagotables dones de los Dioses Oscuros, son montañas mutantes de músculos, pseudópodos, piel supurante y mucho más. Los Engendros del Caos son pastoreados hacia los aterrorizados 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, KHORNE, ENGENDRO DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS

SEÑOR DE LOS CRÁNEOS DE KHORNE



M

8"

R

13

S

3+

H

24

L

6+

CO

8



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Arrojacráneos	60"	2D6	3+	14	-3	3
Cañón de icor [ÁREA]	48"	2D6	3+	7	-2	2
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



ARMAS DE COMBATE

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

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

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

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento 1D6+2

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

Masacre bendita: Siempre que hagas una tirada de Bendiciones de sangre, por cada unidad enemiga eliminada por esta miniatura en la anterior ronda de batalla, puedes sumar 1 o restar 1 a uno de los dados tirados (cada dado solo puede modificarse de este modo una vez, y no puede modificarse por debajo de 1 ni por encima de 6).

DAÑADO: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 al atributo Control de Objetivos de esta miniatura y, además, siempre que esta miniatura realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES DE FACCIÓN:
DEVORADORES DE MUNDOS



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 icor
 - 1 cañón de sangre daemónica
- 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:
DEVORADORES DE MUNDOS