

## MIL HIJOS

# REGLA DE EJÉRCITO

Los Mil Hijos canalizan su poder arcano a través de rituales en el campo de batalla, suplicando al Que Cambia las Cosas que les regale saberes prohibidos, o que arrase al enemigo con fuego de guerra y mutaciones.

### CÁBALA DE HECHICEROS

Si tu Facción de ejército es **MIL HIJOS**, al final de tu fase de mando cada miniatura de tu ejército con esta habilidad situada en el campo de batalla (excepto miniaturas acobardadas) te genera tantos puntos de Cábala como el número indicado en su habilidad (p. ej., una miniatura con la habilidad Cábala de Hechiceros 2 te generaría 2 puntos de Cábala). La suma total de estos puntos constituye tu reserva de puntos de Cábala. Durante la ronda de batalla, puedes usar los siguientes Rituales, restando el coste correspondiente en puntos de Cábala de tu reserva de puntos de Cábala. Si no tienes suficientes puntos de Cábala para usar un Ritual, no puedes usarlo. Cada Ritual solo puede usarse una vez por fase. Al inicio de tu siguiente fase de mando, tu reserva de puntos de Cábala parte de cero. Cada vez que uses un Ritual, selecciona una miniatura **Psíquico MIL HIJOS** de tu ejército y aplica el efecto del Ritual utilizando a ese **Psíquico**.

### TEJEDESTINOS (PSÍQUICO)

#### 2 PUNTOS DE CÁBALA

Usa este Ritual al inicio de cualquier fase. Una vez durante esa fase, cuando falles la tirada de salvación de una miniatura **MIL HIJOS** amiga cuya unidad esté a 18" o menos de este **Psíquico**, puedes repetir esa tirada de salvación.

### OLEADA TEMPORAL (PSÍQUICO)

#### 5 PUNTOS DE CÁBALA

Usa este Ritual al inicio de tu fase de disparo. Elige a una unidad **MIL HIJOS** amiga a 18" o menos de este **Psíquico**; a menos que esa unidad se encuentre en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede llevar a cabo un movimiento normal. Si lo hace, dicha unidad no es elegible para declarar una carga en este turno.

### ECOS DE LA DISFORMIDAD (PSÍQUICO)

#### 6 PUNTOS DE CÁBALA

Usa este Ritual al inicio de cualquier fase. Una vez en esta fase, puedes tomar a la unidad de este **Psíquico** como blanco de una estratagema por OPM, incluso si ya has usado esa estratagema durante esta fase.

### PROYECTIL DE CONDENACIÓN (PSÍQUICO)

#### 7 PUNTOS DE CÁBALA

Usa este Ritual al inicio de tu fase de disparo. Elige a una unidad enemiga visible a 18" o menos de este **Psíquico** y tira 1D6; con un 1 esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con 2-5 sufre 1D3+3 heridas mortales, y con un 6 sufre 1D3+6 heridas mortales.

### GIRO DEL DESTINO (PSÍQUICO)

#### 9 PUNTOS DE CÁBALA

Usa este Ritual al inicio de cualquier fase. Elige a una unidad enemiga visible a 18" o menos de este **Psíquico**; hasta el final de la fase, las miniaturas de esa unidad no pueden hacer tiradas de salvación por armadura.



# MIL HIJOS – CULTO DE LA MAGIA

## REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu Facción de ejército es **MIL HIJOS**, puedes usar la siguiente regla de destacamento Culto de la Magia.

### HECHICERÍA AFÍN

*Por un instante, el coro de voces de los Mil Hijos logra una sincronización perfecta, pronunciando las palabras de un encantamiento maligno que reverberan como el tañido de una campana maldita del emperio.*

En tu fase de mando, puedes elegir una de las habilidades indicadas a continuación para que tenga efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

### CARGA MALÉVOLA

Las armas psíquicas equipadas por las miniaturas **MIL HIJOS** de tu ejército tienen la habilidad [**IMPACTOS LETALES**].

### TORBELLINO PSÍQUICO

Las armas psíquicas que tengan equipadas las miniaturas **MIL HIJOS** de tu ejército tienen la habilidad [**GOLPES SOSTENIDOS 1**].

### IRA DEL IMMATERIUM

Las armas psíquicas que tengan equipadas miniaturas **MIL HIJOS** de tu ejército tienen la habilidad [**HERIDAS DEVASTADORAS**].



# MIL HIJOS – CULTO DE LA MAGIA

## ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Culto de la Magia, puedes usar estas estrategias de Culto de la Magia.



### DOMINIO PSÍQUICO

CULTO DE LA MAGIA –  
ESTRATEGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

*Enfrentarse a la potencia psíquica de los Mil Hijos puede suponer acabar atrapado e indefenso en tu propia mente.*

**CUÁNDO:** Cualquier fase, justo después de que una unidad enemiga seleccione sus blancos.

**BLANCO:** Una unidad MIL HIJOS de tu ejército seleccionada como blanco de los ataques de una o más unidades atacantes.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, todos los ataques realizados contra tu unidad con armas Psíquicas tienen la habilidad [DE RIESGO] y todas las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra ataques psíquicos.

1PM



### MAGIA DEVASTADORA

CULTO DE LA MAGIA –  
ESTRATEGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

*Por las venas de este guerrero corre la magia pura. El poder imparable de sus conjuros es tal que, desencadenados con intención destructiva, hay poco que pueda impedir su manifestación devastadora.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

**BLANCO:** Una unidad Psíquico MIL HIJOS de tu ejército no seleccionada para disparar esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque psíquico, puedes repetir la tirada para impactar y puedes repetir la tirada para herir.

1PM



### PRESA DEL DESTINO

CULTO DE LA MAGIA –  
ESTRATEGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

*El Arquitecto del Destino ingenia grandes diseños para sus peones, que aún no incluyen su prematura desaparición...*

**CUÁNDO:** Cualquier fase, cuando falles la tirada de salvación para una miniatura Psíquico MIL HIJOS de tu ejército.

**BLANCO:** Esa miniatura Psíquico.

**EFEECTO:** Cambia a 0 el atributo Daño de ese ataque.

1PM



### INFUSIÓN DE HECHICERÍA

CULTO DE LA MAGIA –  
ESTRATEGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

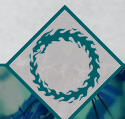
*Utilizando los poderes de la disformidad, los Hechiceros de Mil Hijos infunden a los proyectiles de sus secuaces energía empírea para hacerlos aún más mortíferos.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

**BLANCO:** Una unidad Psíquico MIL HIJOS de tu ejército que aún no haya sido elegida para disparar durante esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, todas las pistolas bólder infierno, bólderes infierno, combi-bólderes infierno y combi-armas infierno que tengan equipadas las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad [PSÍQUICO] y un atributo Fuerza de 5.

1PM



# MIL HIJOS – CULTO DE LA MAGIA

## ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Culto de la Magia puedes usar estas estrategias de Culto de la Magia.



### FUERZA HECHICERA

CULTO DE LA MAGIA –  
ESTRATEGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

1PM

*Los hechiceros más poderosos de los Mil Hijos son psíquicos de batalla que pueden, en caso de necesidad apremiante, destinar una porción de su alma corrupta a sus asaltos hechiceros para aumentar temporalmente su potencia.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

**BLANCO:** Una unidad **Psíquico MIL HIJOS** de tu ejército que aún no haya sido seleccionada para disparar durante esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, suma 9" al alcance de las armas psíquicas que tenga equipadas tu unidad.



### VISIÓN DISFORME

CULTO DE LA MAGIA –  
ESTRATEGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

2PM

*Con sus mancilladas almas fundidas como una sola en la disformidad, lo que ve un campeón de la Cábala, también lo ven todos sus compañeros.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

**BLANCO:** Una unidad **Psíquico MIL HIJOS** de tu ejército y una unidad enemiga visible para esa unidad.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **Psíquico MIL HIJOS** amiga realice un ataque con un arma psíquica que tome como blanco a esa unidad enemiga, dicho ataque tiene las habilidades **[FUEGO INDIRECTO]** e **[IGNORA COBERTURA]**.



# MIL HIJOS – CULTO DE LA MAGIA

## MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Culto de la Magia puedes usar estas mejoras de Culto de la Magia.

### SEÑOR DEL SABER PROHIBIDO

*Este hechicero ha memorizado muchos grimorios y tomos impíos, lo que le ha proporcionado un conocimiento sin igual sobre los maleficios, las maldiciones y los ritos destructivos.*

Solo miniatura **Psíquico MIL HIJOS**. Puede elegirse al portador para usar un ritual incluso si ya has seleccionado a otro **Psíquico** de tu ejército para usar ese ritual durante esta fase.

### PERGAMINOS DEL ATENEO

*Hace tiempo que Ahriman devoró el conocimiento contenido en el Ateneo de Kallimakus, pero no todos los fundadores de esa institución murieron cuando su depósito de saber fue destruido. Desde entonces, se han transcrito algunos de sus conocimientos para conservar aunque fuese un eco de aquella gran biblioteca. Quien posea estos textos tendrá acceso a técnicas que harán que sus hechizos sean excepcionalmente potentes.*

Solo miniatura **Psíquico MIL HIJOS**. En tu fase de mando, si el portador se encuentra en el campo de batalla y no está acobardado, te genera 1 punto de Cábala adicional en esta fase.

### CRISTAL UMBRALÉFICO

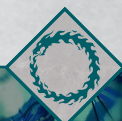
*Al disipar la penumbra perpetua del lugar donde el planeta maldito Mangel III existió en el espacio real, una cábala de Hechiceros del Culto de la Magia creó el Cristal Umbraléfico. Aquel que esté al mando de esta reliquia podrá utilizar su energía para doblegar temporalmente el espacio, creando una puerta de translocación hechicera que él o sus aliados puedan franquear.*

Solo miniatura **MIL HIJOS**. Una vez por batalla, en tu fase de mando, puedes retirar la unidad del portador del campo de batalla. Si lo haces, en el paso de refuerzos de tu siguiente fase de movimiento despliega de nuevo a esa unidad, en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas.

### VÓRTICE ARCANO

*Este foco ritual se forma a partir de la materia de los objetos arcanos; su sustancia se descompone a nivel molecular y se suma a un nexo de energía que envuelve al creador. En batalla, el hechicero recurre a este poder para desencadenar sobre el enemigo la destrucción impulsada por la disformidad.*

Solo miniatura **MIL HIJOS**. Suma 1 a los atributos Fuerza y Daño de las armas psíquicas que tenga equipadas el portador.





# AHRIMAN

M

6"

R

4

S

3+

H

5

L

6+

CO

1



## ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Acechador psíquico [PRECISIÓN, PSÍQUICA]	18"	1	2+	6	-1	1D6
Pistola bólter inferno [PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

## ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Báculo Negro de Ahriman [PSÍQUICA]	Combate	5	2+	7	-1	3

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 3

**Señor Rúbrica:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque suma 1 a la tirada para herir.

**Sumo Hechicero de Tzeentch (psíquica):** Una vez por batalla, puedes seleccionar a esta miniatura para que use un Ritual por 9 puntos de cábala (ver Cábala de Hechiceros). Si lo haces, el resto de las reglas para el uso de Rituales sigue aplicándose.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, AHRIMAN

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# AHRIMAN

*Entre su Legión maldita, Ahriman solo es superado por su progenitor en cuanto a la potente magia disforme que desencadena en la batalla. Es un hechicero temible y un maestro de la manipulación capaz de tejer planes y intrigas que impone a través de su cábala de psíquicos subordinados y de las filas de Marines Rúbrica que marchan a sus órdenes.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Ahriman – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: acechador psíquico; báculo negro de Ahriman; pistola bólter infierno.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES RÚBRICA

## AHRIMAN

Tu ejército no puede incluir a AHRIMAN y a AHRIMAN EN DISCO DE TZEENTCH.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, AHRIMAN



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# AHRIMAN EN DISCO DE TZEENTCH

M	R	S	H	L	CO
10"	4	3+	6	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Acechador psíquico [PRECISIÓN, PSÍQUICA]	12"	1	2+	6	-1	106
Pistola bólter inferno [PISTOLA]	18"	1	2+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Báculo Negro de Ahriman [PSÍQUICA]	Combate	5	2+	7	-1	3

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 3

**Señor Rúbrica:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque suma 1 a la tirada para herir.

**Sumo Hechicero de Tzeentch (psíquica):** Una vez por batalla, puedes seleccionar a esta miniatura para que use un Ritual por 9 puntos de cábala (ver Cábala de Hechiceros). Si lo haces, el resto de las reglas para el uso de Rituales sigue aplicándose.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, VOLAR, CAOS, TZEENTCH, AHRIMAN EN DISCO DE TZEENTCH

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

## AHRIMAN EN DISCO DE TZEENTCH

Ahriman lucha con una concentración absoluta y una determinación pavorosa. De lejos desata tormentas de furia psíquica que transforman, mutan y aniquilan a todo el que se interpone en su camino. Luego el Sumo Hechicero baja en picado sobre su Disco de Tzeentch y abate a los supervivientes con su aterrador Báculo Negro.



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Ahriman – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: acechador psíquico; pistola bólter inferno; báculo negro de Ahriman.

### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES RÚBRICA

### AHRIMAN

Tu ejército no puede incluir a AHRIMAN y a AHRIMAN EN DISCO DE TZEENTCH.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, VOLAR, CAOS, TZEENTCH, AHRIMAN EN DISCO DE TZEENTCH

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# LAND RAIDER DE LOS MIL HIJOS

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



☒ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado doble Infierno [GOLPES SOSTENIDOS 1, ARMAS ACOPLADAS]	24"	3	3+	5	-2	1
Cañon láser Sacudealmas	48"	2	3+	12	-3	1D6+1
Combi-arma Infierno [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Combi-bólder Infierno [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1

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

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Final violento 1D6

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

## DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# LAND RAIDER DE LOS MIL HIJOS

Los Land Raiders del Caos que emplean los Mil Hijos son monstruos impenetrables que suelen usarse para transportar Exterminadores Escarabeo Oculto. Sobre su blindaje danzan llamas disformes o se agitan constantes contracciones mutágenas, a la vez que su arsenal de armas pesadas dispara sin cesar.



## OPCIONES DE EQUIPO

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

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Land Raider de los Mil Hijos

Esta miniatura está equipada con:

2 cañones láser Sacudealmas; bólder pesado doble Infierno; orugas blindadas.

## TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA MIL HIJOS** (excepto miniaturas **CULTISTA** y **TZAANGOR**). Cada miniatura **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas.

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PREDATOR ANIQUILADOR DE LOS MIL HIJOS

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



## 🎯 ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado Infierno [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-2	2
Cañón láser	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Cañón láser doble Predator [ARMAS ACOPLADAS]	48"	1	3+	14	-3	1D6+1
Combi-arma Infierno [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Combi-bólder Infierno [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1

## ⚔️ ARMAS DE COMBATE

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

## HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

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

## DAÑADA: 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, TZEENTCH, PREDATOR ANIQUILADOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
**MIL HIJOS**

# PREDATOR ANIQUILADOR DE LOS MIL HIJOS

*Cada abrasadora descarga láser está guiada por susurros precognitivos de entidades sobrenaturales, mientras que el fuego de su motor se alimenta del odio inagotable de sus tripulantes.*



## OPCIONES DE EQUIPO

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

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Predator Aniquilador de los Mil Hijos

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

---

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PREDATOR DESTRUCTOR DE LOS MIL HIJOS

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



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

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

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Final violento 103

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

## DAÑADA: 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, TZEENTCH, PREDATOR DESTRUCTOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PREDATOR DESTRUCTOR DE LOS MIL HIJOS

*Estos Predators Destrotores emplean un arsenal y despliegan una alta cadencia de fuego. Los Mil Hijos cargan los suyos con munición imbuida de energía sobrenatural, y las risas de los daemons que los poseen se mezclan con el rugido del armamento y los gritos de sus víctimas.*



## OPCIONES DE EQUIPO

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

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Predator Destructor de los Mil Hijos

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

---

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

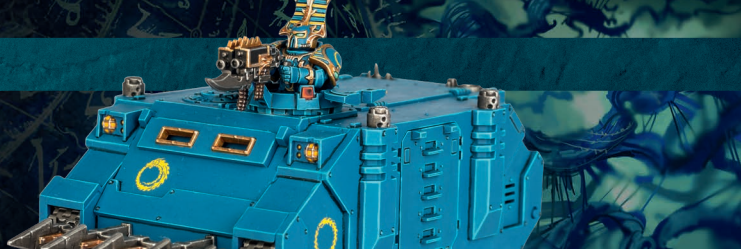


CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# RHINO DE LOS MIL HIJOS

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



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

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

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Final violento 1D3

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

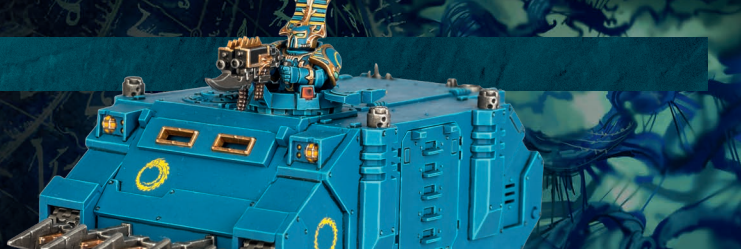
CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, HUMO, CAOS, TZEENTCH, RHINO



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# RHINO DE LOS MIL HIJOS

*Muchos de los transportes Rhino de los Mil Hijos son vehículos antiquísimos, y la maldad de la disformidad ha saturado la nobleza de su espíritu máquina igual que las energías del cambio han mutado su chasis y blindaje. Aun así siguen llevando a los soldados de Tzeentch rápidamente a la batalla mientras los cubren con su armamento.*



## OPCIONES DE EQUIPO

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

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Rhino de los Mil Hijos

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

## TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA MIL HIJOS** (excepto miniaturas **CULTISTA**, **TZAANGOR** y **EXTERMINADOR**).

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
**MIL HIJOS**

# ENGENDRO DEL CAOS DE LOS MIL HIJOS

M

R

S

H

L

CO

8"

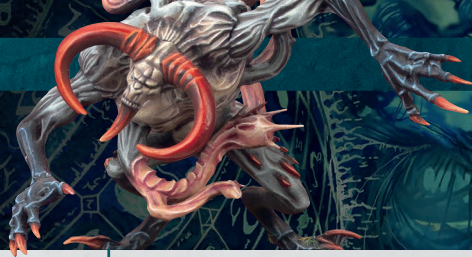
5

4+

4

7+

1



## ARMAS DE COMBATE

Mutaciones espantosas

ALC.

Combate

A

106+2

HA

4+

F

5

FP

-1

D

2

## HABILIDADES

**BÁSICA: No hay dolor 5+**

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

## SALVACIÓN INVULNERABLE

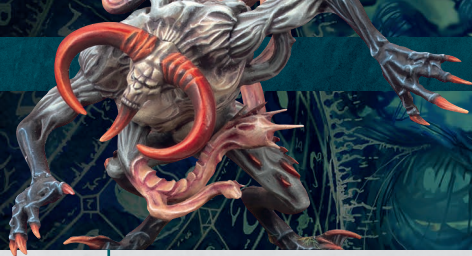
5+

CLAVES: BESTIA, CAOS, TZEENTCH, ENGENDRO

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# ENGENDRO DEL CAOS DE LOS MIL HIJOS

Los Engendros del Caos son amasijos de carne y huesos mutantes que se abalanzan contra el enemigo con gran ferocidad. Sus bocas dentadas gimen y babea mientras dan golpes alocados en todas direcciones con sus pseudópodos, pinzas y garras, que aplastan y despedazan a todo el que no ha huido aterrorizado antes.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 2 Engendros del Caos

Cada miniatura está equipada con: mutaciones espantosas.

CLAVES: BESTIA, CAOS, TZEENTCH, ENGENDRO DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# VINDICATOR DE LOS MIL HIJOS

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	11	6+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Cañón Demolisher [ÁREA]	24"	106+3	3+	14	-3	106
Combi-arma Infierno [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Combi-bólder Infierno [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	106	3+	5	0	1

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

## HABILIDADES

**BÁSICA: Final violento 103**

**Escudo de asedio:** Al realizar ataques a distancia con su cañón Demolisher, esta miniatura puede tomar como blanco a unidades enemigas dentro de su zona de amenaza (siempre y cuando no hayan otras unidades amigas dentro de la zona de amenaza de dicha unidad enemiga). Además, al realizar ataques a distancia, esta miniatura no sufre la penalización a sus tiradas para impactar por encontrarse dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas.

## DAÑADA: 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, TZEENTCH, VINDICATOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# VINDICATOR DE LOS MIL HIJOS

*El Vindicator del Caos es un brutal tanque de asedio cuyo cañón Demolisher dispara munición devastadora capaz de hundir búnkeres, abrir brechas en muros de fortaleza o vaporizar escuadras enemigas enteras. A los Mil Hijos les gusta desplegar estos vehículos, pues cada uno de sus disparos ejerce un cambio súbito y catastrófico.*



## OPCIONES DE EQUIPO

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

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Vindicator de los Mil Hijos

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

---

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, CAOS, TZEENTCH, VINDICATOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PROFANADOR DE LOS MIL HIJOS

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



☙ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado doble Infierno [GOLPES SOSTENIDOS 1, ARMAS ACOPLADAS]	36"	3	3+	5	-2	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+	9	-3	1D6+2
Combi-arma Infierno [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Combi-bólder Infierno [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ARMAS ACOPLADAS]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

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

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

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

## DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

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

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PROFANADOR DE LOS MIL HIJOS

*Estas enormes máquinas de guerra avanzan sobre férreas patas arácnidas que aplastan y desgarran mientras su arsenal pesado hace llover fuego sobre el enemigo. Envueltas en llamas disformes, resisten los disparos enemigos a base de transmutar las balas o remendar su propia estructura para reparar cualquier daño sufrido.*



## 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 Infierno
    - 1 cañón láser doble
  - Esta miniatura puede ser equipada con 1 combi-arma Infierno.
- 

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Profanador de los Mil Hijos

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

---

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# HECHICERO EXALTADO

M

6"

R

4

S

3+

H

5

L

6+

CO

1



☼ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Explosión astral [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	18"	1D6	2+	6	-2	1D3
Pistola bólter inferno [PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Pistola de llamas disformes [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	-1	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	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	5	2+	6	-1	1D3
Khopesh prosperiano	Combate	4	3+	5	-2	2

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

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

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 2

**Escudo arcano (psíquica):** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen Salvación invulnerable 4+.

**Revinculación rubricae (psíquica):** En tu fase de mando, si esta miniatura lidera a una unidad, puedes tirar 1D6; con un 1, esa unidad sufre 1D3 de heridas mortales; con 2-5, puedes devolver 1 miniatura Guardaespaldas eliminada a esa unidad, y con un 6 puedes devolver hasta 2 miniaturas Guardaespaldas eliminadas a esa unidad.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# HECHICERO EXALTADO

Los Hechiceros Exaltados son los lugartenientes más destacados de Magnus, encarnaciones todos del poder prohibido y la ambición monstruosa. Las descargas quemaalmas de sus pistolas de llamas disformes, el poder de su hechicería y los escudos relucientes que proyectan sus sellos corruptos de Tzeentch los convierten en adversarios terroríficos.



## OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter infierno de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola de llamas disformes
  - 1 pistola de plasma
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 khopesh prosperiano.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hechicero Exaltado

Esta miniatura está equipada con: explosión astral; pistola bólter infierno; arma de psicofuerza.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES RÚBRICA

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# HECHICERO EXALTADO EN DISCO DE TZEENTCH

M

R

S

H

L

CO

12"

4

3+

6

6+

1



☼ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Fuego arcano [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICO, RÁFAGA]	18"	1D6	N/A	6	-2	1D3
Pistola bólder inferno [PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Pistola de llamas disformes [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	-1	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	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	5	2+	6	-1	1D3
Khopesh prosperiano	Combate	4	3+	5	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, HECHICERO EXALTADO

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 2

**Escudo arcano (psíquica):** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen Salvación invulnerable 4+.

**Tentáculos vinculantes (psíquica):** Al final de tu fase de movimiento, puedes seleccionar una unidad enemiga visible a 18" o menos y tirar un 1D6; con un 1, la unidad de este Psíquico sufre 1D3 heridas mortales; con 2+, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento reduce a la mitad el atributo Movimiento de las miniaturas de esta unidad y reduce a la mitad las tiradas de avanzar y de carga que se hagan para esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

## HECHICERO EXALTADO EN DISCO DE TZEENTCH

Se dice que solo los mayores poseedores de poder esotérico reciben uno de los corceles daemónicos de Tzeentch. Los Hechiceros Exaltados montan estos Discos que se elevan sobre penachos de llamas sortilegas mientras manipulan la energía para dar pie a retorcidas tormentas de fuego.



### OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter infierno de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola de llamas disformes
  - 1 pistola de plasma
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 khopesh prosperiano.

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hechicero Exaltado

Esta miniatura está equipada con: fuego arcano; pistola bólter infierno; arma de psicofuerza.

### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES RÚBRICA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, HECHICERO EXALTADO

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# DIABLO DE LA FORJA DE LOS MIL HIJOS

M

R

S

H

L

CO

8"

10

3+

12

6+

3



 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	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	ALC.	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

BÁSICA: **Final violento 1D3**

**Salvas abrasadoras:** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige a una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Hasta el inicio de tu siguiente turno, mientras esta miniatura se encuentre en el campo de batalla, esa unidad enemiga queda suprimida. Mientras una unidad permanezca suprimida, siempre que una miniatura de esa unidad ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## DAÑADA: 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

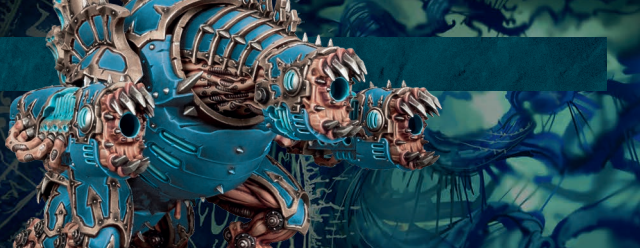
5+

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

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# DIABLO DE LA FORJA DE LOS MIL HIJOS

Los cañones de ectoplasma y los cañones automáticos Hades de los Diablos de la Forja extraen su furibunda energía directamente de las ardientes fraguas daemónicas en pleno corazón de cada uno de estos ingenios asesinos. Así es como proyectan salvas de ardiente odio capaces de erradicar docenas de enemigos de los Mil Hijos.



## 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 Mil Hijos

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# BRUTO INFERNAL DE LOS MIL HIJOS

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



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

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALC.	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, TZEENTCH, BRUTO INFERNAL

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

**Conocimiento arcano en plena sinrazón balbuceante [aura]:** Siempre que se seleccione a una miniatura Psíquico Mil Hijos amiga a 9" o menos de esta miniatura para usar un Ritual, obtienes 1 punto de cábala.

**Puños de Bruto Infernal:** Si esta miniatura tiene equipados dos puños de Bruto Infernal, esas armas tienen la habilidad [ARMAS ACOPLADAS].

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# BRUTO INFERNAL DE LOS MIL HIJOS

*Cada Bruto Infernal de los Mil Hijos es una cámara de tortura andante, pilotada por un mutilado Marine Espacial del Caos, al que los Hechiceros de la Legión engañaron para que se prestara voluntario a este pacto atroz. Estas máquinas viles combinan poder marcial, resistencia blindada y locura homicida con brutales resultados.*



## OPCIONES DE EQUIPO

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

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Bruto Infernal de los Mil Hijos

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

---

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# DRAGÓN INFERNAL DE LOS MIL HIJOS

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



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

ARMAS DE COMBATE	ALC.	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

**Envuelto en fuego:** Siempre que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes seleccionar a una unidad enemiga a través de la que se haya movido durante ese movimiento. Hasta el final del turno, las miniaturas de esa unidad no se benefician de cobertura.

## DAÑADA: 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, AERONAVE, VOLAR, DAEMON, CAOS, TZEENTCH, DRAGÓN INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# DRAGÓN INFERNAL DE LOS MIL HIJOS

*Cuando el enemigo ve a los Dragones Infernales sobrevolar el campo de batalla con alas llameantes, corre a ponerse a cubierto. Culebrean como seres vivos, descargando torrentes de fuego desde las armas de sus fauces, despedazando aeronaves enemigas con sus zarpas y honrando a Tzeentch con cada muerte.*



## 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 Mil Hijos

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# AMO INFERNAL

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



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Invocación de Aulladores – fuego brujo [PSÍQUICO, RÁFAGA]	18"	2D3	N/A	6	-2	1
Invocación de Aulladores – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, PSÍQUICO, RÁFAGA]	18"	2D6	N/A	6	-2	1
Pistola bólter inferno [PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
ARMAS DE COMBATE	ALC.	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 para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, AMO INFERNAL

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 2

**Torbellino maléfico [psíquica]:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas que tengan equipadas las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

**Vistazo a la eternidad [psíquica]:** Una vez por turno puedes cambiar por un 6 sin modificar el resultado de una tirada para impactar, una tirada para herir, una tirada de daño o una tirada de salvación que se haga para esta miniatura.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# AMO INFERNAL

Los Amos Infernales forjan pactos con entes daemónicos, a los que llaman eufemísticamente "tutores". En el campo de batalla, desatan el poder de esos familiares para envolver al enemigo en enjambres de terrores hechos carne, vislumbrar el futuro o dominar las corrientes del mismísimo empíreo.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Amo Infernal

Esta miniatura está equipada con: invocación de Aulladores; pistola bólter inferno; arma de psicofuerza.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES RÚBRICA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH,  
AMO INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# MAGNUS EL ROJO

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



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Mirada de Magnus [HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	24"	3D3	2+	9	-2	3
	Tormenta ígnea de Tzeentch [ÁREA, PSÍQUICA]	24"	1D6+3	2+	5	-1	2

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
▶️	Filo de Magnus – barrido [PSÍQUICA]	Combate	14	2+	8	-1	1
▶️	Filo de Magnus – golpe [HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	Combate	7	2+	16	-3	3

## REY CARMESÍ

**Forma imposible (psíquica):** Siempre que se realice un ataque contra este **Psíquico** (excepto ataques psíquicos), resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

**Traición de Tzeentch (psíquica):** Al inicio de la fase de disparo de tu oponente, puedes seleccionar a una unidad enemiga visible a 24" o menos de este **Psíquico**. Hasta el final de la fase, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [DE RIESGO].

**Flujo de tiempo (aura, psíquico):** Mientras una unidad **MIL HIJOS** amiga se encuentre a 6" o menos de este **Psíquico**, suma 2" al atributo Movimiento de las miniaturas de esta unidad.

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

CLAVES: MONSTRUO, PSÍQUICO, VOLAR, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, DAEMON, CAOS, TZEENTCH, PRIMARCA, MAGNUS EL ROJO

## HABILIDADES

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

**FACCIÓN:** Cábala de Hechiceros 4

**Poder ultraterreno:** Al inicio de la ronda de batalla, elige una de las habilidades del apartado Rey Carmesí (a la izquierda). Hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla, esta miniatura tiene la habilidad elegida habilidad.

**Señor del Planeta de los Hechiceros (aura):** Mientras una unidad **PSÍQUICO MIL HIJOS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque psíquico suma 1 a la tirada para impactar y suma 1 a la tirada para herir.

## DAÑADA: 1-6 HERIDAS RESTANTES

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

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# MAGNUS EL ROJO

*Nadie se atreve a cruzar la mirada con el ojo del Rey Carmesí. Es un nexo de energías brujas, una confluencia viviente de magia y destino atrapada en la carne de un semidiós daemónico. Cuando Magnus desata su hechicería, esta forma una tempestad imparable, y las más afortunadas entre sus víctimas son las que mueren pronto...*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Magnus el Rojo – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: mirada de Magnus; tormenta ígnea de Tzeentch; filo de Magnus.

## COMANDANTE SUPREMO

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

**CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, GIGANTESCA, DAEMON, PRIMARCA, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, MAGNUS EL ROJO**



**CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS**

# DIABLO DESPEDAZADOR DE LOS MIL HIJOS

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



 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Cortador de magma [FUSIÓN 2]	6"	2	3+	9	-4	1D6
 ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Puños de Diablo Despedazador	Combate	6	3+	14	-2	1D6+1
Tentáculos azotadores [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	3+	7	-1	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Final violento 1D3

**Cazadores proféticos:** Puedes tomar a esta unidad como blanco de la estratagema Intervención heroica por OPM, y puedes hacerlo incluso si ya has usado esa estratagema con otra unidad durante esta fase.

## DAÑADA: 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, DAEMON, CAOS, TZEENTCH, DIABLO DESPEDAZADOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# DIABLO DESPEDAZADOR DE LOS MIL HIJOS

Los Diablos Despedazadores son feroces ingenios daemónicos capaces de escalar incluso los muros de una fortaleza con sus crueles zarpas de metal. Los que sirven a los Mil Hijos son ineludibles, pues los daemons de su interior cazan a sus presas tanto siguiendo el rastro de su alma como examinando sus decisiones futuras.



## OPCIONES DE EQUIPO

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

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Diablo Despedazador de los Mil Hijos

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# BESTIA MUTALÍTICA DEL VÓRTICE

M	R	S	H	L	CO
10"	10	4+	13	6+	4

🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
➡	Vórtice disforme – área [ÁREA]	24"	106+3	3+	9	-2	2
➡	Vórtice disforme – haces [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	3+	18	-4	106+6
➡	Vórtice disforme – ráfaga [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	206	N/A	6	-1	1

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Garras mutalíticas	Combate	5	3+	9	-2	4
	Mandíbula tentacular	Combate	15	3+	7	0	1

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

CLAVES: MONSTRUO, DAEMON, CAOS, TZEENTCH, BESTIA MUTALÍTICA DEL VÓRTICE

## HABILIDADES

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

**Vórtice mutador (aura):** Al final de tu fase de movimiento, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura; con 2-3, esa unidad sufre 1 herida mortal; con 4-5, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales, y con un 6 esa unidad sufre 106 heridas mortales. Cada unidad enemiga dentro del alcance de esta habilidad debe resolver un chequeo de acobardamiento.

**Llamarada inmaterial (aura):** Mientras una unidad **Psíquico MIL HIJOS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que esa unidad use un Ritual que especifique un alcance puedes duplicar ese alcance al resolver ese Ritual.

## DAÑADA: 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 DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# BESTIA MUTALÍTICA DEL VÓRTICE

*Esta bestia es una ofensa contra la cordura y el orden natural. Su forma en constante mutación atrae y expulsa energía empírea en una tempestad salvaje que hace que a su alrededor nada tenga su forma correcta. Los enemigos a los que no enloquece la presencia de este monstruo pronto son transformados en nuevos horrores.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Bestia Mutalítica del Vórtice

Esta miniatura está equipada con: vórtice disforme; mandíbula tentacular; garras mutalíticas.

CLAVES: MONSTRUO, DAEMON, CAOS, TZEENTCH, BESTIA MUTALÍTICA DEL VÓRTICE



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# MARINES RÚBRICA

M

5"

R

4

S

3+

H

2

L

6+

CO

2



## ARMAS A DISTANCIA

ALC.

A

HP

F

FP

D

Aniquilación disforme

18"

2

3+

4

-3

1

[ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA, PSÍQUICA]

Bolter infierno

24"

2

3+

4

-1

1

Cañón cosechaalmas [HERIDAS DEVASTADORAS]

24"

6

3+

6

-1

1

Lanzallamas disforme [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]

12"

1D6

N/A

4

-1

1

Pistola bólter infierno [PISTOLA]

12"

1

3+

4

-1

1

Pistola de llamas disformes [PISTOLA, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]

12"

1D6

N/A

3

-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



## ARMAS DE COMBATE

ALC.

A

HA

F

FP

D

Arma cuerpo a cuerpo

Combate

2

3+

4

0

1

Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]

Combate

3

3+

6

-1

1D3



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

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, TZEENTCH, MARINES RÚBRICA | ASPIRANTE HECHICERO: PSÍQUICO

## HABILIDADES

FACCIÓN: **Cábala de Hechiceros 1\***

*\*Solo miniatura Aspirante Hechicero*

**Portadores del Cambio:** Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia, repite las tiradas para herir de 1. Si el blanco de ese ataque está dentro del alcance de un marcador de objetivo que no controles, en lugar de eso puedes repetir la tirada para herir sea cual sea el resultado.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono de la Llama:** Siempre que una miniatura de la unidad del portador realice un ataque a distancia, si se causa una herida crítica mejora en 1 el Factor de Penetración de ese ataque.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# MARINES RÚBRICA

*Avanzando sin pausa, los Marines Rúbrica descargan lluvias de disparos. Las balas hechizadas de sus armas infierno y sus cañones cosechaalmas hacen añicos al enemigo, mientras que las bocanadas de fuego mutágeno de sus lanzallamas disformes queman y retuercen la carne y el alma. Ante tal acometida, nadie resiste mucho.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter infierno del Aspirante Hechicero puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
    - 1 pistola de llamas disformes
    - 1 pistola de plasma
  - Cualquier número de Marines Rúbrica puede reemplazar sus bólteres infierno por 1 lanzallamas disforme cada uno.
  - 1 bólter infierno de un Marine Rúbrica puede reemplazarse por 1 cañón cosechaalmas.
  - 1 Marine Rúbrica puede ser equipado 1 icono de la Llama.
- 

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Aspirante Hechicero
- 4-9 Marines Rúbrica

**El Aspirante Hechicero está equipado con:**  
aniquilación disforme; pistola bólter infierno;  
arma de psicofuerza.

**Cada Marine Rúbrica está equipado con:** bólter infierno;  
arma cuerpo a cuerpo.

---

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, TZEENTCH, MARINES RÚBRICA** | **ASPIRANTE HECHICERO: Psíquico**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**MIL HIJOS**

# EXTERMINADORES ESCARABEO OCULTO

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



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Aniquilación disforme [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA, PSÍQUICA]	18"	3	3+	4	-3	1
Batería fuego infernal	36"	2	3+	10	-2	3
Cañón cosechaalmas [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	-1	1
Combi-bólder Infierno [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Lanzallamas pesado disforme [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-2	1

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	4	3+	6	-1	1D3
Khopesh prosperiano	Combate	3	3+	5	-2	2

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Cábala de Hechiceros 1\***

*\* Solo miniatura Hechicero Escarabeo Oculato*

**Guardianes implacables:** Mientras esta unidad incluya una o más miniaturas **Psíquico**, siempre que se realice un ataque contra ella, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de dicha unidad resta 1 a la tirada para herir.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, EXTERMINADOR, CAOS, TZEENTCH, EXTERMINADORES ESCARABEO OCULTO** | HECHICERO ESCARABEO OCULTO: **Psíquico**

CLAVES DE FACCIÓN:  
**MIL HIJOS**

# EXTERMINADORES ESCARABEO OCULTO

Los Escarabeo Oculto luchan con toda la destreza implacable que poseían cuando eran los guardaespaldas de Magnus, y a menudo son teleportados mágicamente para golpear al enemigo. Las víctimas que no son abatidas por sus ráfagas de disparos acaban cercenadas por sus espadas rituales inspiradas en el antiguo khopesh prosperiano.



## OPCIONES DE EQUIPO

- El combi-bólter Infierno del Hechicero Escarabeo Oculto puede reemplazarse por 1 khopesh prosperiano.
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, el combi-bólter Infierno de una miniatura Exterminadores Escarabeo Oculto puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón cosechaalmas
  - 1 lanzallamas pesado disforme
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, 1 Exterminador Escarabeo Oculto puede ser equipado con 1 batería fuego infernal.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hechicero Escarabeo Oculto
- 4-9 Exterminadores Escarabeo Oculto

El Hechicero Escarabeo Oculto está equipado con: aniquilación disforme; combi-bólter Infierno; arma de psicofuerza.

Cada Exterminador Escarabeo Oculto está equipado con: combi-bólter Infierno; khopesh prosperiano.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, EXTERMINADOR, CAOS, TZEENTCH, EXTERMINADORES ESCARABEO OCULTO** | HECHICERO ESCARABEO OCULTO: **Psíquico**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**MIL HIJOS**

# HECHICERO DE LOS MIL HIJOS

M

6"

R

4

S

3+

H

4

L

6+

CO

1



## ARMAS A DISTANCIA

ALC.

A

HP

F

FP

D

Fuegos del abismo [PISTOLA, PSÍQUICO, GOLPES SOSTENIDOS 3]

12"

2D6

2+

5

-1

1

Pistola bólder inferno [PISTOLA]

12"

1

2+

4

-1

1

Pistola de llamas disformes [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]

12"

1D6

N/A

3

-1

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

ALC.

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 para atacar.

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

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 1

**Guía empírea (psíquica):** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

**Ilusiones de Tzeentch (psíquica):** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, solo puede tomarse a esa unidad como blanco de un ataque si la miniatura atacante se encuentra a 18" o menos.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# HECHICERO DE LOS MIL HIJOS

Los Hechiceros de los Mil Hijos dirigen a los Rúbrica en batalla. A la vez, blanden su vil brujería para azotar al enemigo con mutaciones descontroladas, provocar tormentas de fuego sobrenatural o cubrir a sus propios guerreros tras ilusiones cambiantes, protegiéndolos con el favor de Tzeentch.



## OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter infierno de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola de llamas disformes
  - 1 pistola de plasma

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hechicero de los Mil Hijos

Esta miniatura está equipada con: fuegos del abismo; pistola bólter infierno; arma de psicofuerza.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES RÚBRICA

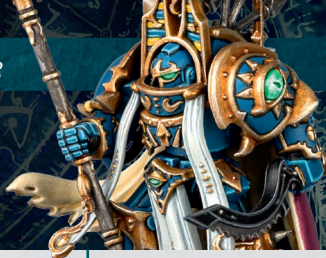
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRANADAS, CAOS, TZEENTCH, HECHICERO



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# HECHICERO DE LOS MIL HIJOS CON ARMADURA EXTERMINADOR



M

5"

R

5

S

2+

H

5

L

6+

CO

1



## ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Combi-arma Infierno [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Combi-bólder Infierno [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Llamas refulgentes [ANTIMONSTRUOS 4+, ANTIVEHÍCULOS 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	18"	3	3+	4	-3	2



## ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	5	3+	6	-1	103
Khopesh prosperiano	Combate	4	3+	5	-2	2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** Cábala de Hechiceros 2

**Guía empírea (psíquica):** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

**Marcado por el destino (psíquica):** En tu fase de disparo, puedes elegir una unidad enemiga visible a 18" o menos de esta miniatura. Hasta el final del turno, siempre que una miniatura MIL HIJOS amiga realice un ataque que tome como blanco a esa unidad, repite las tiradas para impactar de 1.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

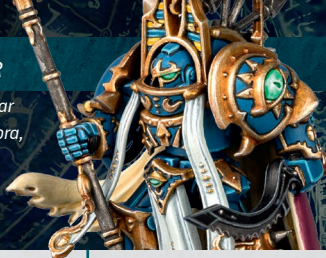
4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, EXTERMINADOR, CAOS, TZEENTCH, HECHICERO

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

## HECHICERO DE LOS MIL HIJOS CON ARMADURA EXTERMINADOR

*Enfundado en una pesada armadura Exterminador, un Hechicero de los Mil Hijos puede soportar incluso proyectiles antitanque. Con tal protección, pueden desatar sin miedo su magia mutadora, encabezar ofensivas contra las fortificaciones enemigas mejor defendidas y arruinar a todo el que encuentren a su paso.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- El combi-bólter Infierno de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 combi-arma Infierno
  - 1 Khopesh prosperiano

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hechicero de los Mil Hijos con armadura de Exterminador

Esta miniatura está equipada con: combi-bólter Infierno; llamas refulgentes; arma de psicofuerza.

### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- EXTERMINADORES ESCARABEO OCULTO

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, EXTERMINADOR, CAOS, TZEENTCH, HECHICERO

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# CULTISTAS DE LOS MIL HIJOS

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



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
	Arma de fuego de Cultista	24"	1	4+	3	0	1
➡	Lanzagranadas – fragmentación [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
➡	Lanzagranadas – penetración	24"	1	4+	9	-2	1D3
	Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Arma de asalto brutal	Combate	2	4+	3	0	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, TZEENTCH, CULTISTAS

## HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6"**

**Peones del Destino:** Siempre que esta unidad elimine a una unidad enemiga, tira 1D6; con 2+ obtienes 1PM. Cuando esta unidad sea eliminada, tira 1D6; con 2+ obtienes 1PM.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

6+



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# CULTISTAS DE LOS MIL HIJOS

*Incontables mortales ofrecen su alma a Tzeentch esperando recompensa. Para la mayoría, esta adopta la forma nada envidiable de una batalla desesperada contra sus antiguos opresores, y son lanzados contra las filas enemigas como carne de cañón; sacrificio masivo que sus amos, los Mil Hijos, ofrecen al altar de la batalla.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 arma de fuego de Cultista de un Cultista de los Mil Hijos puede reemplazarse por 1 lanzallamas.
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 arma de fuego de Cultista de un Cultista de los Mil Hijos puede reemplazarse por 1 ametralladora pesada.
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 arma de fuego de Cultista de un Cultista de los Mil Hijos puede reemplazarse por 1 lanzagranadas de Cultista.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Cultista de los Mil Hijos
- 9-19 Cultistas de los Mil Hijos

**Cada miniatura está equipada con:** arma de fuego de Cultista; arma de asalto brutal.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, TZEENTCH, CULTISTAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PRÍNCIPE DAEMON DE LOS MIL HIJOS

M	R	S	H	L	CO
7"	10	2+	10	6+	3



## ☉ ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Cañón infernal	24"	6	2+	5	-1	2

## ⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
▶️ Armas forjainfernal – barrido [PSÍQUICA]	Combate	14	2+	6	0	1
▶️ Armas forjainfernal – golpe [PSÍQUICA]	Combate	6	2+	8	-2	3

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

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

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 2

**Tejido del Destino (psíquica):** Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, puedes elegir a una unidad **MARINES RÚBRICA** amiga o **EXTERMINADORES ESCARABEO OCULTO** amiga a 6" o menos de esta miniatura. Hasta el final de la fase, las armas equipadas por las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [PRECISIÓN].

**Glamour de Tzeentch (aura, psíquico):** Mientras una unidad **MIL HIJOS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Sigilo.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PRÍNCIPE DAEMON DE LOS MIL HIJOS

Los Príncipes Daemon de los Mil Hijos son a la vez hechiceros poderosos y monstruosos guerreros. Además, su mera presencia comba las hebras del destino de formas más útiles para sus planes, garantizando que los guerreros a los que lideran logren abatir al enemigo con una precisión antinatural.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon de los Mil Hijos

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PRÍNCIPE DAEMON DE LOS MIL HIJOS CON ALAS



M	R	S	H	L	CO
11"	9	2+	10	6+	3




## ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Cañón infernal	24"	6	2+	5	-1	2

## ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
 Armas forjainfernal – barrido [psíquica]	Combate	14	2+	6	0	1
 Armas forjainfernal – golpe [psíquica]	Combate	6	2+	8	-2	3

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

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, DAEMON, PSÍQUICO, VOLAR, CAOS, TZEENTCH, PRÍNCIPE DAEMON

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 2

**Fuego hechicero (psíquica):** Siempre que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes seleccionar a una unidad enemiga a través de la que se haya movido durante esta fase y tirar 9D6: por cada resultado de 6, esa unidad sufre una herida mortal.

**Paso aetérico (psíquica):** Al final del turno de tu oponente, si esta miniatura no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puedes retirarla del campo de batalla y, durante el paso de refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, desplegarla de nuevo en cualquier lugar del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas. Si la batalla termina y esta miniatura no se encuentra en el campo de batalla, resulta eliminada.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# PRÍNCIPE DAEMON DE LOS MIL HIJOS CON ALAS

*Impulsados por céfiros hechiceros o sustentados por alas de carne mutada, estos Príncipes Daemon se deleitan lanzando fuego mágico desde las alturas, reforzando su megalómana superioridad sobre el enemigo.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon de los Mil Hijos con Alas

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

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, DAEMON, PSÍQUICO, VOLAR, CAOS, TZEENTCH, PRÍNCIPE DAEMON

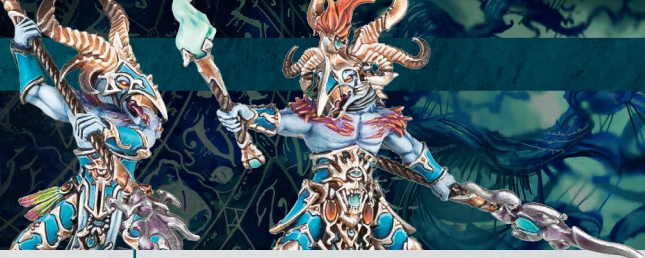


CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS



# TZAANGORS ILUMINADOS

M	R	S	H	L	CO
10"	4	5+	2	7+	2



## ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Arco largo del destino [IMPACTOS LETALES, PRECISIÓN]	30"	2	4+	5	-1	2
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1

## ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	4	0	1
Espada sierra	Combate	4	4+	4	0	1
Lanza adivinadora [LANZA, PRECISIÓN]	Combate	3	4+	5	-2	1

## HABILIDADES

**Trucos malignos:** Una vez por turno, cuando una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceso a 9" o menos de esta unidad, si esta unidad no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 1D6" como si fuera tu fase de movimiento.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

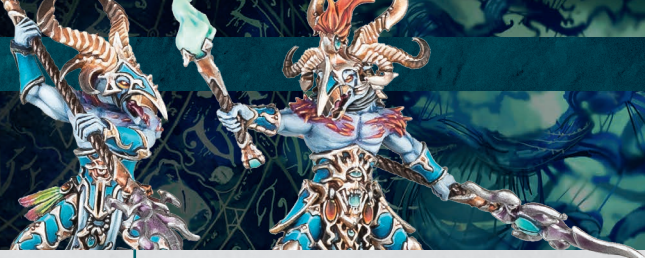
6+

CLAVES: MONTADA, VOLAR, CAOS, TZEENTCH, TZAANGORS ILUMINADOS

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# TZAANGORS ILUMINADOS

Los Iluminados, los más bendecidos de la raza Tzaangor, pueden ver las hebras del destino mediante su comunión con Tzeentch. En batalla vuelan sobre discos daemónicos, y sus lanzas adivinatoras zumban al sentir sus presas predestinadas, o sus arcos largos del destino lanzan flechas hechizadas desde cuerdas ectoplásmicas.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de miniaturas puede reemplazar su lanza adivinatora por una de las siguientes opciones:
  - 1 arco largo del destino y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 pistola automática y 1 espada sierra

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Aviarca
- 2-5 Iluminados

Cada miniatura está equipada con: lanza adivinatora.

CLAVES: MONTADA, VOLAR, CAOS, TZEENTCH, TZAANGORS ILUMINADOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# CHAMÁN TZAANGOR

M	R	S	H	L	CO
10"	4	5+	4	7+	1



🎯 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Orbes mutadores [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	18"	106	3+	9	0	1
⚔️ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Bastón de Chamán [PSÍQUICA]	Combate	3	3+	5	-1	103

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Cábala de Hechiceros 1

**Bendición oscura (psíquica):** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

**Profeta bestial:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque suma 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

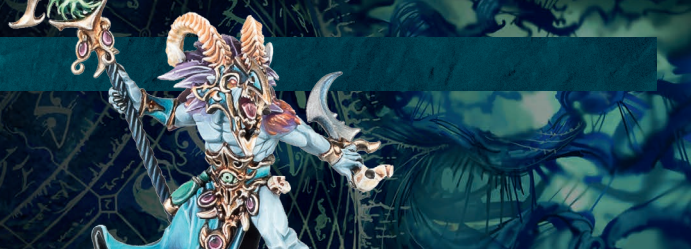
6+

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, CHAMÁN TZAANGOR

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# CHAMÁN TZAANGOR

Los Chamanes Tzaangor poseen capacidades mágicas prodigiosas que provienen de su fe en Tzeentch, y pueden producir feroces bombardeos psíquicos contra el enemigo desde el cielo, a lomos de sus discos daemónicos. La mera presencia de estos campeones bestiales inspira a las manadas que lideran a mayores cotas de violencia.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Chamán Tzaangor

Esta miniatura está equipada con: orbes mutadores; bastón de Chamán.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- TZAANGORS ILUMINADOS
- TZAANGORS

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, CAOS, TZEENTCH, CHAMÁN TZAANGOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# TZAANGORS

M

6"

R

4

S

6+

H

1

L

7+

CO

2



## ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1

## ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Armas de Tzaangor	Combate	2	4+	5	-1	1
Espada sierra	Combate	3	4+	4	0	1

## HABILIDADES

**Cazadores de reliquias:** Al final de tu fase de mando, tira 1D6 por cada marcador de objetivo que controles y que tenga dentro de su alcance a una o más unidades de tu ejército con esta habilidad; por cada resultado de 4+ obtienes 1 punto de cábala.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Estandarte del rebaño:** Puedes repetir las tiradas de chequeos de acobardamiento que se hagan para la unidad del portador.

**Cuerno de la manada:** Puedes repetir las tiradas de avanzar y carga que se hagan para la unidad del portador.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, TZEENTH, TZAANGORS

CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS

# TZAANGORS

*El toque de los cuernos y los chillidos rapaces anuncian su llegada. Estas tropas de choque mutantes se lanzan al combate empuñando armas elaboradas o espadas sierra con destreza y ferocidad. Los disparos y golpes enemigos son desviados por hebras de hechicería oscura, pues estas criaturas pertenecen en cuerpo y alma a Tzeentch.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de miniaturas puede reemplazar sus armas de Tzaangor por 1 pistola automática y 1 espada sierra
- 1 Tzaangor no equipado con un estandarte del rebaño puede ser equipado con 1 cuerno de la manada.
- 1 Tzaangor no equipado con un cuerno de la manada puede ser equipado con 1 estandarte del rebaño.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Bramutador
- 9-19 Tzaangors

Cada miniatura está equipada con: armas de Tzaangor.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, TZEENTCH, TZAANGORS



CLAVES DE FACCIÓN:  
MIL HIJOS