

CABALLEROS DEL CAOS

REGLAS DE EJÉRCITO

Allá por donde pasan los Caballeros del Caos, los cielos se oscurecen y la disformidad cubre el campo de batalla. Nadie es inmune a su toque sombrío, pues aquellos a quienes no paraliza de miedo y desesperación son asediados por alucinaciones y llevados a la locura.

HERALDOS DEL PAVOR

Si tu facción de ejército es **CABALLEROS DEL CAOS**, cada miniatura de tu ejército con esta habilidad gana un bonificador dependiendo de qué habilidades de Pavor estén activas para tu ejército (ver abajo). Una vez que una habilidad de Pavor se active para tu ejército, dicha habilidad se aplica hasta el final de la batalla.

RONDA DE BATALLA **1** EN ADELANTE

Desde la primera ronda de batalla en adelante, la siguiente habilidad está activa para tu ejército:

DESPERACIÓN (AURA)

Mientras una unidad enemiga se encuentre a 12" o menos de esta miniatura, siempre que dicha unidad enemiga haga un chequeo de acobardamiento o de liderazgo, resta 1 a ese chequeo.

RONDA DE BATALLA **3** EN ADELANTE

Desde la tercera ronda de batalla en adelante, la siguiente habilidad está activa para tu ejército:

MUERTE Y OSCURIDAD

- Siempre que esta miniatura ataque, si el blanco está acobardado suma 1 a la tirada para herir.
- Siempre que un ataque tome como blanco a esta miniatura, si la unidad de la miniatura atacante está acobardada resta 1 a la tirada para impactar.

BÍPEDO SUPERPESADO

Siempre que una miniatura con esta habilidad lleve a cabo un movimiento normal, de avanzar o de retroceder, puede mover sobre miniaturas (excepto miniaturas **TITÁNICAS**) y sobre elementos de terreno que tengan 4" o menos de altura como si no estuvieran allí.

DESCASTADOS

Los Descastados a menudo recorren la galaxia abriéndose una senda de destrucción y aniquilando enemigos junto con otras fuerzas del Caos, según les parezca.

Si todas las miniaturas de tu ejército tienen la clave **CAOS**, puedes incluir en tu ejército o bien 1 miniatura **CABALLERO DEL CAOS TITÁNICA** o hasta 3 miniaturas **PERRO DE LA GUERRA**, incluso aunque no tengan la clave de facción que has elegido en el paso de Elegir clave de facción. Ninguna de esas miniaturas puede ser tu **SEÑOR DE LA GUERRA** ni puede recibir mejoras.



CABALLEROS DEL CAOS – LANZA TRAITORIS

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu Facción de Ejército es **CABALLEROS DEL CAOS**, puedes usar la siguiente regla de destacamento Lanza Traitoris.

FORJADOS POR EL TERROR (AURA)

Los Caballeros del Caos son sirvientes de la sombra y el terror; allí por donde pasan, se extienden el miedo y la locura.

En el paso de Acobardamiento de la fase de mando de tu oponente, si una unidad enemiga que está por debajo de sus efectivos iniciales se encuentra a 12" o menos de una miniatura **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército, dicha unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento. 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 hayan perdido una o más heridas.

Nota del diseñador: *Esto significa que todas las unidades enemigas dentro del alcance de esta habilidad de aura que hayan perdido a una o más miniaturas deben hacer un chequeo de acobardamiento en la fase de mando de tu oponente, no solo aquellas que estén bajo mitad de efectivos.*



CABALLEROS DEL CAOS – LANZA TRAITORIS

MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Lanza Traitoris, puedes usar estas estrategias de Lanza Traitoris.

SEÑOR DEL PAVOR

Este tiránico Caballero es el epítome del poder del pavor, generando tanto miedo en sus esbirros como ellos generan en el enemigo, a fin de asegurarse su obediencia inalterable.

Solo miniatura **CABALLEROS DEL CAOS**. Al inicio de la fase de combate, puedes elegir a una unidad enemiga dentro de la zona de amenaza del portador; esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.

AURA DE TERROR

Este gigantesco Caballero está cubierto de zarcillos de energía disforme que toquetean las mentes de los enemigos cercanos, haciéndoles entrar en un estado de miedo abyecto. Allí por donde pasa este Caballero, su aura de terror permea la tierra, dejándola corrompida hasta que sea purificada.

Solo miniatura **CABALLEROS DEL CAOS**. Si controlas un marcador de objetivo al final de tu fase de mando, y el portador está dentro del alcance de ese marcador de objetivo, se dice que ese marcador de objetivo está Mancillado y permanece bajo tu control incluso si no tienes miniaturas dentro de su alcance, a menos que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno. Además, mientras un marcador de objetivo está Mancillado y bajo tu control, y la habilidad Pavor desesperado está activa para tu ejército, ese marcador de objetivo tiene la habilidad Pavor desesperado como si fuera una miniatura **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército (es decir, resta 1 a los chequeos de acobardamiento y liderazgo que se hagan para las unidades enemigas a 12" o menos de él).

LA MARCA DEL TRAIADOR

Las oscuras hazañas y la ensangrentada heráldica de este Caballero del Caos se susurran por doquier. Según esos rumores, hacerle frente es arriesgarse a sufrir una muerte dolorosa. Cada escudo de armas de su blindaje proclama las atrocidades impías cometidas por el portador, e incluso el mero hecho de poner la vista sobre esos blasones equivale a verse abrumado por un terror antinatural y por una oleada de pesadillas.

Solo miniatura **CABALLEROS DEL CAOS**. La habilidad Muerte y oscuridad está activa para el portador desde de la primera ronda de batalla en adelante, en lugar de estarlo desde la tercera ronda de batalla en adelante.

PANOPLIA DE LOS CABALLEROS MALDITOS

Esta colección de raídos pendones, colgantes y fragmentos de armadura que representan los últimos restos del Caballero Carnivus Grymm es transportada en un cofre liso y sin marcas por una orden de Idólatras silentes. Se dice que engalanar a un Caballero con estos objetos le imbuye con la fortaleza legendaria de esa máquina de guerra maldita. No obstante, se rumorea que al hacer esto se puede atraer la misma maldición que acabó provocando el espantoso final de Carnivus Grymm.

Solo miniatura **CABALLEROS DEL CAOS**. Siempre que se realice un ataque contra el portador, resta 1 al atributo Factor de Penetración de ese ataque.





CABALLEROS DEL CAOS – LANZA TRAITORIS

ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Lanza Traitoris, puedes usar estas mejoras de Lanza Traitoris.



MASTINES PAVOROSOS

ESTRATEGEMA LANZA TRAITORIS –
TÁCTICA DE BATALLA

Los pilotos de Perros de la Guerra rodean a sus aterradas víctimas y a continuación las atacan como una masa feroz.

CUÁNDO: El inicio de tu fase de disparo o el inicio de la fase de combate.

BLANCO: Dos o más unidades **PERRO DE LA GUERRA** de tu ejército y una unidad enemiga que sea un blanco elegible para cada unidad **PERRO DE LA GUERRA** elegida.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las unidades **PERRO DE LA GUERRA** solo pueden tomar como blanco a esa unidad enemiga, pero todas las armas que tengan equipadas esas miniaturas **PERRO DE LA GUERRA** tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1]. Además, si la unidad enemiga está acobardada, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **PERRO DE LA GUERRA** elegida ataque a esa unidad enemiga, una tirada para impactar de 5+ sin modificar logra un Impacto Crítico.

1PM



PTERRORESOMBRÍOS

ESTRATEGEMA LANZA TRAITORIS – EQUIPO

Aullando de hambre necrófaga, las entidades daemónicas descienden en un torbellino de alas raídas para despedazar las almas de aquellos enemigos que muestran aunque sea un instante de miedo. Las rapaces anímicas devoran el animus vitae de sus víctimas y lo canalizan para regenerar el daño sufrido en batalla o curar al piloto del Caballero en el que anidan.

CUÁNDO: Cualquier fase, justo después de que una unidad enemiga falle un chequeo de acobardamiento.

BLANCO: Una unidad **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército que se encuentre a 12" o menos de esa unidad enemiga.

EFEECTO: Tira seis D6. Por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal y esta miniatura recupera hasta 1 herida perdida.

1PM



DESDÉN POR LOS DÉBILES

ESTRATEGEMA LANZA TRAITORIS –
TÁCTICA DE BATALLA

Los pilotos de Caballeros del Caos jamás se rinden si aún quedan enemigos en pie.

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

BLANCO: Una unidad **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de las unidades atacantes.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, tu miniatura tiene las habilidades No hay dolor 6+, y la habilidad No hay dolor 5+ contra ataques de miniaturas acobardadas.

1PM



CABALLEROS DEL CAOS – LANZA TRAITORIS

ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Lanza Traitoris, puedes usar estas mejoras de Lanza Traitoris.



UNA CORREA LARGA

LANZA TRAITORIS –
ESTRATEGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

Los perros de la guerra de los Caballeros del Caos están más aterrados de sus señores que del enemigo, y por eso les obedecen sin dudar, pues saben cuál es el precio por la desobediencia o la deslealtad.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: Una miniatura **ABOMINUS** de tu ejército y hasta tres miniaturas **PERRO DE GUERRA** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esas miniaturas **PERRO DE GUERRA** se consideran dentro del alcance de todas las habilidades de aura que tenga esa miniatura **ABOMINUS**.

1PM



BASTIÓN DIABÓLICO

LANZA TRAITORIS –
ESTRATEGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

La sangre ectoplásmica fluye caliente por los conductos a medida que el Caballero del Caos alimenta de energía los emisores de sus escudos.

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

BLANCO: Una unidad **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, esa miniatura **CABALLEROS DEL CAOS** tiene una salvación invulnerable de 4+ contra ataques a distancia.

1PM



CABALLEROS DE SOMBRA

LANZA TRAITORIS –
ESTRATEGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

Como oscuros fantasmas, algunos Caballeros del Caos pueden atravesar muros sólidos sin impedimentos.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento o tu fase de carga.

BLANCO: Hasta dos miniaturas **PERRO DE GUERRA** de tu ejército, o una miniatura **CABALLEROS DEL CAOS TITÁNICA** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas elegidas pueden moverse horizontalmente a través de miniaturas y elementos de terreno como si no estuvieran allí.

1PM



PERRO DE LA GUERRA VERDUGO

M	R	S	H	L	CO
12"	10	3+	12	7+	8



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	5	0	1
Cañón automático Perro de la Guerra	48"	4	3+	9	-1	3
Rifle de fusión alientodaemónico [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	106

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 103**

FACCIÓN: **Heraldos del Pavor**

Verdugo: Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad bajo mitad de efectivos, suma 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+

* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.

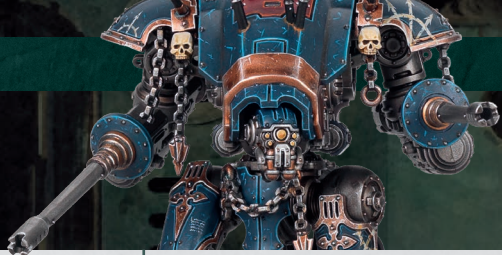
CLAVES: **VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, VERDUGO**



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

PERRO DE LA GUERRA VERDUGO

Los Nobles caídos que pilotan Perros de la Guerra Verdugos son asesinos metódicos y despiadados, y emplean cañones de cañón largo y gran cadencia para maximizar las bajas. Evisceran a grupos de soldados y doblegan a golpes a los ingenios de guerra enemigos en busca de la mayor cuenta de bajas de la batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

- La ametralladora pesada Diabolus de esta miniatura puede reemplazarse por 1 rifle de fusión alientodaemónico.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Perro de la Guerra Verdugo

Esta miniatura está equipada con:

2 cañones automáticos Perro de la Guerra;
ametralladora pesada Diabolus; pies blindados.

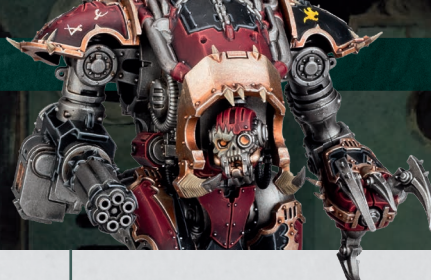
CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, VERDUGO



**CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS**

PERRO DE LA GUERRA ACECHADOR

M	R	S	H	L	CO
12"	10	3+	12	7+	8



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	5	0	1
Cañón ametrallador Vengador	24"	12	3+	6	-1	1
Descargaestragos [ÁREA, INDIRECTA]	48"	1D6	3+	5	0	1
Lanza alientodaemónico [FUSIÓN 4]	24"	2	3+	12	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garra masacre	Combate	4	3+	12	-3	1D6+2
Garra sierra Segador – barrido	Combate	4	3+	10	-3	3
Garra sierra Segador – golpe	Combate	8	3+	8	-2	1

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, PERSONAJE, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, ACECHADOR

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Heraldos del Pavor

Acechador: Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad enemiga, si no hay otras unidades del ejército de tu oponente a 6" o menos de ese blanco, suma 1 a la tirada para herir.

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+

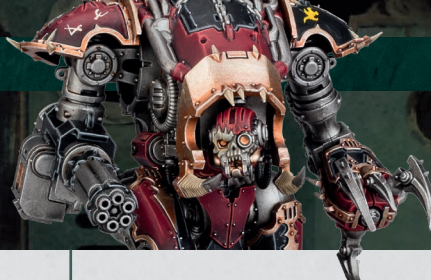
* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

PERRO DE LA GUERRA ACECHADOR

Solo los nobles menores de voluntad más férrea pueden pilotar un Acechador. Como líderes de la manada, suelen guiar a otros Perros de la Guerra en ataques cuidadosamente planeados, hostigando los flancos enemigos, masacrando refuerzos y dando caza a lobos solitarios. Pueden tanto descargar salvas de fuego a distancia como combatir con sus mortíferas garras.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón ametrallador Vengador de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanza alientodaemónico.
- La ametralladora pesada Diabolus de esta miniatura puede reemplazarse por 1 descargaestragos.
- La garra masacre de esta miniatura puede reemplazarse por 1 garra sierra Segador.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Perro de la Guerra Acechador

Esta miniatura está equipada con:
ametralladora pesada Diabolus; cañón ametrallador Vengador;
garra masacre.

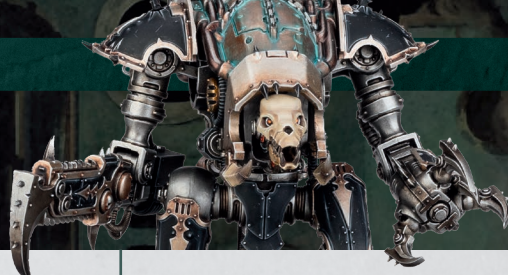
CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, PERSONAJE, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, ACECHADOR



**CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS**

PERRO DE LA GUERRA KARNÍVORO

M	R	S	H	L	CO
14"	10	3+	12	7+	8



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	5	0	1
	Descargaestragos [ÁREA, INDIRECTA]	48"	1D6	3+	5	0	1

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶️	Garra masacre	Combate	4	3+	12	-3	1D6+2
▶️	Garra sierra Segador – barrido	Combate	4	3+	10	-3	3
	Garra sierra Segador – golpe	Combate	8	3+	8	-2	1

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, KARNÍVORO

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Heraldos del Pavor

Karnívoro: Puedes repetir las tiradas de carga para esta miniatura.

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+

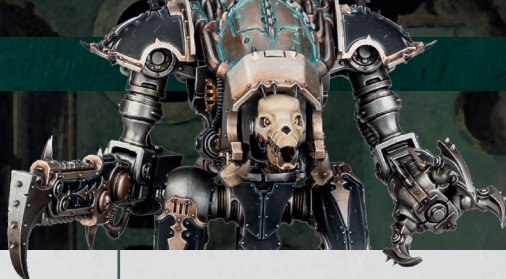
* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

PERRO DE LA GUERRA KARNÍVORO

Los Karnívoros, agresivos y sanguinarios, rehuyen el arsenal a distancia más potente del chasis de Perro de la Guerra. Disfrutan provocando confusión y desespero, buscan la emoción visceral de la matanza a cara de perro. Como resultado, muchos de sus pilotos adoran abiertamente a uno de los Dioses del Caos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La ametralladora pesada Diabolus de esta miniatura puede reemplazarse por 1 descargastragos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Perro de la Guerra Karnívoro

Esta miniatura está equipada con:
ametralladora pesada Diabolus; garra masacre;
garra sierra Segador.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, KARNÍVORO



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

PERRO DE LA GUERRA FORAJIDO

M	R	S	H	L	CO
12"	10	3+	12	7+	8



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón ametrallador Vengador	24"	12	2+	6	-1	1
Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	2+	5	0	1
Lanza alientodaemónico [FUSIÓN 4]	24"	2	2+	12	-4	1D6
Descargaestragos [ÁREA, INDIRECTA]	48"	1D6	2+	5	0	1

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Heraldos del Pavor**

Forajido: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a la unidad enemiga elegible más cercana, 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.

SALVACIÓN INVULNERABLE *

5+

* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.

CLAVES: **VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, FORAJIDO**



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

PERRO DE LA GUERRA FORAJIDO

A los Forajidos y sus pilotos Nobles caídos les ha encandilado tanto el asesinato a larga distancia que mayormente desdeñan la anarquía de los asaltos cuerpo a cuerpo. Algunos llegan a cerrar pactos oscuros que los animan a asesinar a enemigos poderosos con elegancia o a purgar zonas de guerra con desprecio indiscriminado.



OPCIONES DE EQUIPO

- La ametralladora pesada Diabolus de esta miniatura puede reemplazarse por 1 descargastragos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Perro de la Guerra Forajido

Esta miniatura está equipada con:
ametralladora pesada Diabolus; cañón ametrallador Vengador;
lanza alientodaemónico; pies blindados.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, FORAJIDO



**CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS**

PERRO DE LA GUERRA CAZADOR

M	R	S	H	L	CO
12"	10	3+	12	7+	8



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	5	0	1
Lanza alientodaemónico [FUSIÓN 4]	24"	2	3+	12	-4	106
Rifle de fusión alientodaemónico [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	106

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garra sierra Segador – barrido	Combate	8	3+	8	-2	1
Garra sierra Segador – golpe	Combate	4	3+	10	-3	3

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, CAZADOR

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 103

FACCIÓN: Heraldos del Pavor

Cazador: Cada vez que esta miniatura realice un ataque contra una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, repite la tirada para Herir de 1 y repite la tirada 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.

SALVACIÓN INVULNERABLE *

5+

* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

PERRO DE LA GUERRA CAZADOR

Igual que un sabueso que sigue un rastro, los Cazadores suelen perseguir a enemigos corpulentos como si fueran presas. Su lanza alientodaemónico funde incluso el blindaje más grueso, mientras que las garras sierra se hunden en las entrañas destrozando órganos y tripulación por igual.



OPCIONES DE EQUIPO

- La ametralladora pesada Diabolus de esta miniatura puede reemplazarse por 1 rifle de fusión alientodaemónico.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Perro de la Guerra Cazador

Esta miniatura está equipada con:
ametralladora pesada Diabolus; lanza alientodaemónico;
garras sierra Segador.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, PERRO DE LA GUERRA, CAZADOR



**CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS**

CABALLERO EXPOLIADOR

M	R	S	H	L	CO
10"	12	3+	22	6+	10



☉ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	5	0	1
Batería de cohetes lanzarruina	48"	3	3+	8	-2	1D6
Cañón de batalla Expoliador [ÁREA, FUEGO RÁPIDO 1D6+3]	72"	1D6+3	3+	10	-1	3
Cañones automáticos fuego infernal [ANTIVOLAR 2+, ACOPLADA]	48"	3	3+	7	-1	2
Cañón gatling Expoliador	36"	18	3+	6	-2	2
Cañón termal alientodaemónico [ÁREA, FUSIÓN 6]	24"	2D3	3+	12	-4	1D6
Lanzallamas oscuro pesado [IGNORA COBERTURA, TORRENTE]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Módulo lanzamisiles Estrago [ÁREA, INDIRECTA]	48"	1D6+1	3+	5	0	1
Rifle de fusión alientodaemónico [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
➤ Espada sierra Segador – barrido	Combate	12	3+	9	-3	2
➤ Espada sierra Segador – golpe	Combate	4	3+	14	-4	6
Pies titánicos	Combate	4	3+	8	-1	2
➤ Garra golpedisforme – barrido	Combate	8	3+	10	-2	3
➤ Garra golpedisforme – golpe	Combate	4	3+	20	-3	8
➤ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.						

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, ABOMINUS, PERSONAJE, CAOS, CABALLERO EXPOLIADOR



HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6

FACCIÓN: Bípedo superpesado, Heraldos del Pavor

Dominio del pavor (Aura): Mientras una unidad **PERRO DE LA GUERRA** amigo se encuentre a 9" o menos de esta miniatura, siempre que esa unidad **PERRO DE LA GUERRA** haga un chequeo de acobardamiento, suma 1 a dicho chequeo.

Odio furibundo: Siempre que esta miniatura sea elegida para disparar o combatir, al resolver esos ataques puedes repetir una tirada para impactar o puedes repetir una tirada para herir.

DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 Heridas restantes, resta 5 al atributo Control de Objetivos de esta miniatura y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE *

* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.

5+

CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

CABALLERO EXPOLIADOR

Los Caballeros Expoliadores personifican lo que implica ser un Caballero del Caos. Sus Nobles caídos repudian el honor y el odio se rebulle en su interior. Son capaces de empuñar toda una gama de armas potentes alineadas con el temperamento de su piloto, y desplegar con ellas su odio ya sea a distancia o en combate.



OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle de fusión alientodaemónico de esta miniatura puede reemplazarse por 1 ametralladora pesada Diabolus.
- La espada sierra Segador de esta miniatura puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 cañón de batalla Expoliador y 1 ametralladora pesada Diabolus
 - 1 cañón gatling Expoliador y 1 lanzallamas oscuro pesado
 - 1 cañón termal alientodaemónico
- La garra golpedisforme de esta miniatura puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 cañón de batalla Expoliador y 1 ametralladora pesada Diabolus
 - 1 cañón gatling Expoliador y 1 lanzallamas oscuro pesado
 - 1 cañón termal alientodaemónico
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
 - 1 batería de cohetes lanzarruina
 - 1 cañones automáticos fuego infernal
 - 1 módulo lanzamisiles Estrago

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Caballero Expoliador

Esta miniatura está equipada con: espada sierra Segador; rifle de fusión alientodaemónico; garra golpedisforme; pies titánicos.

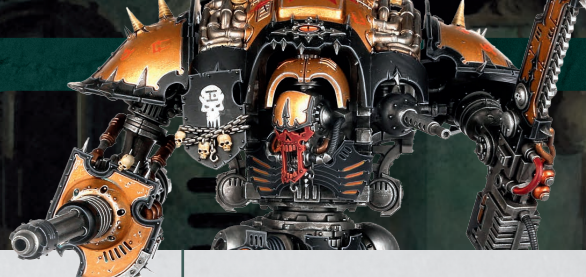
CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, ABOMINUS, PERSONAJE, CAOS, CABALLERO EXPOLIADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

CABALLERO EXECRADOR

M	R	S	H	L	CO
10"	12	3+	22	6+	10



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	2+	5	0	1
Destructor láser Execrador	72"	3	2+	18	-4	106+3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶ Espada sierra Segador – barrido	Combate	12	3+	9	-3	2
▶ Espada sierra Segador – golpe	Combate	4	3+	14	-4	6
▶ Garra golpe-disforme – barrido	Combate	8	3+	10	-2	3
▶ Garra golpe-disforme – golpe	Combate	4	3+	20	-3	8

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, ABOMINUS, PERSONAJE, CAOS, CABALLERO EXECRADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 106

FACCIÓN: Bípedo superpesado, Heraldos del Pavor

Crueldad obsesiva: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia contra una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, dicho ataque tiene la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

Capataz (Aura): Mientras una miniatura **PERRO DE LA GUERRA** amiga se encuentre a 9" o menos de esta miniatura, siempre que esa miniatura **PERRO DE LA GUERRA** realice un ataque a distancia, repite las tiradas para impactar de 1.

DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 Heridas restantes, resta 5 al atributo Control de Objetivos de esta miniatura y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE *

* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.

5+

CABALLERO EXECRADOR

Los Caballeros Execradores no perdonan a ningún ser vivo. Poseen potente armamento a medio y corto alcance, capaz de librar duelos con ingenios de guerra o bestias monstruosas enemigas, o de aniquilar hordas de enemigos menores. También son capataces crueles que gruñen órdenes a los Perros de la Guerra que los siguen por los flancos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La espada sierra Segador de esta miniatura puede reemplazarse por 1 garra golpedisforme.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Caballero Execrador

Esta miniatura está equipada con:
ametralladora pesada Diabolus; destructor láser Execrador;
espada sierra Segador.

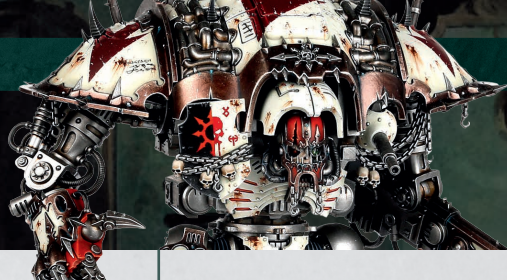
CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, ABOMINUS, PERSONAJE, CAOS,
CABALLERO EXECRADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

CABALLERO MASACRADOR

M	R	S	H	L	CO
12"	12	3+	22	6+	10



🎯 ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	5	0	1

⚔️ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
▶ Espada sierra Segador – barrido	Combate	18	2+	9	-3	2
▶ Espada sierra Segador – golpe	Combate	6	2+	14	-4	6
▶ Garra golpedisforme – barrido	Combate	12	2+	10	-2	3
▶ Garra golpedisforme – golpe	Combate	6	2+	20	-3	8

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, ABOMINUS, PERSONAJE, CAOS, CABALLERO MASACRADOR



HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6

FACCIÓN: Bípedo superpesado, Heraldos del Pavor

Asalto frenético (Aura): Mientras una miniatura **PERRO DE LA GUERRA** amiga se encuentre a 9" o menos de esta miniatura, siempre que esa miniatura **PERRO DE LA GUERRA** realice un ataque de combate, repite las tiradas para impactar de 1.

Sed de sangre: Siempre que esta miniatura haga un movimiento de carga, hasta el final del turno sus armas de combate tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1]. Además, una vez por batalla es elegible para declarar una carga en un turno en el que ha avanzado.

DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 Heridas restantes, resta 5 al atributo Control de Objetivos de esta miniatura y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE *

* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.

5+

CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

CABALLERO MASACRADOR

Los Caballeros Masacradores irrumpen en la batalla con aullidos enloquecidos y metálicos. Carecen de disciplina o control, y acceden al grueso del combate de una zona de guerra con una ferocidad demente. Combaten como daemons frenéticos más que como máquinas, con barridos de sus monstruosas espadas sierra Segador y sus garras golpedisforme.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Caballero Masacrador

Esta miniatura está equipada con:
ametralladora pesada Diabolus; espada sierra Segador;
garra golpedisforme.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, ABOMINUS, PERSONAJE, CAOS,
CABALLERO MASACRADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

CABALLERO ABOMINABLE

M	R	S	H	L	CO
10"	12	3+	22	6+	10



☯ ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada Diabolus [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	5	0	1
Combustor volkíte [HERIDAS DEVASTADORAS]	30"	9	3+	12	0	3

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Electroflagelo [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	9	3+	10	-2	3
Maza funesta [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	3+	8	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

FACCIÓN: **Bípodo superpesado, Heraldos del Pavor**

Terrores arremolinados (Psíquica): Al inicio de tu fase de disparo, elige a una unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura. Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.

Tormentas disformes (Psíquica): Al final de tu fase de movimiento, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 9" o menos de esta miniatura: con un 3+, la unidad enemiga en cuestión sufre 1D3 heridas mortales.

DAÑADA: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 Heridas restantes, resta 5 al atributo Control de Objetivos de esta miniatura y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE *

5+

* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.

CLAVES: **VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, ABOMINUS, PSÍQUICO, PERSONAJE, CAOS, CABALLERO ABOMINABLE**



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

CABALLERO ABOMINABLE

Los Caballeros Abominables se consideran especialmente bendecidos por los Dioses Oscuros, pues están imbuidos de energía disforme. Desatan su poder en oleadas letales, corrompiendo y mutando a quienes tienen cerca, e incinerando a enemigos distantes con haces de energía volkite. En combate, utilizan apéndices enroscados y forjados por la disformidad para aplastar lo que permanezca intacto.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Caballero Abominable

Esta miniatura está equipada con:
ametralladora pesada Diabolus; combustor volkite;
electroflagelo; maza funesta.

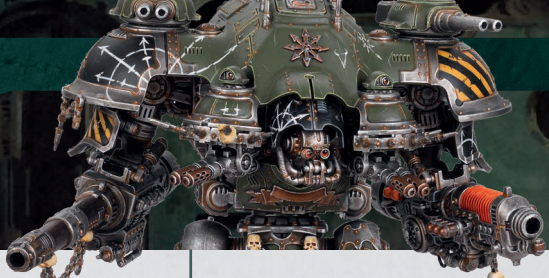
CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, ABOMINUS, PSÍQUICO,
PERSONAJE, CAOS, CABALLERO ABOMINABLE



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

CABALLERO TIRANO

M	R	S	H	L	CO
8"	13	2+	24	6+	10



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Arpón choquedisforme [ANTIMONSTRUO 4+, ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1	2+	24	-6	12
Cañón execrador doble [ÁREA, ACOPLADA]	36"	1D6	3+	6	0	1
Cañón llamaoscuro [IGNORA COBERTURA, TORRENTE]	18"	3D6	N/A	8	-1	2
Ectoerradicador de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D6+3	3+	8	-2	2
Ectoerradicador de plasma – supracarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D6+3	3+	9	-3	3
Lanzamisiles ataquespectral [ANTITITÁNICA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	72"	1	3+	12	-6	1D6+1
Lanza volcán azufre [ÁREA]	60"	1D3	3+	20	-5	1D6+8
Rifle de fusión alientodaemónico doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA]	12"	1	3+	9	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Pies titánicos	Combate	4	4+	8	-1	2

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, PERSONAJE, CAOS, CABALLERO TIRANO

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6+2

FACCIÓN: Bípedo superpesado, Heraldos del Pavor

Égida infernal (Aura): Mientras una miniatura **PERRO DE LA GUERRA** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, esa miniatura **PERRO DE LA GUERRA** se beneficia de cobertura.

Bastión de corrupción: Las unidades enemigas que se desplieguen en el campo de batalla como refuerzos no pueden ser desplegadas a 12" o menos de esta miniatura.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 Heridas restantes, resta 5 al atributo Control de Objetivos de esta miniatura y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE *

5+

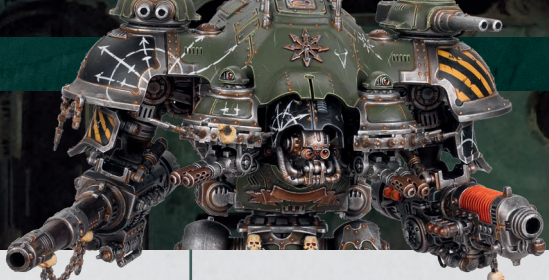
* Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS

CABALLERO TIRANO

Los Caballeros Tiranos, bastiones andantes de corrupción, son tan inmensos que descuellan sobre los demás Caballeros del Caos. Portan algunas de las armas más pesadas disponibles para las casas caídas, y sus pilotos disfrutan desatando el potencial mortífero de ese arsenal mientras ignoran con facilidad los ataques enemigos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La lanza volcán azufre y el ectoerradicador de plasma de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 cañón llamaoscura y 1 arpón choquedisforme.
- Los 2 lanzamisiles ataquespectral y el cañón execrador doble de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 lanzamisiles ataquespectral y 2 cañones execrador dobles.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Caballero Tirano

Esta miniatura está equipada con:

2 lanzamisiles ataquespectral;
2 rifles de fusión alientodaemónico dobles;
cañón execrador doble; ectoerradicador de plasma;
lanza volcán azufre; pies titánicos.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPEDO, TITÁNICA, GIGANTESCA, PERSONAJE, CAOS, CABALLERO TIRANO



CLAVES DE FACCIÓN:
CABALLEROS DEL CAOS