



MARINES ESPACIALES DEL CAOS

PACK DE FACCIÓN: VERSIÓN 1.1

En las siguientes páginas encontrarás reglas adicionales y aclaraciones que complementan tu Codex, desde nuevos destacamentos y hojas de datos hasta fes de erratas y preguntas frecuentes.

La sección de FAQ y Fe de erratas informa de cambios en productos impresos. El texto nuevo o revisado figura **en rojo**, con un **resaltado** aplicado a revisiones anteriores (salvo en textos completamente nuevos o reemplazados).

Los valores en puntos para tu facción figuran en el Manual de campo Munitorum, y las mejoras grandes al equilibrio de Warhammer 40,000 (que pueden incluir cambios a las reglas de tu facción) figuran en las Actualizaciones de equilibrio. Todos los cambios en valores en puntos y reglas se actualizan también en la aplicación de Warhammer 40,000.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

- Destacamento Cacería de pesadilla

CONTENIDO:

Destacamentos	2
Creaciones de Bilis	2
Cábala del Caos.....	4
Cacería de Pesadilla	6
Hojas de datos	8
Garra Némesis.....	8
FAQ y Fe de erratas	10

CREACIONES DE BILIS

Unidas en bandas de Marines Espaciales del Caos aumentados, las creaciones de Bilis muestran las profundidades del oscuro genio del Primogenitor. Tanto si se dedican a la búsqueda de especímenes y conocimientos prohibidos como si se entregan a ambiciosos señores de la guerra a cambio de riquezas, estos guerreros alterados expanden la red de la siniestra influencia de la Araña. Cada nuevo experimento que emprende el Clonador pretende mejorar las obras del Emperador Cadáver y hacer más letal la forma transhumana de un Marine Espacial. En la batalla, sus creaciones usan su fuerza, velocidad, agresividad y resistencia mejoradas para aguantar el fuego enemigo, zambullirse en medio de sus filas y despedazar a sus víctimas, incluso cuando las mutaciones inducidas por el Clonador empiezan a destrozar sus formas alteradas.

REGLA DE DESTACAMIENTO



AUMENTOS EXPERIMENTALES

Las creaciones de Bilis, los Terata, poseen diversas mutaciones, que aumentan su letalidad transhumana... por ahora.

Al inicio de la batalla, elige qué aumentos estarán activos para las miniaturas **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** (salvo miniaturas **CONDENADO**) de tu ejército hasta el final de la batalla. Para ello, elige 1 de la lista siguiente, o determina 2 al azar tirando dos D6. Si **FABIUS BILIS** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA**, puedes repetir uno o ambos dados al determinar tus aumentos al azar. Los aumentos duplicados no tienen efectos adicionales.

- Acelerantes colinérgicos:** Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de esta miniatura.
- Infusión de hiperadrenalina:** Suma 2" al atributo Movimiento de esta miniatura.
- Reacciones paraneurales:** Mejora en 1 el atributo Habilidad de Armas de las armas de combate equipadas a esta miniatura.
- Quitina supracutánea:** Suma 1 al atributo Resistencia de esta miniatura.
- Tendones reforzados:** Suma 1 al atributo Fuerza de las armas de combate de esta miniatura.
- Mejora óptica:** Mejora en 1 el atributo Habilidad de Proyectiles de las armas a distancia equipadas a esta miniatura.

MEJORAS



PRECISIÓN QUIRÚRGICA

Alumno de Fabius Bilis, este campeón del Caos maneja sus armas con la misma precisión con la que un maestro cirujano blandiría un bisturí.

Solo miniatura **ASTARTES HEREJES** (salvo miniaturas **CONDENADO**). Las armas de combate del portador tienen la habilidad [PRECISIÓN].

CAPARAZÓN VIVIENTE

Con un pensamiento, el portador hace que esta bioarmadura se vuelva más gruesa, aumentando aún más su resistencia.

Solo miniatura **SEÑOR DEL CAOS**. Suma 1 al atributo Heridas del portador y el portador tiene la habilidad No hay dolor 5+.

YELMO QUE TODO LO VE

Este yelmo barroco cuenta con numerosos sensores adicionales, cuya información procesan nuevos órganos desfigurados.

Solo miniatura **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** (salvo miniaturas **CONDENADO**). Las unidades enemigas desplegadas en el campo de batalla desde la reserva no pueden colocarse a 12" o menos del portador.

PRINCIPAL SUJETO EXPERIMENTAL

Solo los más fuertes sobrevivirán a las desenfrenadas transformaciones asociadas a la misteriosa bioalquimia de Bilis.

Solo miniatura **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** (salvo miniaturas **CONDENADO**). Suma 1 al atributo Daño de las armas de combate equipadas al portador. Siempre que el portador ataque en combate, puedes repetir las tiradas para impactar.

ROSTROS MONSTRUOSOS

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRÁTICO

Los experimentos de Bilis han convertido a estos guerreros en monstruos con racimos de ojos compuestos, mandíbulas distendidas y llenas de colmillos, o una mirada de formas grotescas horribles de contemplar.

1PM

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

BLANCO: 1 unidad INFANTERÍA ASTARTES HEREJES de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, resta 1 a las tiradas para impactar.

1PM

LOS AMOS NOS VIGILAN

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRÁTICO

Al sentir la mirada de las mayores creaciones de Bilis en el campo de batalla, los guerreros transhumanos y mortales se esfuerzan en impresionar.

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

BLANCO: 1 unidad INFANTERÍA ASTARTES HEREJES de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad sea eliminada, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6, restando 1 al resultado si tu unidad es CONDENADO. Con 4+, no la retires del juego. Esta miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad atacante haya finalizado sus ataques, y luego se retira del juego.

2PM

ESPECÍMENES PARA LA ARAÑA

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRÁTICO

Los agentes del Clonador siempre buscan nuevos especímenes. Se esfuerzan por cosechar los cuerpos de grandes líderes y campeones, arrastrándolos de la batalla y dejando a los enemigos restantes desmoralizados.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad INFANTERÍA ASTARTES HEREJES de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque en combate y tome como blanco una unidad PERSONAJE, puedes repetir las tiradas para herir. Después de que tu unidad combata, si alguna miniatura PERSONAJE enemiga fue eliminada por esos ataques, elige 1 unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad. Esta unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento. En su lugar, si el SEÑOR DE LA GUERRA enemigo fue eliminado por esos ataques, toda unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

MUTACIONES TARDÍAS

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRÁTICO

Los experimentos de Fabius Bilis son muy inestables. En el fragor de la batalla, las nuevas mutaciones pueden estallar en explosiones de vísceras supurantes, tan letales para el sujeto como para el enemigo.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad INFANTERÍA ASTARTES HEREJES (salvo unidades CONDENADO) de tu ejército.

EFFECTO: Tu unidad sufre 1D3 heridas mortales. A continuación, elige 1 aumento (ver Aumentos experimentales). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, las miniaturas de tu unidad tienen el aumento elegido además de cualquier otro que tengan.

REGENERACIÓN DIABÓLICA

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRÁTICO

Ni la muerte acaba con las más viles de las creaciones de Bilis.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad INFANTERÍA ASTARTES HEREJES (salvo unidades CONDENADO) de tu ejército.

EFFECTO: Devuelve 1 miniatura eliminada (salvo miniaturas PERSONAJE) a tu unidad. Devuelve, en su lugar, 1D3 miniaturas eliminadas (salvo miniaturas PERSONAJE) a tu unidad si es LÍNEA DE BATALLA.

AUTOESTIMULANTES

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRÁTICO

Una serie de viales subdérmicos inyectan autoestimulantes y biocatalizadores en los músculos de los guerreros, vigorizándolos para realizar esfuerzos increíbles.

CUÁNDO: Al inicio de tu fase de carga.

BLANCO: 1 unidad INFANTERÍA ASTARTES HEREJES de tu ejército.

EFFECTO: Hasta el final del turno, tu unidad puede elegirse para declarar una carga en un turno en el que avanzó.

CACERÍA DE PESADILLA

Muchas bandas de guerra de las Legiones Traidoras ejecutan terroríficos asaltos de choque de crueldad inaudita. Las tácticas de una Cacería de pesadilla se han empleado para potenciar rituales mágicos con el miedo de sus víctimas, para difundir el caos y la discordia entre el enemigo o como recordatorio para rivales cercanos de la superioridad de una banda. Para algunos Astartes Herejes, no obstante, asesinar y aterrorizar son en sí una fuente de deleite. Estos guerreros se lanzan al campo de batalla ocultos bajo el manto de la oscuridad y se acercan a su presa. Entonces, irrumpen enemigos de pesadilla, procedentes de los cielos o de fisuras en la realidad, dispuestos a despedazar al enemigo con la mayor crueldad posible. Cada error que comete la víctima presa del pánico es otro punto débil que los depredadores de la Cacería de pesadilla aprovechan con alegría.

REGLA DE DESTACAMIENTO

TERROR MANIFESTADO

Mediante gritos vocoamplificados o pertrechados con trofeos espeluznantes, estos invasores de pesadilla tienen una presencia aterradora. Hasta los oponentes más estoicos pueden estremecerse ante su sádica crueldad. Una vez que el miedo los ha atrapado, se convierten en presa fácil.

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 alguna unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército, dicha unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento, restando 1 al resultado. Las unidades enemigas afectadas por esta regla de destacamento no necesitan hacer más chequeos de acobardamiento en la misma fase.

Siempre que una miniatura **ASTARTES HEREJES** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco una unidad que esté bajo mitad de efectivos, suma 1 a la tirada para impactar.

Siempre que un ataque tome como blanco una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército, si la miniatura atacante está acobardada, resta 1 a la tirada para impactar.

Siempre que una miniatura **ASTARTES HEREJES** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco una unidad acobardada, suma 1 a las tiradas para herir.

MEJORAS

MALDICIÓN DE VELOGRIS

Grabada en la coraza de este guerrero hay una maldición rúnica que atenua su forma en las mentes de sus presas, hasta que todo lo que perciben sea garras y sombras.

Solo miniatura **SEÑOR DEL CAOS**. Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Sigilo.

Mientras la unidad del portador esté dentro del alcance de algún marcador de objetivo que controles, esa unidad solo puede elegirse como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 18" o menos de ella.

PROPULSORES DE DISFORMIDAD

Bañado en energías disformes, el propulsor de salto de este Señor abre brechas en la realidad, lo cual le permite retirarse en un instante.

Solo miniatura **PROPULSOR DE SALTO SEÑOR DEL CAOS**. Al final de la fase de combate de tu oponente, si la unidad del portador no tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, puedes retirar esta unidad del campo de batalla y colocarla en la reserva estratégica.

PARASITO TERRORGLOTÓN

Un pacto daemónico sellado con miedo y terror permitió a esta entidad llegar a la realidad. Se enrosca, firme e invisible, alrededor del alma de un guerrero, y erosiona la cordura de quienes la rodean para alimentarse de su terror.

Solo miniatura **ASTARTES HEREJES**. Al inicio de la fase de combate, todas las unidades enemigas en la zona de amenaza de la unidad del portador deben hacer un chequeo de acobardamiento, restando 1 al resultado.

BUSCADOLOR

Este campeón demanda estar a la vanguardia de la cacería, y su ansia por infiligr sufrimiento se manifiesta en temerarias embestidas hacia las líneas enemigas.

Solo miniatura **PROPULSOR DE SALTO SEÑOR DEL CAOS**. Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Avanzadilla 6".

En el paso de Declarar formaciones de batalla, el portador puede adjuntarse a una unidad **ESPOLONES DE LA DISFORMIDAD**.



HUNDIR LAS GARRAS A FONDO

CACERÍA DE PESADILLA – ESTRATEGEMA

Cuando la indecisión y el terror se aferran al enemigo, todas sus fragilidades quedan expuestas a los más crueles ataques.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque que tome como blanco una unidad acobardada y/o que esté por debajo de sus efectivos iniciales, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

1PM

SOBRECARGA MALICIOSA

CACERÍA DE PESADILLA – ESTRATEGEMA

Combinando un poder impío con una velocidad vertiginosa, el horror absoluto de la fuerza de estos guerreros choca contra sus enemigos.

CUÁNDO: En tu fase de carga.

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad es apta para declarar cargas en un turno en el que avanzó.

1PM

TERROR IMPLACABLE

CACERÍA DE PESADILLA – ESTRATEGEMA

Estos guerreros atacan en oleadas aullantes, cada carga tan brutal como la anterior.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** de tu ejército retroceda.

BLANCO: Esa unidad **ASTARTES HEREJES**.

EFFECTO: Hasta el final del turno, puedes elegir tu unidad para disparar y declarar cargas en un turno en el que haya retrocedido.

1PM

CAZA A LOS DÉBILES

CACERÍA DE PESADILLA – ESTRATEGEMA

Tanto si los enemigos han sido heridos, como si los rodean los cadáveres de sus camaradas, su vacilante cohesión los señala como condenados.

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

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque que tome como blanco una unidad acobardada o que esté por debajo de sus efectivos iniciales, puedes repetir la tirada para impactar.

1PM

DESPLIEGUE DE SADISMO

CACERÍA DE PESADILLA – ESTRATEGEMA

No basta con matar. Los aliados del enemigo deben entender exactamente qué horrores les aguardan.

CUÁNDO: En la fase de combate, justo después de que una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército elimine una unidad enemiga.

BLANCO: Esa unidad **ASTARTES HEREJES**.

EFFECTO: Cada unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad y visible para ella (salvo unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**) debe hacer un chequeo de acobardamiento.

1PM

INCURSIÓN HORRIPILANTE

CACERÍA DE PESADILLA – ESTRATEGEMA

Desplegarse súbitamente, acompañado por un estallido de tormento sensorial, puede quebrantar la disciplina de la presa.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército que haya llegado desde la Reserva en este turno.

EFFECTO: Elige una unidad enemiga (salvo unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**) a 12" o menos de tu unidad y visible para ella: dicha unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento, restando 1 al resultado.

1PM

CÁBALA DEL CAOS

Aún solo, un Hechicero de los Marines Espaciales del Caos es ya un poderoso campeón de los Dioses Oscuros, capaz de transformar la energía disforme en llamas infernales y mutaciones de pesadilla. Cuando varios Hechiceros unen fuerzas, sus poderes se magnifican. La realidad se estremece bajo sus órdenes. Los guerreros enemigos caen despedazados por las tormentas de poder empírico y el campo de batalla tiembla. Mientras que un Hechicero en solitario suele ser consejero de un poderoso Señor del Caos, los cabales de varios Hechiceros acumulan tantos poderes y saberes prohibidos que sus integrantes son capaces de liderar ejércitos e incluso planetas enteros. Los Hechiceros, acompañados de sus tenientes y defendidos por sus sirvientes, desatan a sus huestes contra mundos desprevenidos, saquean repositorios antiguos y continúan expandiendo sus malignos poderes.

REGLA DE DESTACAMIENTO



MANANTIAL EMPÍREO

Los poderes hechiceros del cabal atraen sin remedio la mirada de los Dioses Oscuros e inundan el campo de batalla con energía sobrenaturales que intensifican las cualidades disformes de los demás Marines Espaciales del Caos.

Siempre que una unidad de tu ejército haga un Pacto Oscuro, elige una de las siguientes habilidades. Tu unidad tiene esa habilidad hasta el final de la fase.

Llama disforme voladora

Mientras esta unidad esté a 9" o menos de alguna miniatura **Psíquico Astartes Herejes**, mejora en 1 el atributo Fuerza de las armas a distancia equipadas a miniaturas de esta unidad.

Manifestación monstruosa

Mientras esta unidad esté a 9" o menos de alguna miniatura **Príncipe Daemon Astartes Herejes** o **Príncipe Daemon Alado Astartes Herejes** amiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas de combate equipadas a las miniaturas de esta unidad.

MEJORAS



BENDECIDOS POR LA DISFORMIDAD

No todos los Hechiceros empiezan siendo psíquicos. Algunos reciben sus poderes místicos de los dioses de la disformidad.

Solo miniatura **ASTARTES HEREJES** (salvo miniaturas **KHORNE**). El portador gana la clave **Psíquico**.

OJO DE Z'DESH

Este poliedrónico cristal revela diversos futuros a su portador, que tiene la oportunidad de actuar antes que nadie.

Solo miniatura **ASTARTES HEREJES**. Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Avanzadilla 6".

ESPADA MENTAL

Este Hechicero ha sido bendecido con una habilidad que le permite concentrar todo su odio y crueldad en las armas de sus guerreros.

Solo miniatura **Psíquico**. Las armas de combate equipadas a las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad **[LANZA]**.

AVATAR INFERNAL

Este ser pesadillesco no es solo un Príncipe Daemon, sino también un hechicero oscuro de enorme poder capaz de aumentar su poderío físico con potencia empírica.

Solo miniatura **PRÍNCIPE DAEMON ASTARTES HEREJES** o **PRÍNCIPE DAEMON ALADO ASTARTES HEREJES**. Mejora en 2 el atributo Fuerza y en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas de combate equipadas al portador.



BENDICIÓN SINIESTRA

ESTRATEGEMA CABAL DEL CAOS – HAZAÑA ÉPICA

Los poderes del cabal otorgan durante un breve instante una forma semiincorpórea a estos guerreros, con lo que los ataques de los enemigos los atraviesan sin dejar mella.

CUÁNDO: En cualquier fase, justo después de que se asigne una herida mortal a una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército.

BLANCO: Esa unidad **ASTARTES HEREJES**.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+ contra heridas mortales.

1PM

NO HAY DESCANSO EN LA MUERTE

ESTRATEGEMA CABAL DEL CAOS – ARDID ESTRÁTICO

Con un rotundo ademán, uno de los maestros hechiceros del ejército devuelve la vida mediante un conjuro a los heridos y muertos para que sigan luchando.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: Una unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército a 9" o menos de una unidad **PSÍQUICO ASTARTES HEREJES, PRÍNCIPE DAEMON ASTARTES HEREJES O PRÍNCIPE DAEMON ALADO ASTARTES HEREJES** de tu ejército.

EFFECTO: 1 miniatura de tu unidad recupera hasta 1D3+1 heridas perdidas. Si tu unidad tiene la clave LÍNEA DE BATALLA, puedes devolver hasta 1D3 miniaturas eliminadas (salvo miniaturas PERSONAJE) a tu unidad con todas sus heridas restantes, en lugar de eso.

1PM

LA Maldición MUTANTE

ESTRATEGEMA CABAL DEL CAOS – ARDID ESTRÁTICO

Una oleada de energías disformes envuelve al enemigo y lo muta hasta que su forma física es irreconocible.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **PSÍQUICO ASTARTES HEREJES** de tu ejército.

EFFECTO: Elige una unidad enemiga visible para esta unidad y a 12" o menos de ella. Tira 1D6: con 1, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal; con 2-4, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con 5-6, esa unidad enemiga sufre 2D3 heridas mortales.

1PM

BUSCAALMAS

ESTRATEGEMA CABAL DEL CAOS – ARDID ESTRÁTICO

Estos guerreros han sido bendecidos con munición bruja que detecta la esencial vital de sus blancos y los persigue vayan donde vayan.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **ASTARTES HEREJES** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a miniaturas de tu unidad tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].

PRISA IMPÍA

ESTRATEGEMA CABAL DEL CAOS – HAZAÑA ÉPICA

Estos guerreros atraviesan con velocidad el tapiz temporal gracias a la hechicería.

CUÁNDO: En tu fase de carga.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA ASTARTES HEREJES** de tu ejército que no haya sido elegida para cargar en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad puede elegirse para declarar cargas en un turno en el que avanzó.

MORTAJA DEL CAOS

ESTRATEGEMA CABAL DEL CAOS – TÁCTICA DE BATALLA

Una mortaja de sombras fluctuantes y neblinas sobrenaturales oculta a los servidores de los Díos Oscuros.

CUÁNDO: Al inicio de la fase de disparo de tu oponente.

BLANCO: Una unidad **PSÍQUICO ASTARTES HEREJES, PRÍNCIPE DAEMON ASTARTES HEREJES O PRÍNCIPE DAEMON ALADO ASTARTES HEREJES** de tu ejército.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad tiene la siguiente habilidad:

Mortaja del Caos (Aura): Las miniaturas de unidades **ASTARTES HEREJES** amigas a 6" o menos de esta unidad tienen la habilidad Sigilo.

1PM

GARRA NÉMESIS

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



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1, PESADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
▶ Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	4+	4	0	1
▶ Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	4+	9	-2	1D6
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
▶ Rifle de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
▶ Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Archa sierra de Nostramo [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	4	3+	8	-2	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
Armas malditas emparejadas [ACOPLADAS]	Combate	4	3+	5	-2	1
Cuchilla sierra de Nostramo [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	5	3+	4	-1	1
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, PSÍQUICO, CAOS, GRANADAS, GARRA NÉMESIS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES

HABILIDADES

BÁSICA: Sigilo

FACCIÓN: Pactos oscuros

Visiones de sufrimiento (Psíquica): Siempre que una miniatura de esta unidad ataque y tome como blanco una unidad enemiga que esté por debajo de sus efectivos iniciales, suma 1 a la tirada para impactar. Si la unidad enemiga está bajo mitad de efectivos, suma 1 también a la tirada para herir.

HABILIDADES DE EQUIPO

Devorador de voces: Las unidades enemigas (salvo MONSTRUOS Y VEHÍCULOS) no pueden ser tomadas como blanco de Estratagemas mientras estén en la zona de amenaza de la unidad del portador.

GARRA NÉMESIS

Los Garris Némesis son escuadrones de Amos de la Noche consumidos por sed de sangre y sadismo extremos. Trabajan como escuadrones de la muerte al servicio de amos de la guerra del Caos de toda la galaxia. Para ello, emplean un mortífero arsenal con el que infilgan miedo, dolor y muerte sobre sus enemigos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter del Visionario puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- La cuchilla sierra de Nostramo del Visionario puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 arma maldita
 - 1 puño de energía
- El bólter de cualquier número de Legionarios puede reemplazarse por 1 espada sierra Astartes.
- Si esta unidad incluye 10 miniaturas, el bólter de 1 Legionario puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 bólter pesado
 - 1 lanzamisiles
- El bólter de 1 Legionario puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 lanzallamas
 - 1 rifle de fusión
 - 1 rifle de plasma
- El bólter de hasta 4 Legionarios puede reemplazarse por una de las siguientes opciones [no se permiten duplicados]:
 - 1 archa sierra de Nostramo
 - 1 arma maldita
 - 1 armas malditas emparejadas
 - 1 devorador de voces y 1 espada sierra Astartes

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Visionario
- 4-9 Legionarios

El Visionario está equipado con: pistola bólter; cuchilla sierra de Nostramo.

Cada Legionario está equipado con: pistola bólter; bólter; arma cuerpo a cuerpo.

UNIDAD ADJUNTA

Si una miniatura PERSONAJE de tu ejército con la habilidad Líder (salvo HÉROES ÉPICOS) puede adjuntarse a una unidad de LEGIONARIOS, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad.

CLAVES: INFANTERÍA, Psíquico, CAOS, GRANADAS, GARRA NÉMESIS



CLAVES DE FACCIÓN:
ASTARTES HEREJES



MARINES ESPACIALES DEL CAOS

ACTUALIZACIONES Y FE DE ERRATAS

Pág. 86: Mejora Ansioso de venganza

Cambia a:

“Solo miniatura **ASTARTES HEREJES** (excepto miniaturas **CONDENADO**). La unidad del portador puede ser elegida para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido. **Siempre que una miniatura de la unidad del portador realice un ataque que tome como blanco tu foco de odio, si la unidad del portador retrocedió en este turno,** suma 1 a las tiradas para impactar, y siempre que elijas tu foco de odio como blanco de la carga de esa unidad, suma 1 a la tirada de carga.”

Pág. 88: Mejora Falsedad, tercera frase

Cambia a:

“Si lo haces, en el paso Refuerzos de una de tus fases de movimiento, puedes elegir 1 miniatura de una unidad amiga **LEGIONARIOS** o **ELEGIDOS** a la que le queden 2 o más miniaturas y que esté en el campo de batalla (salvo unidades adjuntas)”.

Pág. 96: Regla de destacamento Marcas del Caos, sección de Restricciones

Añade un punto adicional:

“• Una unidad solo puede embarcarse en un **TRANSPORTE** (o empezar la batalla embarcada en su interior) si ambas unidades poseen la misma clave de la lista detallada más arriba”.

Pág. 98: Destacamento Culto del Caos, Restricciones

Cambia a:

“Las unidades **ESCUADRA DE GUARDIAS TRAIDORES** de tu ejército obtiene la clave **LÍNEA DE BATALLA**”.

Pág. 98: Mejora Videncia disforme

Cambia a:

“Solo miniaturas **APÓSTOL OSCURO** o **CONDENADO**. Mientras el portador **lidere** una unidad con la habilidad Avanzadilla 6”, cada miniatura de la unidad del portador tiene la habilidad Avanzadilla 6”.

Pág. 101: Estratagema Frenesí imparable, sección Blanco

Cambia a:

“**BLANCO**: 1 unidad **VEHÍCULO ASTARTES HEREJE** o **VASHTORR EL ARQUÍFICE** de tu ejército que no haya sido elegida para mover o cargar en esta fase.”

Pág. 101: Estratagema Persecución depredadora, sección Blanco

Cambia a:

“**BLANCO**: 1 unidad **VEHÍCULO ASTARTES HEREJE** o **VASHTORR EL ARQUÍFICE** de tu ejército que se encuentre a 9” o menos de esa unidad enemiga y no tenga ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza.”

Pág. 101: Estratagema Frenesí alimenticio, sección Blanco

Cambia a:

“**BLANCO**: 1 unidad **VEHÍCULO DAEMON ASTARTES HEREJE** o **VASHTORR EL ARQUÍFICE** de tu ejército que esté en la zona de amenaza de esa unidad enemiga.”

Pág. 106: Abaddon, Destino oscuro

Cambia a:

“**Destino oscuro**: Cada vez que **la unidad de esta miniatura** hace un Pacto oscuro y no falla el chequeo de Liderazgo resultante, si el resultado del chequeo es 7+, obtienes 1PM”.

Pág. 108: Cypher, habilidad Agente de la discordia

Cambia a:

“**Agente de la discordia (Aura)**: Siempre que tu oponente tome una unidad de su ejército como blanco de una estratagema, si esa unidad está a 12” o menos de esta miniatura, aumenta en 1PM el coste del uso de esa estratagema **[esto no se acumula a otras reglas que aumenten el coste en PM de esa estratagema]**”.

Pág. 109: Fabius Bilis, habilidad Cirujano

Cambia a:

“**Cirujano**: La primera vez que la miniatura **FABIUS BILIS** de esta unidad sea eliminada, **al final de la fase**, tira 1D6: con 2+, desplégala de nuevo en el campo de batalla, lo más cerca posible de donde fue eliminada y fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga, con todas sus heridas iniciales”.

Pág. 111: Señor del Caos con armadura Exterminador, sección Claves

Añade “**SEÑOR DEL CAOS**”.

Pág. 132: Arrasadores, habilidad Disparos desde fisura disforme

Cambia a:

“**Disparos desde fisura disforme**: 1 vez por batalla, **durante la fase de disparo**, esta unidad puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, las arma a distancia equipadas a las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[INDIRECTA]**”.

Pág. 135: Rhino del Caos, opciones de equipo

Cambia el segundo punto por:

“• Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos o puede reemplazar 1 combibólter por 1 lanzaestragos”.

Pág. 138: Predator del Caos Destructor, tabla de armas de combate, orugas blindadas

Cambia el atributo Habilidad de Armas a “4+”.

FAQ

P: Si uso la regla *Cultos de los Dioses Oscuros* para añadir Marines de Plaga a mi ejército de Marines Espaciales del Caos, ¿tiene algún efecto la habilidad *Imbuido por las Bendiciones de Nurgle de los Marines de Plaga*?

R: No.

P: Si estoy usando el destacamento *Delusores*, cuando uso la estrategema *Encriptación de coordenadas*, ¿puede mi oponente decidir en qué orden ocurren algunas de sus habilidades de “fin de tu fase de movimiento” (p. ej., *Kachozalto*) para que ocurran después de que termine el efecto de esa estrategema?

R: Sí

P: Cuando se usa la mejora *Vínculo anímico*, ¿puede el portador usar una habilidad de hoja de datos que haya ganado al usar la mejora incluso si esa habilidad ya ha sido usada por otra miniatura **PERSONAE** el máximo de veces que permiten sus restricciones (p. ej., “una vez por batalla”, “una vez por fase”)?

R: Sí

P: Al usar la mejora *Vínculo anímico*, ¿puedo elegir una miniatura **PERSONAJE** de mi ejército que no esté en el campo de batalla (salvo miniaturas **PERSONAJE** embarcadas en un **TRANSPORTE**)?

R: Sí

P: ¿Puede mi **PERSONAJE** con la mejora *Vínculo anímico* usar esa mejora mientras está en reservas/reservas estratégicas?

R: Sí

P: Al sustituir las habilidades de hoja de datos del portador de la mejora *Vínculo anímico* por las de la miniatura **PERSONAJE** elegida, ¿se incluyen las habilidades *Básica* y de *Facción*?

R: Sí

P: Al sustituir las habilidades de hoja de datos del portador de la mejora *Vínculo anímico* por las de la miniatura **PERSONAJE** elegida, ¿se incluyen las unidades a las que se puede adjuntar?

R: No.

P: Si estoy usando el destacamento *Veteranos de la Guerra Eterna* y elijo una unidad adjunta como mi foco de odio, si esa unidad se divide por cualquier motivo, ¿cada una de las unidades resultantes son mi foco de odio hasta el inicio de mi siguiente fase de mando?

R: Sí

P: Si estoy usando el destacamento *Veteranos de la Guerra Eterna*, ¿puedo elegir una unidad embarcada en un **TRANSPORTE** como mi foco de odio?

R: No.

P: Para la estrategema *Incursores oportunistas*, ¿puede una unidad que podía ser elegida para combatir en esa fase pero que no combatió en ella ser tomada como blanco de esa estrategema?

R: Sí

P: Mientras uso la Actualización de equilibrio, ¿puedo usar la estrategema *Incursores oportunistas* para retroceder con una unidad de *Espolones de la Disformidad*, y luego usar la habilidad *Asalto disforme* de esa unidad para ponerla en reservas estratégicas?

R: Sí, si esa unidad de *Espolones de la Disformidad* eliminó alguna unidad en esta fase. Si no lo hizo, no puedes.

P: Al usar la Actualización de equilibrio, en el caso de la habilidad *Asalto disforme de los Espolones de la Disformidad*, ¿puede usar esa habilidad una unidad que podía ser elegida para combatir en esa fase?

R: No.

P: ¿Cuándo se retira la miniatura eliminada por la habilidad *Ejemplo Brutal del Ejecutor Traidor*?

R: Antes de resolver las estrategemis *Disparos preventivos* con esa unidad.

P: ¿Cuándo se resuelve la habilidad *Cirujano de Fabius Bilis*?

R: Despues resolver el ataque (o efecto) que eliminó la miniatura **FABIUS BILIS**. Si este vuelve al campo de batalla mientras aún queden ataques que resolver contra su unidad, esos ataques pueden resolverse.

P: Cuando tomo una unidad como blanco de la estrategema *Disparos preventivos*, ¿puede esa unidad hacer un *Pacto oscuro*?

R: Sí, ya que la unidad es elegida para disparar.

P: Cuando una miniatura “combate al morir”, ¿puede esa unidad hacer un pacto oscuro?

R: No, puesto que no se la ha elegido para combatir.

P: ¿Puedo elegir una unidad para disparar aunque no tenga blancos aptos, para que así esa unidad haga un Pacto oscuro?

R: No.