



FEUDO ICONOCLASTA

Cuando los Nobles Caídos de las casas Iconoclastas van a la guerra, a menudo los siguen masas repletas de mutantes, sectarios y soldados herejes. Estos asombrados mortales ofrecen plegarias a estos altísimos faros de corrupción, adorándolos como ídolos mecánicos de los Dioses Oscuros. Estas hordas malditas se arremolinan en torno a los gigantescos Caballeros, lanzan gritos de guerra y cantan su devoción mientras cargan contra el enemigo. Al aumentar el número de muertos bajo ellos, los Nobles Caídos se regocijan en el derramamiento de sangre, los mecanismos retorcidos por la disformidad de sus Tronos Mechanicum se alimentan vampíricamente de este sacrificio e infunden a piloto y corcel un poder infernal.

REGLA DE DESTACAMENTO



AMOS TEMIDOS

Esclavos y enemigos son sacrificados para dar poder a la nobleza caída.

Las unidades **TITÁNICA CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército tienen las siguientes habilidades:

Tiranos temidos (Aura): Mientras una unidad **CONDENADO** amiga esté a 9" o menos de esta unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque, repite las tiradas para impactar y para herir de 1.

Las unidades **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército tienen las siguientes habilidades:

Sacrificio oscuro: Siempre que una unidad **CABALLEROS DEL CAOS** con esta habilidad sea elegida para disparar o combatir, puede hacer un Sacrificio oscuro. Si lo hace, elige 1 unidad **CONDENADO** a 6" o menos de ella. Dicha unidad **CONDENADO** debe hacer un chequeo de liderazgo: si lo pasa, elimina 1D3 miniaturas de esa unidad **CONDENADO**; si lo falla, elimina 1D3+3 miniaturas de esa unidad **CONDENADO**. En cualquier caso, elige a continuación una de las siguientes habilidades para las armas de tu unidad **CABALLEROS DEL CAOS**, que la tendrán la tienen hasta el final de la fase: **[IMPACTOS LETALES]; [GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

ESBIRROS DESDICHADOS



Puedes incluir unidades **CONDENADO** en tu ejército (ver *Codex: Chaos Space Marines*). El coste en puntos combinado de esas unidades depende del tamaño de la batalla:

- **Incurción:** hasta 250 pts.
- **Fuerza de choque:** hasta 500 pts.
- **Conquista:** hasta 750 pts.

Ninguna miniatura **CONDENADO** de tu ejército puede ser tu **SEÑOR DE LA GUERRA**.

MEJORAS



ALTAR PROFANO 20 PTOS.

Este antiguo y corrupto Caballero es un ídolo andante de los Dioses Oscuros y un conducto para sus poderes malignos. Mientras los esclavos sangran y mueren, sus armas bullen de poder impío.

Solo miniatura **CABALLEROS DEL CAOS**. Siempre que el portador haga un Sacrificio oscuro, son eliminadas el número máximo de miniaturas de la unidad **CONDENADO** elegida (p.ej. 3 si se pasó el chequeo de liderazgo de la unidad, o 6 si no se pasó) pero, hasta el final de la fase, las armas del portador tienen **[IMPACTOS LETALES]** y **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

PREPARAR EL CAMINO..... 15 PTOS.

Este cruel Noble envía hordas de mutantes y devotos mortales para trazar el camino a seguir y explorar el campo de batalla en busca de presas.

Solo miniatura **CABALLEROS DEL CAOS**. Al inicio del paso Declarar formaciones de batalla, puedes elegir hasta 3 unidades **CONDENADO** de tu ejército. Las unidades elegidas tienen la habilidad Avanzadilla 6".

BANDERA DEL TIRANO..... 5 PTOS.

Carnicero y tirano, este Caballero muestra el estandarte de su casa corrupta, hecho jirones y salpicado de sangre, el cual inspira a los devotos mortales a cometer actos de una violencia enfermiza.

Solo miniatura **CABALLEROS DEL CAOS**. Siempre que el portador haga un Sacrificio oscuro, elige 1 unidad **CONDENADO** visible para él. Dicha unidad debe hacer un chequeo de liderazgo en lugar de una unidad **CONDENADO** a 6" o menos.

RESILIENCIA DIABÓLICA..... 35 PTOS.

Con un piloto arrogante y sus sistemas coagulados por la corrupción maléfica, este venerable traje de guerra se niega a ceder, ignorando despectivamente el fuego enemigo.

Solo miniatura **CABALLEROS DEL CAOS**. El portador tiene la habilidad No hay dolor 6+ y puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a su atributo Movimiento y/o a toda tirada de avanzar o carga que haga.





1PM

¡VENGUEMOS A NUESTROS AMOS!

ESTRATEGEMA FEUDO ICONOCLASTA - ARDID ESTRATÉGICO

Cuando el objeto de su adulación es consumido por el fuego, los adoradores mortales arden en una furia desesperada, buscando venganza en nombre de su amo fallecido.

CUÁNDO: En cualquier fase.

BLANCO: 1 unidad **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército que acabe de ser eliminada. Puedes usar esta estrategia sobre esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

EFEECTO: Hasta el final de la batalla, la unidad enemiga que eliminó a tu unidad queda Marcada. Siempre que una unidad **CONDENADO** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco una unidad Marcada, ese ataque tiene la habilidad [**IMPACTOS LETALES**].



2PM

MASAS DESDICHADAS

ESTRATEGEMA FEUDO ICONOCLASTA - TÁCTICA DE BATALLA

Mareas de fanáticos desesperados se arrastran tras la estela de los Caballeros. Apenas ha caído una horda de mortales cuando otra surge para ocupar su lugar.

CUÁNDO: En cualquier fase.

BLANCO: 1 unidad **CONDENADO** (salvo **CULTISTAS MALDITOS**) de tu ejército que acabe de ser eliminada. Puedes usar esta estrategia sobre esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

EFEECTO: Añade una nueva unidad a tu ejército idéntica a tu unidad eliminada, en la reserva estratégica, con sus efectivos iniciales y con todas sus heridas restantes.

RESTRICCIONES: Solo puedes usar esta estrategia 1 vez por batalla. Esta estrategia no puede usarse para devolver unidades **PERSONAJE** eliminadas a unidades adjuntas.



1PM

HAMBRE DE ALMAS

ESTRATEGEMA FEUDO ICONOCLASTA - TÁCTICA DE BATALLA

La corrupción daemónica, física y espiritual, ha degradado estas nobles máquinas. Mientras los pilotos de los Caballeros corruptos masacran víctimas mortales, sus corceles mecánicos se alimentan del miedo y de la fuerza vital robada.

CUÁNDO: En la fase de combate, justo después de que una unidad **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército haya combatido.

BLANCO: Esa unidad **CABALLEROS DEL CAOS**.

EFEECTO: Si alguna miniatura fue eliminada por esos ataques, tu unidad recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Si alguna miniatura de unidades acobardadas fue eliminada por esos ataques, tu unidad recupera hasta 1D3+2 heridas perdidas en su lugar.



1PM

RABIA DESATADA

ESTRATEGEMA FEUDO ICONOCLASTA - ARDID ESTRATÉGICO

Cuando los consume la sed de batalla, los Nobles Caídos pilotan sus Caballeros con una habilidad instintiva, arrasando enemigos con una velocidad y salvajismo espantosos.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército avance o retroceda.

BLANCO: Esa unidad.

EFEECTO: Hasta el final del turno, tu unidad puede ser elegida para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya avanzado o retrocedido.



1PM

SIERVOS PRESCINDIBLES

ESTRATEGEMA FEUDO ICONOCLASTA - ARDID ESTRATÉGICO

La insensible nobleza de las casas iconoclastas no se preocupa por sus devotos, destruyendo tanto enemigos como esclavos mortales con furiosas descargas de fuego infernal.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **CONDENADO** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las unidades enemigas no se consideran en la zona de amenaza de tu unidad a efectos de elegir blancos de armas a distancia. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura enemiga pierda una herida estando su unidad en la zona de amenaza de tu unidad, tira 1D6: con 4+, 1 miniatura de tu unidad es eliminada después de que la unidad atacante haya terminado de resolver sus ataques.



1PM

PRESERVAR LOS ÍDOLOS

ESTRATEGEMA FEUDO ICONOCLASTA - ARDID ESTRATÉGICO

Buscando preservar a sus Nobles Caídos, masas de mutantes, cultistas y soldados corruptos se apresuran a interponerse entre sus ídolos caballerescos y el enemigo maldito.

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder.

BLANCO: 1 unidad **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército que se encuentre a 9" o menos de esa unidad enemiga.

EFEECTO: Elige 1 unidad **CONDENADO** de tu ejército que no esté acobardada, que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza, y que esté a 6" o menos de tu unidad. Esa unidad **CONDENADO** puede hacer un movimiento normal de hasta 6", pero debe terminarlo más cerca de esa unidad enemiga de lo que estaba al comenzar.