



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 DESTACAMENTO



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 2D6. 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:** Mejora en 1 el 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 de esta miniatura.

MEJORAS



PRECISIÓN QUIRÚRGICA 10 PTOS.

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 15 PTOS.

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 25 PTOS.

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 35 PTOS.

Solo los más fuertes sobrevivirán a las desenfrenadas transformaciones asociadas a la misteriosa bioquímica 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 realice un ataque de combate, puedes repetir las tiradas para impactar.



ROSTROS MONSTRUOSOS

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRATÉGICO

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.

LOS AMOS NOS VIGILAN

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRATÉGICO

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

1PM

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. Esa miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad atacante haya finalizado sus ataques, y luego se retira del juego.

ESPECÍMENES PARA LA ARAÑA

ESTRATEGEMA CREACIONES DE BILIS - ARDID ESTRATÉGICO

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.

2PM

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 realice un ataque de combate que 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. Esa 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 ESTRATÉGICO

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.

2PM

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 ESTRATÉGICO

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

1PM

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 ESTRATÉGICO

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

1PM

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.