

CODIX CAOS™



WARHAMMER®
40,000
SUPLEMENTO

GAMES
WORKSHOP®





“Siendo en Parte una Divulgación de los temidos Poderes del Caos, y en su Mayoría un Retrato de los Adoradores, Demonios y demás diversas Abominaciones de dichos Poderes, especialmente de los Guerreros y Herejes malditos que componen las Legiones Traidoras; en sus páginas se efectúa un Análisis de la más ignominiosa Infiltración del Caos en el Imperio del Hombre, y se Trata también de los Demonios, los Mortales y las repugnantes Criaturas diversas que adoran, sirven, veneran y siguen las doctrinas de los oscuros Poderes del Caos en la Región infernal de la Galaxia conocida como el Ojo del Terror.”



ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD	82	ARMAS DE APOYO	94
EL EJÉRCITO DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS	84	ALIADOS	94
TAMAÑO DE LA BATALLA	84	DREADNOUGHT DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS	94
EL EJÉRCITO	84	LAND RAIDER DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS	94
PERSONAJES	84	RHINO DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS	94
ESCUADRAS	85	PREDATOR DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS	94
ARMAS DE APOYO	85	DEMONIOS	95
DEMONIOS	85	MASTINES DE KHORNE	95
PERSONAJES ESPECIALES	85	DESANGRADORES	95
MUTACIONES	85	BESTIAS DE NURGLE	95
NUEVAS MINIATURAS	86	PORTADORES DE PLAGA	96
LA LISTA DE EQUIPO	86	NURGLETES	96
Armamento Posterior a la Herejía	86	HORRORES ROSAS	96
LAS CARTAS DE EQUIPO	87	INCINERADORES	97
LISTA DE EQUIPO	87	DIABLILLAS	97
LISTA DE EJÉRCITO DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS	88	DIABLOS DE SLAANESH	97
ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO	88	PERSONAJES ESPECIALES	98
SEÑOR DEL CAOS	88	ABADDON	98
PORTADOR DE LA RELIQUIA DEL EJÉRCITO	88	KHÄRN	100
HECHICERO MARINE ESPACIAL DEL CAOS	89	FABIUS BILIS	102
GRANDES DEMONIOS	89	HURON BLACKHEART	105
PALADÍN CONSAGRADO DEL CAOS	90	AHRIMAN	106
PALADINES DEL CAOS	90	NOTAS DEL DISEÑADOR	112
ESCUADRAS	91	APÉNDICE:	
EXTERMINADORES MARINES ESPACIALES DEL CAOS	91	LOS PERDIDOS Y LOS CONDENADOS	129
ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS VETERANOS	91	LISTAS DE EJÉRCITO DEL CULTO DEL CAOS Y DE LAS LEGIONES DEMONIAICAS	130
ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS	92	LISTA DE EJÉRCITO DEL CULTO DEL CAOS	132
MARINES DE PLAGA	92	LISTA DE EJÉRCITO DE LAS LEGIONES DEMONIAICAS	134
BERSERKERS DE KHORNE	92	REGALOS DEL CAOS	137
MARINES DE LOS MIL HIJOS	93	ENGENDROS DEL CAOS	138
MARINES RUIDOSOS	93	PERSONAJES ESPECIALES PRÍNCIPES DEMONIO	139
ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS	93	LOS DESCARRIADOS	142



Por Andy Chambers y Jervis Jofinson

Ilustración de la Portada: David Gallagher

Ilustraciones Interiores: John Blanche, Wayne England, Mark Gibbons, Des Hanley y John Wigley

Relatos por Jonathon Green



PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Games Workshop, Citadel, White Dwarf y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd.

Abaddon, Ahriman, Ángeles Oscuros, Amos de la Noche, Angron, Angeles Sangrientos, Berserkers de Khorne, Codex Azartar, Deathwing, Desangrador, Devorador de Almas, Devoradores de Mundos, Diablos, Eldar, Exterminador, Fabius Bilis, Fulgrim, Gran Inmundicia, Guardia de la Muerte, Guardián de Secretos, Guerrero de Hierro, Hijos del Emperador, Horror Rosa, Huron Blackheart, Incinerador, Khârn, Khorne, Legión Alta, Legión Negra, Lobos Espaciales, Magnus el Píjico, Marine Espacial, Marines Ruidosos, Marines de Plaga, Mastin de Khorne, Mil Hijos, Morliaron, Nurgle, Nurglete, Orko, Portador de Plaga, Portadores de la Palabra, Señor de la Transformación, Slaanesh, Slottabaze, Space Hulk, Señor de la Guerra, Tiránido, Tzeentch y Ultramarines son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo. El Copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd.

Copyright © Games Workshop Ltd, 1996. Todos los Derechos Reservados.

Los Dados de Dispersión son un diseño Registrado en el Reino Unido con el número 201748

Los Dados de Fuego Sostenido son Copyright © Games Workshop Ltd, 1996

GAMES WORKSHOP
CHEWTON STREET
HILLTOP
EASTWOOD,
NOTTINGHAM NG16 3HY

UN PRODUCTO
**GAMES
WORKSHOP**

GAMES WORKSHOP S.L.
FRANCESC LAYRET 37-39
08650 ESPLUGUES DE LLOBREGAT
BARCELONA
ESPAÑA

CÓDIGO DE PRODUCTO: 3158

ISBN: 84-8879-49-0

INTRODUCCION

El **Codex Chaos** describe a los siniestros Dioses del Chaos y a sus seguidores en el universo del Cuadrágimo Primer Milenio, y en especial a los Marines Espaciales del Chaos de las Legiones Traidoras. Hemos intentado que este suplemento de **Warhammer 40,000** fuera lo más completo y exhaustivo posible: aunque nos hemos concentrado principalmente en los ejércitos de Marines Espaciales del Chaos que lanzan sus incursiones desde las profundidades del Ojo del Terror, hemos incluido también la información adicional y las listas de ejército necesarias para permitir a los jugadores recrear la gran cantidad de tipos diferentes de batallas en las que participan las diversas fuerzas del Chaos.

Este volumen está dividido en cuatro secciones principales:

- **El Reino del Chaos**, que describe la historia del Chaos en el universo de **Warhammer 40,000**.
- **Las Fuerzas del Chaos**, que presenta las descripciones y las reglas aplicables a todos los seguidores de los Dioses del Chaos, así como su armamento.
- **Esclavos de la Oscuridad**, que contiene la lista de ejército y los personajes especiales de los Marines Espaciales del Chaos.
- **Los Perdidos y los Condenados**, que presenta diversos temas relacionados con el Chaos en el universo de **Warhammer 40,000** que no están cubiertos ni en las reglas ni en la información de trasfondo de las demás secciones.



Este volumen incluye también dos secciones a todo color: 16 páginas 'Easy Metal' y, en la parte final del libro, 16 páginas de cartas de Equipo, tarjetas de Vehículo y cartas de Recompensa del Chaos.

Este suplemento proporciona toda la información necesaria para organizar un ejército del Chaos inspirado en una de las Legiones Traidoras: una breve historia de cada Legión, consejos sobre cómo pintar las miniaturas y, en los casos en que es necesario, reglas especiales para cada Legión, descripciones de los personajes especiales de algunas de las Legiones y reglas para poder utilizarlos en las batallas. También incluye información sobre algunos de los Capítulos de Marines Espaciales que han sido seducidos y corrompidos por los Dioses Oscuros a lo largo de los 10.000 años transcurridos desde que la primeras Legiones Traidoras se unieron a las tropas del Chaos.

Además, el **Codex Chaos** es una guía muy útil para aquellos que deseen diseñar sus propios Capítulos de Marines Espaciales del Chaos originales, ya que permite comprobar lo diferentes y variados que pueden llegar a ser estos entre sí, aunque en apariencia

puedan parecer idénticos. Esto está completamente justificado, ya que en este suplemento hemos descrito tan sólo unos cuantos de los muchos Capítulos de Marines Espaciales del Chaos existentes.

La invención de un Capítulo totalmente original es una alternativa muy popular entre muchos jugadores, ya que representa un desafío a sus habilidades de pintado y modelismo, además de poner a prueba los límites a los que puede llegar la imaginación y la habilidad de cada uno. Puede ser una experiencia muy gratificante, aunque hay que decir que es necesario trabajar muy duro si quiere obtenerse un buen resultado!

La sección **Los Perdidos y Los Condenados** incluye toda la información necesaria para organizar ejércitos de los Cultos del Chaos y las Legiones Démoniacas. Hemos incluido estas dos listas principalmente para permitir a los jugadores diseñar escenarios especiales y participar en campañas, y por tanto tan sólo pueden utilizarse si el adversario está de acuerdo antes de iniciarse el juego de la batalla. Una vez dicho esto, también queremos precisar que confiamos en que los jugadores aprovecharán al máximo la multitud de posibilidades que ofrecen las listas de ejército del Culto del Chaos y de las Legiones Démoniacas, además de las reglas opcionales para los Angeles Oscuros Descarriados y los Engendros del Chaos, incluidas en la sección final.

Para empezar a inspirarte inmediatamente, a continuación se sugieren unas cuantas batallas que pueden jugarse empleando las reglas y las listas de ejército incluidas en este volumen:

- * Una incursión por parte de un grupo de elite de Marines Espaciales del Chaos contra una Base Imperial aislada.
- * Una batalla entre los Adeptus Arbitres y los Adoradores del Chaos, levantados en rebelión en un Mundo Colmena del Imperio.
- * Una batalla en el transcurso de una despiadada Cruzada Negra en nombre de los Dioses del Chaos.
- * El enfrentamiento entre legiones de demonios, por el capricho de sus depravados Dioses, para poner a prueba a los generales enfrentados en uno de los extravagantes campos de batalla de un planeta del Ojo del Terror.
- * El ataque a un Mundo Astronave Eldar por parte de las tropas de su temido Enemigo, Slaanesh.
- * Un abordaje de Marines Espaciales del Chaos, que deberán abrirse paso a través de los corredores y compartimentos de un pecio espacial ocupado por Orkos que ha penetrado en el Ojo del Terror.

¡Y estas son tan sólo unas cuantas sugerencias! En realidad, el único límite a lo que puede hacerse está en la imaginación. Diviértete... y recuerda, si todo lo demás falla, simplemente grita todo lo fuerte que puedas "¡Sangre para el Dios de la Sangre!" y lanza tus tropas a la carga...






LA LEGIÓN NEGRA



EL REINO DEL CAOS

“En el que Principalmente se relata la Historia de las Depredaciones de los Demonios sobre el Reino Mortal, tanto Accidental como Deliberadamente, a lo largo y ancho de los Dominios del Emperador de la Humanidad, y la Condenación de sus virtuosos Siervos por las Maquinaciones de la Oscuridad, y sus Destinos finales.”



LA HEREJÍA DE HORUS

EXPANSIÓN Y CONQUISTA

El nacimiento del Imperio de la Humanidad empezó con la muerte de la raza Eldar. Los poderes psíquicos innatos de los Eldar les llevaron a su propia destrucción por los poderes del Caos. Su grito Psíquico de agonía reverberó en la Disformidad, y marcó el nacimiento de un nuevo y terrible dios del Caos. Esta entidad emergente era

Slaanesh, el Príncipe del Dolor y el Placer, la Perdición de los Eldar. El shock psíquico del nacimiento de Slaanesh tuvo dos efectos inmediatos. En primer lugar, la catarsis dispersó definitivamente las tormentas de Disformidad provocadas desde hacía milenios por la gestación de Slaanesh, terminando así con el largo aislamiento de la Tierra. Sin embargo, las energías liberadas fueron tan intensas que no pudieron contenerse por completo en el interior del espacio Disforme.

Allí donde la densidad de la población Eldar era mayor, la Disformidad literalmente se derramó a través de sus mentes y se mezcló con el espacio material. Esto provocó la aparición de áreas dispersas en las que el espacio Disforme y el universo material se superponen; la mayor y más significativa de estas áreas es el Ojo del Terror.

Hacia tiempo que el Emperador de la Humanidad había previsto la creación de Slaanesh, y se había preparado para ese fatídico día. Cuando las tormentas de Disformidad desaparecieron por causa de la creación de Slaanesh, los Marines Espaciales y el resto de fuerzas Imperiales estaban dispuestos a iniciar su reconquista de la galaxia. Las fuerzas del Caos también eran

numerosas, y muchos mundos humanos habían sido ocupados por Adoradores del Caos o alienígenas. Fue una contienda larga y dura, pero el poder del Imperio crecía con cada victoria, y nuevos guerreros se unían continuamente a la Gran Cruzada.

La Gran Cruzada de la Humanidad se produjo bajo el liderazgo directo del propio Emperador y sus poderosos Primarcas, barriendo la galaxia como una tormenta de fuego. Incontables billones de humanos en miles de planetas fueron liberados por las triunfantes Legiones de Marines Espaciales. El oscuro y siniestro yugo de los Dioses del Caos fue destruido; la dominación alienígena fue erradicada y el Imperio fue forjado en una era heroica de conquista y redescubrimiento. La humanidad emprendió la tarea de reconstruir su herencia ancestral: los opresores alienígenas fueron derrotados por doquier y obligados a huir. El Caos se retiró a sus propios reinos; a las zonas de superposición del espacio Disforme y el espacio real, como por ejemplo el Ojo del Terror.

ORGULLO Y TRAICIÓN

Sin embargo, las tropas del Caos no podían ser vencidas con tanta facilidad. Susurraron a los Primarcas desde la Disformidad, perturbando sus sueños con promesas de poder, apelando a su orgullo, a su valentía y a su habilidad marcial. Ninguno de los Primarcas era completamente inmune a estas tentaciones silenciosas. La personalidad de cada uno fue sometida a una dura prueba, y la mitad de ellos sucumbieron. Tan sutil fue su tentación que los Primarcas nunca sospecharon que sus propias lealtades estaban cambiando.

Por ejemplo, Mortarion, Primarca de la Legión de la Guardia de la Muerte, creyó firmemente que era el heredero de una nueva era de justicia. Angron, de los Devoradores de Mundos, estaba convencido que tan sólo él podía salvar a la humanidad de la destrucción. También Horus, el más formidable Primarca de todos, estaba convencido de la virtud de los ideales marciales por los cuales luchaba.

Apelando a su virtud y coraje, los Primarcas fueron tentados a rebelarse con sus Legiones de Marines Espaciales contra el Emperador. Inicialmente incluso los Primarcas ignoraban que habían sucumbido al poder del Caos, pero cuando se rebelaron, sus buenas intenciones fueron desmoronándose gradualmente a medida que el Caos saturaba sus almas. Las Legiones de Marines Espaciales que estaban a su mando también sucumbieron lenta e inexorablemente. La influencia corruptora del Caos pronto se extendió a la Guardia Imperial y a los Adeptus Mechanicus, incluyendo las Legiones de Titanes y la Legión Cibernética. Desde allí, la infección se propagó a lo largo del Imperio. Muestra de ello es que más de la mitad de las tropas de los Adeptus Mechanicus se declararon dispuestas a unirse a un Imperio adorador del Caos.

El líder de la rebelión era el Señor de la Guerra Horus, el Primarca más poderoso y en el que más confiaba el Emperador. Había luchado junto al Emperador durante los largos años de la Gran Cruzada. Habían peleado espalda contra espalda en el asedio a Reillis, donde el Emperador salvó la vida a Horus. En el campo de batalla de Gorro, Horus pagó su deuda segando el brazo de un Orko enloquecido de rabia que se disponía a matar al Emperador estrangulándolo. El Emperador había confiado a Horus el control de la Cruzada en la Frontera Oriental, mientras él regresaba a la Tierra a consolidar el control del vasto Imperio que ahora tenía bajo su control.



En ausencia del Emperador, los planes de Horus fructificaron cuando el comandante Imperial de Istvaan III declaró la independencia de todo el sistema de Istvaan. El Emperador, ignorante del cambio producido en el Señor de la Guerra, ordenó a Horus que pacificara el sistema. Horus decidió cumplir las órdenes bombardeando con cargas víricas Istvaan III desde la órbita. El voraz virus devorador de vida aniquiló a todos los seres de Istvaan III en cuestión de minutos; doce billones de almas murieron entre aullidos de agonía que provocaron una señal Psíquica más intensa que el propio *Astronomicón*. Continentes y Ciudades Colmena enteras resultaron reducidas a cenizas cuando el oxígeno liberado por la putrefacción instantánea de todo el material orgánico del planeta ardió en la atmósfera y barrió el mundo con una gigantesca tormenta de fuego que rugió durante días. Antes de que los últimos fuegos se hubieran sofocado, Horus envió a los Titanes de la Legión Mortis a la superficie del planeta para aniquilar a cualquier superviviente que hubiera conseguido escapar al virus ocultándose en un refugio o búnker subterráneo.

Durante el bombardeo, unos cuantos Marines Espaciales aún leales al Emperador se hicieron con el control de la Fragata *Eisenstein*. Habían descubierto la corrupción del Caos que se extendía entre los oficiales de Horus, y cuando el Señor de la Guerra descendió a Istvaan V para dirigir personalmente a sus tropas, los Marines leales huyeron al Espacio Disforme para alertar al Imperio.

REBELIÓN ABIERTA

La corrupción de Horus afectó profundamente al Emperador, que no supo cómo reaccionar; estaba aturdo por la magnitud de la traición del Señor de la Guerra, y era incapaz de creer que su amigo y general se hubiera levantado en armas contra él. La Inquisición inició una purga de los Adeptus Mechanicus y la Guardia Imperial, pero casi inmediatamente estalló la lucha, ya que ambas organizaciones estaban divididas en facciones leales y rebeldes. En Marte, los Tecnosacerdotes emplearon armamento ancestral y prohibido cuando los dos bandos se enfrentaron para conseguir el control.

La intrincada jerarquía Imperial empezó a resquebrajarse con la resurrección de antiguas rivalidades; los ambiciosos gobernadores planetarios aprovecharon la oportunidad para declararse independientes o unirse al Señor de la Guerra. Muchos de ellos no sabían con qué tipo de monstruo estaban aliándose; pero otros, aceptaron el Caos de todo corazón. A lo largo y ancho de la galaxia estallaron guerras planetarias cuando los rebeldes atacaron a los leales o vi-



Khârn el Traidor

ceversa. Los mandos de la flota Imperial titubearon, y la flota sólo consiguió expulsar a las astronaves rebeldes del sistema natal del Imperio. Durante la lucha, las unidades navales sufrieron pérdidas graves que las obligaron a refugiarse en sus bases Lunares.

Tras un retraso casi fatal, el Emperador finalmente ordenó a siete de las Legiones de los Adeptus Astartes que destruyeran a Horus y a sus rebeldes. Sólo con la muerte de Horus, cabeza visible e instigador de la rebelión, podría sofocarse la revuelta. Sin embargo, la organización y movilización de tal cruzada al otro extremo de la galaxia llevó unos meses vitales. Horus invirtió bien este tiempo, consolidando su posición y reivindicando su título de "Nuevo Emperador" en cientos de sistemas. Allí donde Horus era aceptado, la adoración al Caos llegaba tras él.

El asalto de las Legiones leales a las posiciones de Horus en Istvaan V resultó un desastre. Las Legiones atacaron con su acostumbrada ferocidad y astucia táctica, pero esta vez se enfrentaban a hermanos Marines Espaciales. Cada bando contaba con tropas tan hábiles y endurecidas como el otro; cada estrategia era identificada y contrarrestada. Al final, la traición pudo más que la estrategia: la oleada inicial de tres Legiones leales sufrió bajas catastróficas mientras desembarcaba, y posteriormente resultó destruida por completo. Sólo cinco Marines Espaciales, encargados de poner a salvo la estructura genética de sus hermanos caídos, consiguieron escapar e informar al Emperador del desastre. De alguna forma, Horus había conseguido corromper a cuatro de las siete Legiones enviadas contra él. Después del desembarco de la oleada inicial, las oleadas posteriores de Marines Espaciales "leales" habían atacado a sus aliados en vez de a los rebeldes.

Lo Demoniaco implica la comisión de dos crímenes. Se abandona el camino de la rectitud; y se abandona al Emperador como objeto de devoción. Para el primer crimen, la muerte es evidentemente el castigo más justo. Sin embargo, el segundo crimen es una herejía tan terrible que ningún castigo puede alcanzar a ser suficiente. A pesar de ello, la búsqueda de una pena apropiada aún continúa, y será fallada.

*Malleus Daemonicus,
Declaración de la Eclesiarquía, Edición XLVII*

Horus controlaba en aquel momento nueve Legiones de Marines Espaciales y había destruido a tres Legiones leales. A lo largo y ancho del Imperio, los leales y los rebeldes lucharon entre sí hasta llegar a un punto muerto sin un vencedor claro, pero la batalla se decantaba lentamente hacia el bando del Emperador. Horus sabía que aplastando el corazón de la resistencia del Emperador podría reconstruir el Imperio a su propia y pervertida imagen. Horus ordenó asaltar la Tierra.

GUERRA TOTAL

La verdadera tragedia de la Herejía de Horus fue que la creación más formidable del Emperador resultó arruinada: no sólo los Primarcas, sino también los Marines Espaciales sufrieron un daño irreparable. Las tropas rebeldes extendieron la destrucción material y el dolor, pero también hicieron algo mucho peor: propagaron la corrupción del Caos allí donde fueron.

Las tropas del Caos aumentaban su poder por toda la galaxia, a medida que los humanos eran seducidos por los valores representados por los Poderes del Caos y se unían a su adoración. El gran espíritu del Emperador fue debilitado, mientras las mejores virtudes de la humanidad eran pervertidas y confundidas por la sutil influencia transformadora del Caos.

Esta era la situación en el momento que las tropas de Horus se apostaron alrededor de la Tierra. Las bases Lunares, primer bastión de las defensas de la Tierra, cayeron en poder de Horus tras una dura batalla, y la flota rebelde avanzó hasta situarse en la órbita de la Tierra. Después de un corto enfrentamiento, las baterías láser de defensa de la Tierra fueron destruidas por un intenso bombardeo desde el espacio. Los últimos escuadrones de cazas espaciales leales dispararon sin descanso contra las gigantes cascos, pero ni tan sólo consiguieron penetrar sus pantallas de energía. Tras disparar sus últimas descargas, los pilotos estrellaron sus cazas contra las naves enemigas. Fue un último gesto de desafío, pero nada más.

Las cápsulas de desembarco de Horus cayeron entonces como la lluvia sobre el palacio Imperial, vomitando compañía tras compañía de Marines Traidores. El palacio se extendía a lo largo de cientos de kilómetros cuadrados de bastiones, muros, corredores, torres de gran altitud y gigantescos espaciopuertos; la batalla fue feroz y encarnizada. Los Marines Traidores y las unidades rebeldes de la Guardia Imperial, apoyados por Titanes del Caos y gigantes máquinas demoníacas, obligaron a los Marines Espaciales leales y a la Guardia del Emperador a replegarse gradualmente.



Sin embargo, los defensores se negaban a darse por vencidos: los asaltantes tuvieron que abrirse paso metro a metro, pasando por encima de las numerosas bajas de ambos bandos. En algunos lugares, los montones de cadáveres eran tan altos que los corredores quedaban obstruidos por los cuerpos. Las tropas leales no pudieron evitar que la batalla se convirtiera en un asedio: los combates rugieron a lo largo de los muros del palacio exterior durante más de un mes. Finalmente, los Titanes de la Legión Mortis consiguieron destruir algunas partes de los imponentes muros, y las Legiones Traidoras pudieron penetrar por estas brechas para asaltar el palacio interior.

EL EMPERADOR ACORRALADO

Mientras las tropas rebeldes cerraban lentamente el cerco alrededor de las tropas leales, el Emperador se preparó para la batalla final junto con su guardia personal de Marines Espaciales y Custodios. Dos de sus Primarcas estaban junto a él: Rogal Dorn de los Puños Imperiales; y Sanguinius, de los Ángeles Sangrientos. La última hora de la humanidad había llegado, y sus pocos valientes defensores se prepararon para una muerte segura. Fue entonces, cuando la victoria parecía al alcance de la mano, cuando Horus cometió su primer y único error.



Horus desactivó las pantallas defensivas de su buque insignia situado en órbita. Parece que deseaba emplear sus poderes Psíquicos para contemplar con sus propios ojos los momentos finales del Emperador. Este fue su error, ya que tan pronto desaparecieron las pantallas, el Emperador sintió su presencia. El Emperador no desaprovechó esta oportunidad crucial. En cuestión de segundos, las coordenadas de teleportación fueron fijadas en la astronave, las de Horus y el Emperador, su guardia personal y los dos Primarcas leales, Rogal Dorn y Sanguinius, fueron transportados directamente a la nave-fortaleza del propio Horus.

Horus era el más grande de todos los Paladines del Caos; Archipaladín y Caudillo de los Grandes Poderes, y Señor de la Guerra del Caos del más alto rango. Cuando el Emperador y sus guerreros se materializaron en el interior del buque de Horus, pudieron comprobar por primera vez la verdadera magnitud de la traición del Primarca. La nave había sido transformada en algo tan terrible que algunos Marines Espaciales se enloquecieron inmediatamente. Sus mentes quedaron completamente destruidas por la visión del interior de la astronave; balbuceando de forma incoherente, quedaron arrastrándose y retorciéndose en el suelo. Rostros de hombres y demonios les miraban de soslayo desde el interior de las paredes de la nave; carecían de cuerpos, su carne estaba fundida en las húmedas paredes negras. Con un sonido absorbente y repugnante, las criaturas empezaron a derramarse arrastrándose por los corredores, agarrando y sujetando a los miembros del grupo de abordaje.

Sólo tardaron escasos minutos en alcanzar el puente, aunque muchos hombres valientes murieron en ese tiempo: hordas de seres que ya no eran humanos perecieron entre las llamaradas y las ensordecedoras ráfagas de Bolter. En el puente, el Emperador encontró a su antiguo Señor de la Guerra, sólo para descubrir a Horus en pie sobre el cuerpo sin vida de Sanguinius; el Primarca había hallado primero a Horus y había muerto a sus manos.

El Emperador lanzó su ataque. Era tanto una pugna entre dos antiguos amigos como la batalla final para determinar el destino de la humanidad. Ambos sabían que el vencedor dominaría la galaxia, y se convertiría en el indiscutible Emperador de la Humanidad. Si Horus vencía, el Caos reinaría de forma suprema: la humanidad se uniría a los Eldar como una nueva raza condenada.

EL TRONO DORADO

La batalla entre el Emperador y Horus se libró tanto en el universo material como en el espacio Disforme: sus cuerpos y sus espíritus se enfrentaron a muerte. Aunque Horus causó graves heridas al Emperador, éste no luchaba sólo por salvar su vida, sino también por las de incontables billones en toda la galaxia. Fue Horus quien flaqueó en primer lugar, quizás porque aún quedaba en el Primarca una brizna de humanidad que al final le traicionó. Al final, el Emperador destruyó a su antiguo amigo con los últimos vestigios de su fuerza. Sin embargo, su cuerpo había quedado destruido, y sus poderes Psíquicos también habían recibido un grave castigo.

Con la muerte del Señor de la Guerra, las tropas del Caos que estaban en la Tierra sufrieron un golpe mortal en su voluntad de continuar la lucha. Aquellos que no llevaban mucho tiempo sirviendo al Caos quedaron de repente liberados de sus ilusiones y cambiaron de bando de inmediato, luchando con renovadas fuerzas en un intento de compensar por su traición. Otros, cuya corrupción estaba más profundamente arraigada, se replegaron a sus naves al ver que todo estaba perdido y huyeron al espacio profundo. El cuerpo agonizante del Emperador fue apresuradamente devuelto a la Tierra y colocado en un campo de estasis preservador de vida.

La unidad de soporte vital conocida como Trono Dorado fue construida a toda prisa para internar en ella al Emperador. Los poderes del Emperador sobrevivieron, pero su cuerpo estaba despedazado.



Al principio podía comunicarse de forma semicoherente durante breves períodos de tiempo; más tarde se sumió en un completo silencio. Este silencio ha perdurado ininterrumpidamente hasta la actualidad, durante casi diez mil años.



AMARGA DERROTA

Cuando se propagaron las noticias de la derrota del Señor de la Guerra, las tropas leales atacaron a los rebeldes con renovado vigor. Poco después de las noticias llegaban los refuerzos de las tropas leales y la suerte del conflicto se decantó cada vez más hacia el bando leal. La guerra todavía se prolongó siete años más, antes de que las últimas fortalezas fueran aplastadas y las últimas formaciones rebeldes fueran destruidas o exiliadas.

Los rebeldes que pudieron huir al Ojo del Terror lo hicieron. Muchos habían tomado partido por el Señor de la Guerra sin saber que la adoración demoniaca era la causa de la rebelión. Rápidamente fueron víctimas de los guerreros de las Legiones Traidoras; se dice que estos acabaron hartándose de la dieta compuesta exclusivamente de carne humana.

Con el futuro del Imperio asegurado, el Emperador juzgó a los rebeldes. Habían defraudado la fe en él y habían pactado con demonios. Se habían convertido en enemigos de todo lo que era humano, y no podía permitirles vivir en el Imperio de la Humanidad. Todos los documentos referentes a las Legiones Traidoras debían ser eliminados y estas tenían que ser exiliadas a la nebulosa de polvo y los mundos infernales del Ojo del Terror, expurgadas del universo material y borradas de la historia. Tenía que ser como si las Legiones Traidoras nunca hubieran existido.

En esta decisión, el Emperador tuvo que moderar su deseo de venganza aceptando los hechos; el Imperio estaba tan debilitado por los conflictos internos que no podía aplicarse ningún otro castigo. Sin embargo, el Ojo del Terror permanece aún en la actualidad como un terrible cáncer que corroe el corazón del Imperio; una herida abierta que supura corrupción hacia los sistemas que lo rodean, y que sirve de refugio a desviados y herejes. Y lo peor de todo es que las Legiones Traidoras todavía permanecen ocultas en el Ojo del Terror, consumiéndose de odio hacia el Emperador, el Imperio y toda la humanidad.

LAS LEGIONES TRAIADORAS

Durante la Herejía de Horus, nueve de las veinte Legiones de Marines Espaciales, que existían en aquellos tiempos, se unieron al Señor de la Guerra Horus. Estas Legiones fueron denominadas Legiones Traidoras por sus adversarios Imperiales. Después de la derrota de Horus, los supervivientes de las Legiones Traidoras huyeron al Ojo del Terror, donde han permanecido hasta la actualidad. Aunque cada una de las Legiones Traidoras tiene su personalidad y tácticas de combate características, todas comparten su odio hacia el Imperio y su deseo de vengarse de la derrota que sufrieron hace diez mil años.



LA GUARDIA DE LA MUERTE

La legión de la Guardia de la Muerte fue una de las veinte Legiones de Marines Espaciales originales fundadas por el Emperador. Durante la Herejía de Horus, la Legión se unió al Señor de la Guerra Horus, y participó en numerosas batallas contra las fuerzas del Emperador. Cuando Horus marchó para atacar al Emperador, la legión rebelde de la Guardia de la Muerte quedó perdida en la Disformidad mientras trataba de recorrer el

largo camino hasta la Tierra. Pasaron muchos días mientras los Navegantes de la flota buscaban una ruta por el espacio Disforme que les devolviera al universo material. Durante este tiempo, una misteriosa enfermedad contagiosa empezó a propagarse de nave en nave. La hedionda pestilencia abotargaba las entrañas, hinchaba la carne y podría por dentro a sus víctimas. Incluso el Primarca de la Legión, Mortarion, resultó infectado; en su delirio, pidió a los Poderes del Caos que les salvaran. Las súplicas febriles de Mortarion fueron escuchadas por Nurgle, y Mortarion se convirtió en un Paladín de Nurgle.

La Guardia de la Muerte, recién consagrada a Nurgle, llegó a tiempo para participar en el ataque de Horus a la Tierra y participó en las batallas más importantes de la campaña. A medida que la infección empezó a desfigurarse a los guerreros de la Guardia de la Muerte, su apariencia cambió al desagradable aspecto que actualmente todavía conservan: los antaño altos y nobles Marines Espaciales de la Guardia de la Muerte se convirtieron en los sucios Marines de Plaga de Nurgle.

De todos los Marines Espaciales del Caos, los Marines de Plaga son los más físicamente horribles que existen. Su carne está azotada por la corrupción, sus entrañas se derraman al exterior a través de las heridas de su putrefacta piel, y sus cuerpos rezuman mucosidades pegajosas. El asqueroso hedor que exudan sus cuerpos putrefactos llena el aire alrededor de ellos con el dulzón aroma de la muerte, lo que provoca mareos a cien metros a la redonda. La visión de seres vivos tan asquerosos es una abominación contra la naturaleza, y de todos los Marines de Plaga, los de la Guardia de la Muerte son los más repugnantes y desagradables, los más corpulentos y corruptos.

Tras la derrota de Horus, Mortarion lanzó a su Guardia de la Muerte en una campaña de destrucción indiscriminada contra diversos planetas, hasta que finalmente se retiró con los restos de la Legión al Ojo del Terror. Allí recibió la recompensa definitiva de Nurgle: se convirtió en un Príncipe Demonio de gran poder, gobernando uno de los Planetas de la Plaga de Nurgle más importantes del Ojo del Terror.

El Planeta de la Plaga que gobierna Mortarion está situado en lo más profundo del Ojo del Terror. Desde este siniestro y mugriento planeta, Mortarion lanza flotas de astronaves de plaga a la Disformidad para propagar la plaga por toda la galaxia. A bordo de estas naves viajan Paladines del Caos y sus seguidores del Planeta de la Plaga, acompañados por guerreros de la antigua Guardia de la Muerte, los infames Marines de Plaga de Nurgle.

El Planeta de la Plaga de Mortarion es un lugar en el que las infecciones y la pestilencia son habituales, donde nubes de miasma transportan el contagio y la muerte, y donde los infectados rezan a Nurgle para que les libre de su interminable agonía. Algunos de ellos reciben el favor de Nurgle y se convierten en Paladines, luchando entre ellos por el poder y por la oportunidad de convertirse en Príncipes Demonio. Los Marines de Plaga raramente interfiere en las batallas entre estos Paladines aspirantes. De hecho, los habitantes del mundo no ven muy a menudo a los Marines de Plaga, excepto cuando estos seleccionan a los nuevos Paladines que serán reclutados por los Marines de Plaga. La mayor parte del tiempo lo dedican a atender a Mortarion o a cumplir sus deseos, propagando nuevas infecciones y viajando a otros mundos para llevar las plagas de Nurgle a nuevas víctimas.

NURGLE

Nurgle es el Señor de la Podredumbre, y se regocija en la corrupción física y la morbosidad. Las enfermedades y la putrefacción atraen a sus demonios como un cadáver en descomposición atrae a las moscas. Para divertirse, Nurgle crea terribles enfermedades que libera sobre los mortales. Muchas de las enfermedades más horribles son creaciones de Nurgle. Los mortales que perecen a causa de estas enfermedades son reclamados por el Señor de las Plagas, y sus almas quedan eternamente atrapadas en la eterna y burbujeante mugre de su reino.

El inmenso cuerpo de este dios está abotargado por la corrupción, y rezuma un fétido enfermizo y malsano. Su piel es veridosa, coriácea y gangrenosa; su superficie está completamente cubierta de llagas abiertas, furúnculos finchados y numerosas marcas de infestaciones. Sus órganos internos, malolientes por la descomposición excremental, sobresalen a través de su agrietada piel, colgando como racimos de una putrefacta de su voluminoso cuerpo. De estos órganos surgen pequeños demonios que mastican y sorben los nauseabundos jugos de su interior. Esta es la apariencia del Dios del Caos Nurgle, aunque las palabras apenas pueden hacer justicia a su verdaderamente monumental repugnancia.

Aunque Nurgle está considerado como inferior a Khorne y Tzeentch, la verdad es que su poder es más variable que el de los otros dioses. Su pasión es provocar espantosas pestilencias en el universo material, y en esos momentos su poder llega a su punto culminante. Como una plaga, su poder crece y puede llegar a niveles de epidemia, superando temporalmente al poder combinado de todos los otros dioses, para posteriormente declinar de nuevo. En tales momentos, las inmensas legiones de la corrupción del Dios de la Podredumbre son engrosadas por incontables millones de muertos que han perecido a causa de la plaga, oxidadas máquinas de guerra entonan un canto fúnebre de destrucción, y los andrajosos estandartes hechos jirones de Nurgle son enarbolados en contra de la vida misma.



PORTADORES DE LA PALABRA

Lorgar, Primarca de la Legión de Marines Espaciales Portadores de la Palabra, había sido siempre uno de los más escrupulosos y consagrados practicantes del Culto Imperial. Estaba seguro de que sus progresos constantes y metódicos durante la Gran Cruzada, convirtiendo planetas al Culto Imperial con dedicado ahínco, le proporcionarían la gratitud eterna del Emperador, y lo elevarían a una posición preeminente entre los Primarcas. Por tanto, fue un duro golpe para él que el Emperador le reprendiera por su lentitud en cumplir los objetivos primarios de la Gran Cruzada. La misión de los Marines Espaciales era luchar, no perder el tiempo en rituales sin importancia ni en la construcción de monumentos.

Más adelante, Lorgar diría que esta acción haría caer el velo que le cubría los ojos, y que pudo ver al Emperador como era en realidad: no un Dios, sino un hombre irreverente, incapaz de comprender que lo que la humanidad necesitaba era, antes que cualquier otra cosa, una guía religiosa para dar sentido a una existencia que de otra forma no tenía valor. La fe de Lorgar en el Culto Imperial quedó destruida, pero rápidamente encontró un sustituto en la forma terrorífica de los Dioses del Caos. Ellos eran dioses de verdad: seres que exigían ser adorados, que en realidad *esperaban* las demostraciones de devoción y dedicación.

Por tanto, incluso antes de que Horus fuera corrompido, Lorgar empezó a adorar a los Dioses del Caos. Lorgar se recreaba en los diferentes aspectos de cada uno de los Poderes Oscuros, pero no adoraba a ninguno por encima de los otros. Se consagró al Caos en su forma más pura, al Caos Absoluto, y rápidamente arrastró a los Portadores de la Palabra por el mismo camino. La fanática dedicación que los Portadores de la Palabra habían demostrado en su adoración al Emperador fue rápida y fácilmente redirigida a una devoción igualmente fanática al Caos.

Al principio, los Portadores de la Palabra tuvieron que mantener sus actividades en secreto. Establecieron cultos secretos en los planetas que controlaban o conquistaban, los cuales trabajaban de forma insidiosa para convertir nuevos adeptos al culto de los Dioses del Caos. Cuando empezó la Herejía de Horus, los Portadores de la Palabra revelaron inmediatamente su verdadera naturaleza, y en un millar de mundos los Cultos del Caos que ellos habían fundado se levantaron en rebelión abierta. Lorgar y los Portadores de la Palabra, liberados de la necesidad de mantener su adoración en secreto, empezaron a adorar abiertamente a los Dioses del Caos.



Después de la derrota de Horus los Portadores de la Palabra se retiraron al Ojo del Terror. Desde allí continúan predicando la palabra del Caos. En los mundos que atacan, los Portadores de la Palabra construyen gigantescos monumentos dedicados a sus dioses oscuros, y erigen inmensas catedrales donde los cantos y las plegarias de los adoradores se mezclan con los gritos y alulidos de los que están siendo sacrificados a los Poderes del Caos en altares ensangrentados.

Los Portadores de la Palabra son la única Legión de Marines Espaciales del Caos que aún cuenta con Capellanes, los cuales imponen un estricto régimen de observación religiosa entre sus hermanos. Todos los Portadores de la Palabra deben dedicar cada día un tiempo considerable a actos de sacrificio ritual, estudio de lo oculto, o adoración decadente. En la batalla, los Portadores de la Palabra son obstinados hasta el límite, avanzando bajo gigantescos estandartes dedicados al Caos en su infinita variedad de formas, recitando catecismos mientras luchan, y ejecutando al enemigo como castigo por su fracaso en seguir el verdadero camino de la rectitud!



AMOS DE LA NOCHE

Los Amos de la Noche fueron el octavo Capítulo formado durante la Primera Fundación. Su Primarca Konrad Curze, más tarde conocido como Acechante Nocturno, se crió en el planeta minero Nostramo, un mundo oculto de su sol por una gigantesca luna y que, por tanto, permanecía en una casi perpetua oscuridad. Los días en Nostramo, si es que pueden denominarse así, apenas son más claros que las noches cerradas, y los habitantes del planeta tienen un aspecto mortalmente pálido. El suicidio y la depresión son sucesos cotidianos en un mundo como éste, y de no ser por los ricos depósitos de adamantio hallados bajo la superficie del planeta, éste estaría indudablemente deshabitado.

Los crímenes violentos también eran algo cotidiano en Nostramo, hasta que el joven Primarca se encargó personalmente de iniciar una guerra personal contra los señores del crimen del planeta, tomando el nombre de Acechante Nocturno para

"Tu presencia no me sorprende, Asesino. He sabido de ti desde que tu nave cruzó la Frontera Oriental. ¿Que por qué no te he hecho matar? Porque tu misión y el acto que estás a punto de cometer prueba la verdad de todo lo que yo siempre he dicho y hecho. La muerte no es un precio demasiado alto si es a cambio de la vindicación."

Primarca Acechante Nocturno, momentos antes de su muerte a manos del Asesino Imperial Callidus M'Shen.

infundir terror en el corazón de sus enemigos. Sus métodos eran simples, contundentes y directos: si violabas la ley, morías. No había apelación posible. El Acechante Nocturno era juez, jurado y verdugo.

La Gran Cruzada acabó llegando incluso hasta este mundo sumido en la oscuridad, y el Emperador finalmente encontró a su siniestro Primarca. El Acechante Nocturno tomó el mando de los Amos de la Noche, los cuales rápidamente adquirieron fama por su brutal eficiencia y su casi cínico desprecio por la vida humana. Los métodos de su Primarca se convirtieron en los métodos de los Amos de la Noche: mientras se consiguieran los objetivos, los medios empleados no importaban. Pronto empezaron a circular historias de masacres y atrocidades cometidas por los Amos de la Noche, algunas bajo la supervisión personal del Acechante Nocturno, hasta que finalmente el Emperador se vio obligado a llamar al Primarca para que respondiera de las acusaciones contra él y sus hombres.

Pero la Herejía de Horus estalló antes de que el Acechante Nocturno pudiera regresar, y enseguida fue obvio que todas las acusaciones contra él y los Amos de la Noche eran ciertas. El Acechante Nocturno no dudó en unirse a Horus para luchar contra el hombre que había empezado a ver cómo un hipócrita sin voluntad -y actuando desde un planeta situado en lo profundo de la salvaje región del espacio conocida como la Frontera Oriental- dirigió a los Amos de la Noche en una campaña de terror y genocidio difícilmente igualable. Incluso tras la derrota de Horus, los Amos de la Noche continuaron atacando al Imperio, aunque cada vez era más difícil discernir un plan o motivación para sus cada vez más frecuentes ataques de holocausto. Finalmente, el Asesino Imperial M'Shen consiguió infiltrarse en el cuartel general del Acechante Nocturno y asesinar al Primarca; tras el asesinato, los Amos de la Noche rápidamente dejaron de ser una amenaza organizada para el Imperio.

Los supervivientes huyeron al Ojo del Terror, desde donde continúan participando en ataques contra el Imperio. No parece que adoren a ninguno de los Dioses del Caos en particular, y se han convertido en guerreros cínicos, que atacan violentamente y con una temible falta de compasión. Luchan por el simple placer de luchar y por las recompensas materiales que pueden conseguir, no porque adoren a ninguna deidad. Por tanto, desprecian por completo a sus consagrados hermanos, sean los fanáticos Marines Espaciales del Caos Berserkers de Khorne, o los fervorosos Marines Espaciales leales Ángeles Oscuros o Ultramarines.

LEGIÓN ALFA

La Legión Alfa fue la vigésima y última legión creada durante la Primera Fundación. Bajo el ojo crítico de su Primarca, la Legión destacó durante la Gran Cruzada por su disciplina y estricta organización. Aunque era la Legión más joven, la Legión Alfa intentaba superar a sus hermanos en todo momento, como si tuviera que demostrar su valía a las Legiones más antiguas. Los guerreros de la Legión Alfa adoptaron el símbolo de la hidra como insignia de la Legión. Esta criatura de varias cabezas y aspecto de dragón de la mitología ancestral servía para recordar a los hermanos de la Legión Alfa su unidad absoluta en cuerpo y espíritu. En el campo de batalla, la principal característica de la Legión Alfa era su asombrosa coordinación: sus ataques mantenían al enemigo constantemente bajo presión mientras buscaban un punto débil en sus defensas.

Cuando Horus hizo su pacto con el Caos, el orgullo marcial de la Legión Alfa fue su perdición. El Señor de la Guerra era un poderoso guerrero que había dirigido ejércitos y flotas, y que había luchado en primera línea durante las guerras del Emperador. En comparación, el distante Emperador que estaba en la Tierra parecía un individuo débil y cobarde. El Señor de la Guerra era un comandante que merecía su respeto; el Emperador sólo quería explotar las conquistas de Horus y aplastar a los humanos liberados de la galaxia bajo un régimen estricto. Empezaron a

insinuarse mentiras en los corazones y mentes de la Legión Alfa; si una mentira es repetida suficientes veces, empieza a ser aceptada; y una vez aceptada, se convierte en verdad.

Completamente convencida de su causa, la Legión Alfa se enfrentó a los Marines Espaciales leales en Istvaan V y en campañas posteriores. Por fin se enfrentaban a un adversario tan duro, experto en el combate, y feroz como ellos. La hermandad de la hidra infligió severas derrotas a los leales en Tallarn, Yarrant y en docenas de bases menores, antes de avanzar sobre el Segmentum Ultima como un cometa que lo destruye todo a su paso. La Legión Alfa quedó completamente aislada de las fuerzas de Horus, pero continuó luchando contra todo aquel que se cruzaba en su camino. En el momento en que concluyó la Herejía, la Legión Alfa inventaba sus propios objetivos y misiones para saciar su ansia de guerra, ignorando por completo a sus aliados.

Incluso después de que la Herejía fracasara, la Legión Alfa continuó haciendo la guerra de forma encubierta contra el Imperio. Pequeñas unidades de guerreros de la Legión Alfa establecieron bases secretas en campos de asteroides, pecios espaciales y sistemas planetarios desiertos dispersos por toda la



SLAANESH

"Tened cuidado; vuestras protestas empiezan a aburrirme. ¡Os he pedido tan poco! ¡Cualquiera podría pensar que he pedido que os sacrificéis vosotros mismos y a vuestras familias! Pero no, por la bondadosa e ilimitada compasión de Slaanesh, tan solo os he pedido que me entreguéis a vuestras hijas. ¡No me negareis mis placeres más insignificantes!"

Tyrell, Señor Renegado de Arden IX

Slaanesh es el más joven de los Dioses del Caos, y es conocido como el Príncipe del Caos. Apareció cuando los Eldar cayeron en desgracia, creado por la decadencia que había corrompido el vasto imperio galáctico de los Eldar, que fue destruido por su nacimiento. En el momento del nacimiento de Slaanesh, los Eldar se convirtieron en una raza condenada, en una diminuta raza de refugiados dispersos por el espacio. Y lo peor era que sabían que de no ser por ellos, el Dios del Caos Slaanesh el Depravado, la Perdición Encarnada de los Eldar, nunca habría nacido.

De todos los Dioses del Caos, Slaanesh es el único que es divinamente bello. Slaanesh es seductor como solo puede serlo un inmortal, cautivador en su inocencia, y completamente engañoso a pesar de sus encantadoras formas. Es el señor de la lujuria y la indulgencia, de pasiones ocultas y antinaturales, de los escondidos y terroríficamente corruptores vicios, y de todas las terribles tentaciones que tan solo un dios puede ofrecer.

Slaanesh puede asumir forma masculina, femenina o hermafrodita a voluntad: ningún mortal puede admirar su divino rostro sin perder su alma y convertirse en esclavo de todos sus deseos. Sus adoradores son perversos y envilecidos; disfrutan con todo tipo de actividades abominables y repugnantes. Han abandonado sus últimos vestigios de verdadera decencia y se sacrifican al Señor del Placer en una interminable búsqueda de nuevas experiencias, sin importar lo viles o depravadas que puedan ser.

galaxia, mientras el grueso de la Legión se retiraba al Ojo del Terror. Grupos de incursores procedentes de estas bases secretas atacan por sorpresa a los defensores de la humanidad (saboteando bases, abordando astronaves, atemorizando a la población, y destruyendo bases avanzadas con mortífera eficacia).

Pero aún mucho más insidiosas y peligrosas son sus conexiones con los Adoradores del Caos de los mundos habitados del Imperio. La Legión Alfa coordina y dirige las actividades de los Adoradores a lo largo de sectores enteros, para instigar insurrecciones de envergadura contra el gobierno Imperial. Estas revueltas son utilizadas con frecuencia como ataques diversiones para alejar a los defensores de los objetivos reales de las demoleadoras incursiones de los Marines Espaciales del Caos, o como precursoras de invasiones a gran escala procedentes del Ojo del Terror. La Inquisición siente una aversión especial hacia la Legión Alfa, por su participación en la propagación de los cultos demoniacos y su afición por avivar las llamas de la herejía hasta que ésta se convierte en sangrienta rebelión.

LOS HIJOS DEL EMPERADOR

Todas las Legiones de la Primera Fundación fueron creadas para participar en las Cruzadas Imperiales. Sin embargo, eso fue casi sesenta años antes de que los Hijos del Emperador entraran en acción por primera vez. Un accidente durante el proceso de manipulación genética casi destruyó a la Legión antes de su nacimiento. Sin embargo, los Hijos del Emperador fueron finalmente creados empleando modelos genéticos recuperados: tras su formación demostraron ser leales y eficientes, distinguiéndose en varias campañas.

Los Hijos del Emperador eran una de las unidades asignadas a la destrucción de Horus y sus capítulos rebeldes en Istvaan V. Durante una tregua para parlamentar, el Primerarca de la Legión Fulgrim y sus oficiales de mayor rango fueron corrompidos por los decadentes entretenimientos que Horus y sus adoradores del Caos les ofrecieron. Drogados, expuestos a un placer incommensurable y finalmente desprovistos de todo control sobre su propia

voluntad, decidieron unirse a Horus. La depravación se extendió rápidamente a toda la Legión, y los Hijos del Emperador aceptaron voluntariamente unirse al Caos en toda su indolente depravación. El Culto Imperial fue rápidamente reemplazado por la más gratificante adoración a Slaanesh.

Los Hijos del Emperador invadieron la Tierra como una de las Legiones Traidoras, pero apenas participaron en la batalla por el Palacio Imperial. Los simples placeres habían dejado paso a sofisticados pasatiempos. Mientras sus aliados luchaban y morían, los Hijos del Emperador degollaron a más de un millón de personas y las despedazaron para crear infinitas variedades de drogas y estimulantes. Incontables miles más murieron mientras eran obligados a proporcionar a los Hijos del Emperador un placer mucho más directo, y bastante más primitivo.

Cuando el asalto fracasó, los Hijos del Emperador huyeron al Ojo del Terror con el resto de Legiones Traidoras. Fueron los primeros en atacar planetas Imperiales para saquearlos y hacer prisioneros. Sus excesos pronto no conocieron límites: estos simples ataques no podían aportar suficiente materia prima humana para sus orgías de adoración. Entonces los Hijos del Emperador empezaron a capturar esclavos y sirvientes de las otras Legiones Traidoras, una acción que provocó una serie de guerras en el interior del Ojo del Terror. Los combates contra los Hijos del Emperador prosiguieron hasta la destrucción del cuerpo de Horus clonado por la Legión Negra.

Los Hijos del Emperador son depravados más allá de la comprensión humana, pero también son una feroz fuerza de ataque. Como muchos de los adoradores de Slaanesh, se han convertido en lo que se conoce por *Marines Ruidosos*. Estos enloquecidos seguidores del Señor del Placer se han convertido en guerreros corruptos y completamente decadentes que buscan y encuentran un perverso placer en la batalla. El peligro del combate es un estímulo redescubierto y afrosidático que les permite llegar a nuevos límites de depravación. Cuanto más alto y discordante sea un ruido, más extrema será la reacción emocional provocada, hasta que tan sólo el estrépito de la batalla y los aterrados chillidos del enemigo pueden llegar a proporcionarles un estímulo agradable. Para aumentar aún más su placer, los Marines Ruidosos están equipados con extravagantes armas que emiten sonidos ensordecedores y pirotécnicos ataques explosivos.

Debido a que los sentidos de los Hijos del Emperador están completamente distorsionados, sólo los colores y esquemas más extravagantes pueden llegar a afectar sus mentes. Cada armadura, Bolter o Espada Sierra está decorada de forma extravagante, y pintada en alabanza a Slaanesh. Cada Marine Espacial de los Hijos del Emperador altera y cambia su armadura ligeramente, aumentando su calidad y haciéndola "más hermosa". Para los más favorecidos, los artificieros de la Legión a veces graban escenas de gran depravación en las planchas pectorales y las hombreras.

LOS GUERREROS DE HIERRO

Los Guerreros de Hierro eran en el pasado el cuerpo de tropas de asedio más experto del Emperador. Durante la Gran Cruzada lucharon junto a los Puños Imperiales en cientos de planetas, asediando fortificaciones alienígenas y los palacios de los herejes que no reconocían la divinidad del Emperador. El Primarca de los Guerreros de Hierro, Perturabo, era un genio de la táctica en la guerra de asedio y el uso de fortificaciones: su tratado sobre fortificaciones de campaña y cómo destruirlas sirvió como base para varias secciones del *Táctica Imperium*.

Los Guerreros de Hierro traicionaron su juramento de lealtad al Emperador al inicio del desembarco que finalizó en la masacre en Istvaan V. Siguiendo las doctrinas de Perturabo, los Guerreros de Hierro levantaron con rapidez fortificaciones y sistemas de trincheras alrededor de sus áreas de desembarco. Las Legiones de Marines Espaciales leales, que habían sufrido bajas catastróficas

durante el desembarco inicial, se vieron empujadas a replegarse hacia las fortificaciones de los Guerreros de Hierro, perseguidos por los salvajes Legiones Traidoras. En vez de ofrecer refugio a los Marines leales, los búnkers y bastiones se convirtieron en sus cementerios: los Guerreros de Hierro abrieron fuego sin piedad contra ellos, abatiendo a todo el que se puso a su alcance. Los Guerreros de Hierro juraron lealtad a Horus entre las sangrientas ráfagas de sus Bolters Pesados y los desgarradores rayos de sus Cañones Láser.

Después de lo sucedido en Istvaan, los Guerreros de Hierro se dividieron para luchar en una docena de mundos durante la Herejía. Contingentes de Guerreros de Hierro encabezaron los asaltos de las hordas del Caos contra el palacio Imperial de la Tierra. Lucharon en Vanaheim, y redujeron una tras otra sus Ciudades Colmena a montones de escombros. Libraron batallas en Thrax y Avellorn, planetas en que cada metro de tierra está cubierto de plásticos y hormigón. Atacaron fortalezas, templos, torres y palacios de las tropas leales al Emperador por toda la galaxia, y los sepultaron bajo las cadenas de sus tanques de asedio.

Allí donde luchaban los Guerreros de Hierro, sus guerreros edificaban malignas ciudadelas gigantescas y las defendían ante todo enemigo. Torres almenadas con mortíferas armas de destrucción instaladas en ellas dominaban el terreno circundante a estos monumentos a la inteligencia de Perturabo. Los sistemas de trincheras y los densos bosques de alambre de espiño que rodeaban las fortalezas de los Guerreros de Hierro eran tan efectivos que las tropas leales empezaron a temer llevar a cabo los sangrientos asaltos necesarios para destruirlas.

El Planeta de los Hechiceros

El Planeta de los Hechiceros es tenebroso, rocoso, volcánico y tempestuoso. Sus plomizos cielos son rasgados por constantes descargas de energía mágica en forma de ensordecedores truenos y calidoscópicas relámpagos. El mundo entero está saturado de energía mágica: nubes coloreadas de vapor mágico recorren el cielo, oscureciendo el sol y descargando una lluvia saturada de energía que renueva los oscuros ríos y mares. Sobre las llanuras cubiertas de lava ardiente y ríos multicolores, grandiosos y escabrosos picos montañosos se elevan hacia el cielo como puños de piedra. De estos riscos cuelgan grandiosas torres plateadas en las que viven los Hechiceros y los Príncipes Demonio de los Mil Hijos.

La más grandiosa e impresionante de estas Torres de Hechicería es la Torre del Cíclope, una inmensa torre negra en la que viven miles de guerreros y esclavos. Las otras fortalezas son más pequeñas, y algunas no son más que simples torres en las que viven el Hechicero y unas docenas de criados.

El ojo resplandeciente de la Torre del Cíclope, además de vigilar el Planeta de los Hechiceros, también contempla la galaxia a través del espacio Disforme. Esto permite al Primarca Demoníaco observar los artefactos arcanos y los Psíquicos poderosos que tanto le fascinan, lanzando incursiones contra el Imperio para capturarlos.

Desde este planeta parten las ancestrales astronaves que navegan a través de las corrientes de la Disformidad hasta el universo material, donde lanzan sus incursiones para capturar esclavos con los que regresarán al Planeta de los Hechiceros.

las. Incluso tras la derrota de Horus, los Guerreros de Hierro sólo pudieron ser expulsados de los mundos Imperiales pagando un precio muy elevado.

Los Guerreros de Hierro supervivientes se retiraron al Ojo del Terror. Allí tomaron posesión de un planeta y lo fortificaron contra cualquier atacante. Libres de las restricciones de las leyes físicas, las fortificaciones y las casamatas de los Guerreros de Hierro se levantaron hacia el cielo en estructuras espirales de varios kilómetros de altura. Sus subterráneos y catacumbas se hundían en la roca hasta el núcleo del planeta; torres y bastiones fueron edificados como hongos hasta cubrir toda la superficie del planeta en una maraña imposible de estructuras demenciales, en una enloquecida arquitectura de hierro y piedra en la que retorcidas escaleras transcurren en ángulos rectos entre sí, y donde los fosos se precipitan en abismos sin fondo. En el interior de esta fortaleza inconcebible, innumerables Guerreros de Hierro continuaban conspirando y tramando sus planes para aplastar y esclavizar a nuevas víctimas.

LOS MIL HIJOS

El nombre Mil Hijos tiene su origen en la serie inicial de impresiones de estructura genética efectuada a partir del tejido de su Primarca, Magnus el Rojo. Magnus era un Primarca de cabellos rojizos y extremadamente corpulento, que tenía un solo ojo situado en medio de la frente. Debido a esto, a veces se le denominaba Magnus el Cíclope o el Cíclope Rojo. En realidad su alma había sido contaminada por el Caos; Tzeentch le inspiró una fascinación por las fuerzas ocultas del espacio Distforme y los secretos que se escondían en él. A partir del modelo de su estructura genética fueron creados mil Marines Espaciales: los Mil Hijos de Magnus. Posteriormente fue creada una Legión compuesta por miles de guerreros Marines Espaciales para participar en la Gran Cruzada, pero la Legión siempre mantuvo el título de los Mil Hijos.

El camino a la condenación de la Legión de Marines Espaciales de los Mil Hijos fue más largo que el de la mayoría. Incluso antes de la Herejía, Magnus ya encauzó a sus descendientes hacia el estudio de conocimientos arcanos y la práctica de la hechicería, a pesar de las advertencias del Emperador de que permanecerían al margen de tales artes. Sin embargo, se mantuvieron leales tanto al Emperador como a la humanidad, a pesar de su creciente interés por la magia.

Cuando Horus lanzó sus fuerzas contra el Imperio, los Mil Hijos trataron al principio de utilizar sus poderes secretos para avisar al Emperador. Desconfiando de cualquier asunto relacionado con el Caos, el Emperador declaró herejes a los Mil Hijos: envió a Leman Russ y a sus Lobos Espaciales para que destruyeran el planeta natal de los Mil Hijos, Prospero. Los Mil Hijos se vieron obligados a declarar la guerra contra su Emperador, y tuvieron que luchar a favor del Caos para poder sobrevivir y proteger la sabiduría que habían atesorado. Los Mil Hijos buscaron la protección del Dios del Caos Tzeentch. El que Transforma las Cosas, el más poderoso hechicero entre los Dioses del Caos. Tzeentch les protegió bien y los Mil Hijos escaparon después de la Herejía hacia el Ojo del Terror, donde encontraron el mundo demoniaco que les había sido prometido. Este planeta pasó a ser denominado el Planeta de los Hechiceros, donde los Mil Hijos se establecieron bajo el gobierno de Magnus el Rojo.

El antiguo Primarca de los Mil Hijos fue elevado a la condición de Príncipe Demonio de Tzeentch, y estableció su base en una fortaleza volcánica denominada la Torre del Cíclope. Al igual que su señor, la torre más alta de esta fortaleza está coronada por un único ojo viviente que observa los alrededores, vigilando a los súbditos de su señor; es el eterno guardián y perro de vigilancia del Rey Hechicero. Bajo la supervisión del Cíclope, los Mil Hijos continúan su estudio de la magia, y muchos se convierten en poderosos hechiceros de Tzeentch.

Sin embargo, a medida que transcurría el tiempo, numerosos miembros de los Mil Hijos fueron víctimas de las mutaciones y la locura debidas a la deformante influencia del Señor de la Transformación. Los Hechiceros empezaron a estar cada vez más preocupados por la degeneración de sus hermanos de batalla, hasta que una cábala al mando de Ahrimán, el más poderoso de ellos, se arriesgó a desencadenar la ira de su Primarca Demoníaco y lanzó el drástico hechizo de la Rúbrica de Ahrimán, purgando así a los Mil Hijos. Esto provocó un gran cisma en el seno de la Legión, ya que la cábala fue disuelta y dispersada por el furioso Primarca, uniéndose posteriormente para luchar junto a diferentes Legiones Traidoras a lo largo y ancho del Ojo del Terror.

LA LEGIÓN NEGRA

La Legión Negra es la única Legión Traidora que ha cambiado su nombre en sus diez mil años de exilio. La Legión fue creada originalmente en la Primera Fundación y fue bautizada como los Lobos Lunares. Posteriormente, el Emperador cambió su nombre en reconocimiento a sus hazañas durante la Cruzada de Ullanor, cambiándolo en honor a su Primarca. La Legión pasó a denominarse Hijos de Horus.

Fue con el nombre de Hijos de Horus que la Legión participó en la Herejía de Horus, actuando como su guardia pretoriana durante la campaña. Fueron los primeros en eliminar el símbolo Imperial del águila de sus armaduras y estandartes, y reemplazarlo por el símbolo del Ojo de Horus, el cual llegó a ser la insignia del Caos más temida en todo el Imperio. Lucharon con orgullo y una ferocidad increíble, sabiendo que eran los elegidos en el nuevo orden del Señor de la Guerra. Cuando Horus fue derrotado por el Emperador, la moral de combate de la Legión quedó hecha pedazos; su líder, su progenitor, ya no estaba.

Algunas facciones de las otras Legiones Traidoras acusaron más tarde a los Hijos de Horus de ser los culpables de la derrota sufrida en la Tierra, al retirarse al espacio Distforme con el cuerpo de su amado Señor de la Guerra y dejando a las fuerzas del Caos sin un líder. Pero la batalla por la Tierra estaba perdida desde el momento en que murió el Señor de la Guerra, y ningún poder en el universo podía haber decantado la victoria hacia el bando del Caos. En el Ojo del Terror, los Hijos de Horus lucharon ferocemente con los otras Legiones por la posesión de mundos estratégicos y por recaudar recursos, lucharon por restablecer su condición de Legión principal.

*¿A quién juramos lealtad?
Al Señor de la Guerra*

*¿A quién servimos fielmente?
Al Señor de la Guerra*

*¿Quién nos dio nuestro nombre?
El Señor de la Guerra*

*¿Quién nos fue arrebatado?
El Señor de la Guerra*

*¿A quién resucitaremos?
Al Señor de la Guerra*

*¿Quién nos conducirá a la victoria?
El Señor de la Guerra*

Catecismo de la Legión Negra

Los Hijos de Horus adoraron a un Poder del Caos tras otro: en cada ocasión, muchos de sus miembros se entregaban para ser poseídos por demonios. Transcurrieron los siglos y la legión sufrió bajas catastróficas en una sucesión de sangrientas batallas con diversas Legiones. Estas contiendas entre Legiones Traidoras resultaron en la destrucción de la fortaleza de los Hijos de Horus por una fuerza combinada de las Legiones Traidoras. Para agravar aún más el ultraje, el cadáver del Señor de la Guerra fue robado y clonado, para desesperación de los Hijos de Horus supervivientes. Privados de su señor, los Hijos de Horus juraron lealtad a Abaddon, capitán de la 1ª Compañía, como su nuevo Señor de la Guerra.

Los primeros edictos de Abaddon renegaron del nombre de Horus y del ancestral nombre de la Legión. Ordenó a sus Marines Espaciales del Caos repintar sus armaduras de negro como recuerdo eterno de su deshonra, y a continuación lanzó un ataque relámpago que destruyó el cuerpo del Señor de la Guerra y sus clones. La astronave de combate que le quedaba a la Legión desapareció en una gigantesca nebulosa de polvo estelar situada en los límites del Ojo del Terror, utilizándola de base secreta para Abaddon y su "Legión Negra". Desde entonces, la Legión Negra ha efectuado numerosos ataques contra el Imperio y el Ojo del Terror. Su astronave de combate ha sido vista en muchos rincones de la galaxia, desapareciendo tan misteriosamente como apareció.



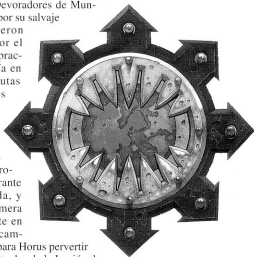
Abaddon ha intentado restablecer el orgullo y reputación de la Legión Negra, dirigiendo siempre personalmente sus fuerzas en las batallas más encarnizadas. Al principio, Abaddon sólo consiguió un reticente respeto por parte de las otras Legiones Traidoras, pero a medida que sus hazañas aumentaban, consiguió también gradualmente su apoyo. Sus apasionadas palabras han vuelto a azuzar el visceral odio de las Legiones Traidoras hacia el Imperio, y guerreros de todas las Legiones han luchado bajo su estandarte.

Abaddon ha reclutado sus fuerzas con sumo cuidado: ahora cuenta con la lealtad de capitanes de todas las Legiones Traidoras. Quienes intentan oponerse a él son aplastados; quienes se unen a él engrosan las filas del ejército más grande jamás visto en el Ojo del Terror. Abaddon ha puesto a prueba las fuerzas Imperiales en numerosas ocasiones a lo largo de la Guerra Eterna, y con cada victoria aumenta su poder. Algún día, el Imperio dejará ver un punto débil, una grieta en su armadura. Ese día, Abaddon lanzará su Legión Negra y las hordas de los Perdidos y los Condenados contra el universo material para asestar el golpe de gracia al Imperio.

LOS DEVORADORES DE MUNDOS

Los Devoradores de Mundos fueron creados en la Primera Fundación de Legiones de los Adeptus Astartes, y aún se consideran como tales. Para ellos, son las Legiones de posteriores

fundaciones, las que tuvieron lugar por orden del falso "Emperador de la Humanidad", las que se han alejado de la senda verdadera: ellas son las decadentes y depravadas. Incluso antes de la Herejía, los Devoradores de Mundos tenían fama por su salvaje brutalidad. Fueron amonestados por el Emperador por practicar psicocirugía en los nuevos reclutas para convertirlos en psicópatas asesinos. Sin embargo, los Devoradores de Mundos fueron excelentes tropas de terror durante la Gran Cruzada, y sirvieron en primera línea de combate en las principales campañas. Fue fácil para Horus pervertir los sangrientos rituales de la Legión de los Devoradores de Mundos para que adoraran al Caos. Bajo su corrupta influencia, los Devoradores de Mundos se convirtieron rápidamente en devotos de Khorne, el Dios de la Sangre.



Famosos en el pasado por su inquebrantable lealtad al Emperador, el nombre de los Devoradores de Mundos fue rápidamente asociado a las masacres y el terror durante la Herejía. Siempre luchaban en la vanguardia de las Legiones Traidoras, y los archivos de la Legión demuestran que fueron ellos, y no los Hijos de Horus, los primeros en abrir una brecha en los muros del palacio Imperial. Los Devoradores de Mundos se retiraron de la Tierra a regañadientes, luchando para regresar al Ojo del Terror abriéndose paso a sangre y fuego a través de todos los que intentaron impedirlo.

Los Devoradores de Mundos conservaron y fortalecieron sus sangrientas tradiciones mientras estaban en el exilio, aumentando aún más su relación con Khorne y sus demonios. La organización táctica original de la Legión, que favorecía la creación de fuerzas equilibradas y tácticamente flexibles, se vino abajo cuando los Devoradores de Mundos se armaron exclusivamente con pistolas y armas de combate cuerpo a cuerpo, siendo las Hachas Sierra y las Espadas Sierra sus armas preferidas. En combate, las escuadras de Devoradores de Mundos cargaban directamente contra el enemigo, aullando sus oraciones a Khorne mientras avanzaban.

A medida que más oficiales de la Legión se transformaban en Paladines de Khorne o eran poseídos por demonios, la poca disciplina que quedaba iba desmoronándose. Finalmente, al concluir la salvaje campaña de Skalathrax, un individuo conocido como Khârn el Traicionero, un violento y completamente enloquecido paladín de Khorne, atacó a sus hermanos con tal avidez de sangre, que todos los guerreros de la Legión empezaron a luchar entre ellos mismos en una gran batalla que duró docenas de días y noches sin descanso. Cuando el humo se disipó, la Legión había quedado fragmentada en docenas de bandas de guerreros compuestas por feroces psicópatas sedientos de sangre, que actualmente viajan sin descanso por el Ojo del Terror en busca de batallas y muerte.

Algunos de estos grupos están compuestos por cientos de Marines Espaciales del Caos, mientras que otros no cuentan más que con un solitario Paladín al mando de sus Berserkers en busca de sangre fresca. Estos grupos pueden unirse a cualquier Señor del Caos que esté reclutando tropas para emprender una nueva guerra, pidiendo a cambio sólo la oportunidad de derramar sangre y amontonar cráneos ante su señor Khorne. Sin embargo, incluso los Señores del Caos deben tener cuidado de que sus cabezas no acaben junto a las de los derrotados.

LA GUERRA ETERNA

Después de la Herejía, teniendo en cuenta la traición del Señor de la Guerra, se llevaron a cabo grandes cambios estructurales en las fuerzas de combate del Imperio. A las Legiones de Titanes y los regimientos de la Guardia Imperial se les prohibió disponer de sus propias astronaves de transporte, para que en el caso de que se rebelaran no pudieran abandonar su propio sistema estelar sin la complicidad de la Flota. En la denominada Segunda Fundación, las poderosas Legiones de Marines Espaciales, que habían estado compuestas por decenas de millares de guerreros durante la Gran Cruzada, fueron divididas en "Capítulos", cada uno de los cuales estaba compuesto como máximo por un millar de guerreros. Nunca jamás volvería a disponer un sólo hombre de tanto poder como Horus y los otros Primarcas de las Legiones de Marines Espaciales.

Hace ya tiempo que los acontecimientos de la Herejía de Horus pasaron a ser mitos en el Imperio. Diez mil años de historia han oscurecido lo sucedido en esos aciagos días en los que Horus casi consiguió esclavizar a la humanidad con las cadenas del Caos. De hecho, tan sólo los archivos de los Inquisidores cazadores de demonios de la Ordo Malleus, y quizás los recuerdos del Emperador, cuentan con información exacta sobre el verdadero horror de la Herejía en la actualidad. La participación del Caos en la Herejía ha sido cuidadosamente ocultada por los Altos Señores del Imperio, temerosos de que otros pudieran seguir el mismo camino de condenación que el renegado Señor de la Guerra.

Sin embargo, en el Ojo del Terror el tiempo transcurre de forma diferente, y los mismos traidores que aullaron sus alabanzas a los dioses de la oscuridad frente al palacio Imperial aún siguen con vida. Su derrota les corroe por dentro como un cáncer, y su odio hacia el Imperio que ellos ayudaron a construir arde sin control. Estos mortíferos guerreros, antaño Marines Espaciales altos y poderosos, guerreros orgullosos revestidos con armaduras de plásticero y ceramita, se han convertido en guerreros cínicos y amargados empeñados en destruir aquello que antaño defendieron.

En el interior del Ojo del Terror, las Legiones Traidoras luchan en continuas guerras entre sí para hacerse con muestras de modelos genéticos, esclavos, recursos u honor. Nuevos Marines Espaciales del Caos son reclutados de entre los herejes más peligrosos que son atraídos hacia el Ojo del Terror por la tentación del Caos, o seleccionados de entre las masas de guerreros-esclavos que libran eternas batallas para diversión de los Dioses Oscuros. La implantación de los reclutas es brutal, bastante diferente al programa de desarrollo cuidadosamente controlado utilizado por los Marines Espaciales Imperiales. La vida o muerte del candidato



se deja a elección de los Dioses del Caos. Los ritos de iniciación son similarmente envilecidos y salvajes, asegurando así que sólo los iniciados más duros sobrevivían.

Milenios de rivalidades y luchas intestinas han fragmentado las Legiones Traidoras en compañías y bandas de guerreros de tamaño variable, cada una de ellas al mando de su propio Capitán o Paladín del Caos a la búsqueda de su propio destino. Los más fervientes adoradores de los Poderes Oscuros se han unido para formar unidades bendecidas por sus dioses: los Marines de Plaga de Nurgle, los Berserkers de Khorne, los Marines Rudosos de Slaanesh y los Hechiceros de Tzeentch. Otros han permitido que les poseyeran los demonios, permitiendo a estos monstruosos, engendros de la Disformidad, aventurarse en el mundo real protegidos por la carne de un huésped poderoso.

Atrapados en el delirante y cambiante entorno de los Mundos Infernales, la mayoría de los Marines Espaciales del Caos han sobrevivido a lo peor de la influencia transformadora del Caos a través de conservar un propósito existencial. No han olvidado, ni perdonado, al universo mortal que les exilió, y aún se cobran sangrienta venganza sobre él cada vez que el flujo de la Disformidad les permite visitarlo. Viajan en ancestrales astronaves de combate que han sobrevivido desde la Herejía, pero cuyos cascos están actualmente incrustados con la barroca decoración que se ha ido añadiendo a lo largo de milenios, así como las cicatrices de viejas heridas de guerra. Las Legiones Traidoras abordan también pecios espaciales que encuentran a la deriva, y los reconstruyen para emplearlos como inmensas naves de batalla capaces de transportar miles de tropas.

Las naves de las Legiones Traidoras navegan propulsadas por el inestable flujo de la Disformidad, y pueden aparecer en cualquier lugar de la galaxia en cualquier instante temporal. Los Marines Espaciales del Caos descienden sobre un planeta Imperial desprevenido, saqueándolo y arrasando cualquier cosa que no puedan llevarse, antes de regresar al Ojo del Terror. Aunque las fuerzas de defensa planetaria pueden hacer frente a los invasores, éstas estarán condenadas si no llegan pronto Marines Espaciales de refuerzo. Si esto ocurre, los Marines Espaciales del Caos tienen la oportunidad de causar muertes y destrucción sobre sus débiles hermanos; quizás sea éste el auténtico objetivo de estos ataques indiscriminados.

Las invasiones más importantes pueden ser debidas a que los Adoradores del Caos provocan la anarquía y se rebelan en algún planeta, generando una onda de choque Psíquica en la Disformi-



dad que atraerá la atención de los Dioses del Caos. Mediante predicciones y adivinaciones, los Hechiceros del Caos pueden guiar una flota de invasión hasta el mundo de los Adoradores. Una vez allí, los Marines Espaciales del Caos lucharán junto a los Adoradores para conquistar todo el planeta en nombre del Caos. Sólo entonces los Adoradores se darán cuenta de que han invocado a entidades que los esclavizarán con tanta firmeza como bajo el férreo control del Imperio.

Sin embargo, incluso estas sangrientas conquistas planetarias son tan sólo molestas picaduras para el inmenso Imperio de la Humanidad; los ataques que realmente lo hacen temblar hasta los cimientos son las temidas "Cruzadas Negras".

LAS CRUZADAS NEGRAS

Quizás una o dos veces por milenio, surge en el Ojo del Terror un Paladín del Caos verdaderamente poderoso. Mediante el poder de su implacable voluntad y el favor de los Dioses Oscuros, este Paladín consigue formar una inestable alianza entre las regiones infernales del Ojo del Terror. Cada Paladín consigue poner en marcha la cruzada de forma diferente, según su naturaleza y la del dios al que sirve. Algunos utilizan la intriga, otros la extorsión, otros la dominación, otros la intimidación. La mayoría simplemente utilizan a la vez todos los inconcebibles poderes que tienen a su disposición.

Los preparativos para una Cruzada pueden durar años, o semanas, dependiendo del capricho de los Dioses Oscuros. En las forjas de los Mundos Infernales se fabrican armas y armaduras para los seguidores del favorito; las máquinas demoniacas son despertadas de su siniestro letargo mediante sacrificios de sangre; las facciones rivalizan por el mando de los inmensos regimientos de cruzados, o son obligadas a obedecer.

Al iniciarse la Gran Cruzada, el Ojo del Terror vomita las diabólicas hordas del Caos: ejércitos de demonios, regimientos interminables de gigantescos monstruos mutantes, ingentes cantidades de Adoradores del Caos, tribus salvajes de Hombres Bestia y terroríficos Titanes del Caos ancestrales. Al frente de todos ellos marchan las Legiones de Marines Espaciales del Caos, atraídas por su ansia de pillaje y su deseo de destruir al odiado Imperio.

El Imperio mantiene destacados a poderosos ejércitos alrededor del Ojo del Terror para rechazar estas invasiones. Legiones enteras de Titanes, Capítulos de Marines Espaciales e inmensos regimientos de la Guardia Imperial defienden los sistemas más vitales situados cerca del Ojo del Terror. Sin embargo, incluso la presencia de unas poderosas fuerzas de combate como estas no puede asegurar la victoria sobre la masa de criaturas infernales atacante. Con demasiada frecuencia, la oscura marea del Caos se extiende sin oposición, para retroceder posteriormente dejando sistemas planetarios enteros arrasados por completo. Los habitantes de planetas enteros quedan irremediablemente corrompidos por el Caos; ciudades e industrias son aplastadas por el ensordecedor avance de diabólicas máquinas de destrucción; innumerables ciudadanos son arrastrados a la esclavitud o, para servir como juguetes de los condenados y sus demoniacos señores en los límites de la realidad.

Cada ciudad incendiada y cada planeta arrasado acercan un poco más el Imperio a su disolución. En un Imperio compuesto por millones de mundos, ¿cuánto puede importar un simple planeta? Lo suficiente para que deban defenderse todos y cada uno de ellos ante la horda infernal, lo suficiente para condenar con el *Exterminatus* a aquellos planetas que se atreven a rendirse y a adorar a demonios. Una Cruzada Negra puede llegar arrasando todo a su paso procedente del Ojo del Terror tan sólo una vez cada varios miles de años, pero la devastación causada no podrá repararse nunca.

TZEENTCH

Tzeentch es conocido por muchos nombres, incluido el que Transforma las Cosas, Señor de la Fortuna, Gran Conspirador y Arquitecto del Destino. Es el Gran Hechicero, el dios de la magia y el señor del mutable flujo del tiempo. Tzeentch guía a los inconscientes mortales por aquellos caminos que le ayudarán a aumentar su poder, aunque estos nunca son conscientes de su función en este plan. Muestra predilección por aquellos que tramán y conspiran, especialmente los hechiceros y los políticos. Prefiere la astucia a la fuerza, la manipulación a lo directo, el que utiliza el subterfugio sobre el que habla con claridad, y el mentiroso sobre el que dice la verdad.

En el Imperio existen muchos cultos del Caos adoradores de Tzeentch, a pesar de los continuos intentos de la Inquisición por erradicarlos. Muchos de estos cultos se formaron específicamente para practicar la hechicería, para llevar a cabo experimentos Psíquicos, o para extender la influencia de las fuerzas arcanas de alguna otra forma. Los Adoradores de Tzeentch, inspirados por el propio Maestro de la Manipulación, son muy difíciles de descubrir, mientras que los sofisticados y retorcidos planes que tramán son diabólicamente astutos, sumamente insidiosos y completamente malignos.

Tzeentch posee el aspecto más extravagante e inquietante de todos los Dioses del Caos. Su piel está en continua ebullición mostrando cientos de caras, las cuales miran de soslayo y se burlan de aquellos que les miran. Cuando Tzeentch habla, estas caras repiten sus palabras, normalmente con sutiles pero importantes diferencias de significado. Tzeentch es casi tan poderoso como Khorne, pero su poder adopta una forma muy diferente. Tzeentch es el señor de la magia y la sutiledad. Es Tzeentch quien mantiene al Reino del Caos fuera del tiempo y del espacio, y es el quien intenta diseñar el destino del universo material. Sus conspiraciones son complicadas e interrelacionadas, y es el principal arquitecto de las alianzas secretas entre los Dioses Oscuros.



LA PRIMERA BATALLA DE ARMAGEDDON

El planeta Imperial Armageddon ha sufrido dos grandes invasiones en su larga historia. Muchos han oído hablar de la segunda invasión, lanzada por el Señor de la Guerra Ghazghkull Thraka; y de la heroica resistencia de los defensores humanos, muy inferiores en número, hasta que las tropas del Imperio pudieron acudir en su ayuda y desequilibrar la balanza en contra de los Orkos. Sin embargo, casi nadie conoce la primera Batalla de Armageddon, que tuvo lugar casi 500 años antes de que naciera Ghazghkull. La razón es simple: la primera invasión fue lanzada por fuerzas del Caos, y los agentes del Adeptus Administratum y la Inquisición harán cualquier cosa (incluso exterminar a los habitantes de un planeta entero y repoblarlo de nuevo), para mantener en secreto la existencia de tales ataques. Estos terribles actos se justifican. Las raras veces en que se pide justificación a estas organizaciones, con el argumento de que si las actividades del Caos llegaran algún día a ser de dominio público, el pánico y la Inquisición a escala galáctica serían sin duda las consecuencias inmediatas.

A pesar de lo que el Administratum haga creer a la gente, lo cierto es que las Legiones Demoniacas se aventuran con frecuencia al exterior del Ojo del Terror e invaden el Imperio. Estas invasiones, aunque no se consideran una amenaza de la magnitud de una Gran Cruzada, se consideran más peligrosas que las pequeñas incursiones que normalmente llevan a cabo las tropas del Caos. La preparación de una invasión de este tipo normalmente se desencadena tras la aparición de un pecio espacial a la deriva cerca de uno de los mundos infernales del Ojo del Terror. Estas gigantescas masas de antiguas naves espaciales pueden utilizarse para transportar a grandiosos ejércitos a través de la Distorsión, permitiendo a una Legión Demoniaca moverse de un planeta del Ojo del Terror a otro, o incluso a un planeta del Imperio. Por su navegación a la deriva por las corrientes de Distorsión, nadie puede saber con certeza dónde y cuándo reaparecerá un pecio espacial, aunque un Hechicero del Caos puede predecir de forma bastante acertada a dónde *podría* dirigirse un pecio espacial.

Por tanto, el Imperio puede ser atacado por tropas del Caos procedentes del mismo corazón del Ojo del Terror. En muchos casos las criaturas que forman dicho ejército morirán rápidamente o regresarán al espacio Distorsión, ya que no pueden sobrevivir durante mucho tiempo en el universo material sin la energía de la Distorsión que los alimenta. Sin embargo, si el planeta al que llegan las Legiones Demoniacas está cerca del centro de una tormenta de Distorsión, o si existen suficientes criaturas vivientes dispuestas a entregar su valiosa energía Psíquica en constante adoración a los Dioses del Caos, entonces las tropas del Caos pueden sobrevivir e incluso permanecer en el planeta atacado por un tiempo indefinido. En tales circunstancias, la única forma de derrotar las tropas del Caos será en combate, o bombardeando con proyectiles víricos todo el planeta.

Esto fue lo que sucedió durante la primera invasión de Armageddon. Éste es uno de los principales Mundos Colmena industriales del Imperio. Los millones de almas hacinadas, que forman la población de Armageddon, viven en un sólo e inmenso continente dividido en dos mitades por una grandiosa jungla. La región situada al Norte de la jungla es conocida por Armageddon Primus; y la situada al Sur, por Armageddon Secundus. Hace aproximadamente unos quinientos años, en el año 40.444, estalló una rebelión armada de forma inexplicable en media docena de Ciudades Colmena de Armageddon. Las rebeliones fueron sofocadas rápidamente en Armageddon Secundus, pero en las Colmenas dispersas de Armageddon Primus, los levantamientos fueron más difíciles de erradicar. Sin embargo, este tipo de insu-

recciones son frecuentes en los densamente poblados Mundos Colmena Imperiales, y puesto que parecía que la Fuerza de Defensa Planetaria era capaz de sofocar la rebelión, no fueron enviadas unidades adicionales del Imperio. Y además, la tormenta de Distorsión que afectaba al cercano sistema de Mid Calvius CVIII hacía que la navegación interestelar hacia y desde Armageddon fuera bastante peligrosa...

Las tropas Imperiales del planeta, que estaban ocupadas aplastando la rebelión, fueron cogidas casi completamente por sorpresa cuando un gigantesco pecio espacial apareció en el sistema Armageddon. A bordo había un igualmente gigantesco ejército de un mundo infernal al mando del Primarca Demoniaco Angron. Los Berserkers de Khorne de la Legión de los Devoradores de Mundos y hordas de balbuceantes criaturas demoniacas emergieron del pecio espacial y arrasaron Armageddon Primus. Los insidiosos efectos del Caos se dejaron sentir rápidamente cuando casi la mitad del ejército del planeta se pasó al bando invador, al que también se habían unido las fuerzas rebeldes del planeta, que resultaron ser Adoradores del Caos. Los pocos defensores leales que aún resistían fueron expulsados rápidamente de Armageddon Primus. Retrocediendo a través de las junglas que separaban las dos mitades del continente, los supervivientes se unieron a las unidades leales que habían permanecido en Armageddon Secundus; se prepararon para la presentar su última defensa, mientras pudieran resistir y les quedara munición, a lo largo de los ríos Styx y Chaeon.

Si Angron hubiera podido atacar inmediatamente a los desorganizados y desmoralizados defensores, es casi seguro que los hubiera derrotado y habría conquistado Armageddon. Pero Angron se vio obligado a retrasar su ataque. La tormenta de Dis-



formidad de Mid Calvius estaba menguando, y si no hacía algo para suministrar más energía del Caos al planeta, su ejército pronto empezaría a desvanecerse. A los defensores Imperiales le pareció que se les concedía un tiempo precioso, ya que Angron desperdiciaba semanas edificando monumentos a los Dioses del Caos en vez de dar caza a los destrozados restos de los ejércitos Imperiales en Armageddon Secundus. En realidad, Angron no tenía otra elección.

Este retraso forzoso le costó la victoria a Angron. Sin que lo supieran las tropas del Caos, el Capítulo de Marines Espaciales de los Lobos Espaciales, cuyo mundo natal Fenris estaba próximo a Armageddon, se había movilizado rápidamente para acudir al rescate de los defensores. Cuando el ejército de Angron surgió de las junglas que separaban Armageddon Primus de Armageddon Secundus, descubrió que los defensores estaban preparados y esperando, y además reforzados por los Lobos Espaciales.

Cuando las Legiones Démoniacas atacaron la línea defensiva Imperial, se produjeron batallas titánicas a lo largo de todo el frente de batalla. En las orillas del río Chaeron, los defensores Imperiales consiguieron resistir: el Caos fue rechazado y retrocedió desorganizado. Pero más al Oeste, Angron dirigió personalmente el ataque, penetrando las líneas Imperiales y conduciendo sus tropas hacia las Ciudades Colmena de Infernus y Helsreach. Fue en este momento cuando Logan Grimnar, que en esos momentos llevaba menos de un año como Señor de los Lobos Espaciales, jugó la carta que ocultaba en la manga. Había mantenido en reserva una compañía entera de Caballeros Grises, cuya ayuda había pedido tan pronto como se enteró del peligro a que se enfrentaba Armageddon.

Sólo los Caballeros Grises disponían de la capacidad para derrotar completamente una entidad como Angron. Llegaron justo cuando las hordas del Caos estaban avanzando sobre las Colmenas Infernus y Helsreach. Teleportándose directamente ante la presencia de Angron, en el centro de su Legión Démoniaca, los Caballeros Grises se enfrentaron al Príncipe Démonico y al grupo de Grandes Demonios que componían su guardia personal. Fue una batalla como no se había visto desde los días de la Herejía de Horus; de los 100 Caballeros Grises participantes en la batalla, menos de una docena sobrevivieron al encuentro. Pero al final la victoria se inclinó al bando Imperial, devolviendo el espíritu de Angron a la Disformidad, de la cual no podría volver a salir durante cien años y un día. Simultáneamente, los Lobos Espaciales lanzaron un contraataque masivo. Las tropas del Caos fueron puestas en desbandada y destruidas.

Con las Legiones Démoniacas derrotadas, el Administratum actuó de forma rápida y eficiente para silenciar sin piedad la verdad de lo sucedido. Aunque se tuvo en cuenta la posibilidad de bombardear con virus todo el planeta para asegurarse una limpieza total de cualquier indicio del Caos, la importancia de las industrias de Armageddon hacía tal solución muy poco adecuada. Todos los supervivientes, a excepción de los oficiales de más alto rango, fueron esterilizados para que no pudieran tener más hijos, y luego enviados a inmensos campos de trabajos forzados situados lejos de las Ciudades Colmena del planeta, donde podían mantenerse aislados e incomunicados y evitar que ninguna palabra acerca del ataque al planeta fuera difundida. Mientras tanto, desde todo el Imperio fueron enviados billones de nuevos trabajadores para las ahora vacías Ciudades Colmena. En una década o dos, los trabajadores de los campos de esclavos habían muerto: una triste recompensa para aquellos que habían luchado tan valerosamente contra las tropas del Caos. Logan Grimnar, actualmente Señor de los Lobos Espaciales igual que entonces, no ha perdonado nunca al Adeptus Administratum por lo que para él es una flagrante traición a decenas de millones de personas inocentes, y existen muchos que secretamente comparten su opinión.

Mientras tanto, en las profundidades del Ojo del Terror, Angron planea su regreso a Armageddon: algún día llevará a cabo su venganza sobre el planeta que le venció hace tantos siglos...

KHORNE

Khorne es el Dios de la Sangre; el dios del Caos de la violencia y el asesinato, el dios guerrero cuyos aullidos de rabia insaciable retumban a través del tiempo y del espacio. Su gran trono de cobre está situado sobre una montaña de cráneos, en medio de un mar de huesos partidos y lagos de sangre: los restos de sus seguidores muertos en batalla y aquellos ejecutados en su nombre. Khorne es el Poder del Caos que personaliza la violencia absoluta e insensata, destruyendo todo y todos los que se pongan a su alcance, matando tanto amigos como enemigos.

Los seguidores de Khorne son siempre feroces guerreros, ya que el Dios de la Sangre aborrece la magia: los hechiceros son particularmente valorados como sacrificios a su insaciable sed de sangre. Los seguidores de Khorne consideran que pueden justificar su vida de asesinatos de numerosas formas con el honor, la bravura o el orgullo marcial. Sin embargo, los adoradores más fanáticos de Khorne saben que el Dios de la Sangre sólo desea ver matanzas salvajes en su nombre, y que todo lo demás son justificaciones y parafernalia.

Khorne es representado como un gigantesco guerrero equipado con una decorada armadura de metal negro del Caos y cobre, que empuña un gigantesco espaldón a dos manos que resplandece con un feroz fuego interior. Su cuerpo es robusto y musculoso; su rostro es temible y observa con expresión bestial desde debajo de su pesado casco. La rana de Khorne representa los rasgos estilizados de un cráneo, el símbolo de la muerte, y sus seguidores tienen preferencia por las armaduras y los estandartes de color rojo sangre.

Las matanzas y la violencia saturan la galaxia, por lo que Khorne es el más poderoso de los Dioses del Caos. Tiene a sus órdenes incontables ejércitos de demonios y legiones de seguidores mortales. Su principal rival es Tzeentch, el Gran Hechicero. Tzeentch es el protector de los hechiceros de la misma forma que Khorne lo es de los guerreros. Naturalmente, esta rivalidad no impide a Khorne unir fuerzas con Tzeentch, si ello hace posible un gran derramamiento de sangre. Combinados, los dos dioses disponen de más poder que cualquiera de los otros. De todos sus dioses hermanos, al que más desprecia Khorne es a Slaanesh, por causa del indolente carácter sensual del Príncipe del Caos, que es una auténtica carencia a Khorne. Sin embargo, Khorne está dispuesto a unir fuerzas con Slaanesh si es necesario, por mucho que le irrite hacerlo.



EL TIRANO DE BADAB

Badab es un sistema planetario próximo al núcleo galáctico, casi en el borde entre el Imperio y las áreas reclamadas por las Ligas de los Squats. Aunque Badab está bien situado para proteger al Imperio de una poco probable invasión Squat, el planeta está en realidad ocupado por los Marines Espaciales Imperiales a causa de su proximidad a la gigantesca tormenta de Disformidad permanente denominada el Torbellino.

El Torbellino aparece en el universo material como una gigantesca nebulosa de gas y polvo. Siempre se ha supuesto que es una superposición del espacio Disforme y el espacio real que permite la coexistencia de ambos mundos. Las grandes dificultades de patrullar o incluso rodear el Torbellino, lo han convertido en refugio para deserciados y herejes de todo tipo. Se calcula que más de 20 imperios Orkos y reinos piratas se ocultan en el interior de la enfermiza nebulosa.

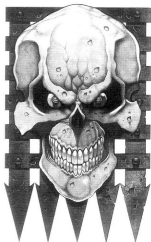
El Capítulo de Marines Espaciales de los Garras Astrales había permanecido estacionado en Badab durante más de tres siglos, vigilando los bordes meridional y occidental del Torbellino. En el 901.M41, el Señor de los Garras Astrales y Señor de Badab, Luftg Huron, ordenó la destrucción de una flota de investigación Imperial al penetrar ésta en la órbita de Badab. Más de 23.000 sirvientes leales al Emperador fueron asesinados en la desigual batalla que siguió a la destrucción de la flota. Poseído por un aparente ataque de locura, Huron se proclamó a sí mismo Tirano de Badab, y anunció la secesión del sistema del Imperio.

Los Inquisidores pronto descubrieron numerosas evidencias de los motivos de Huron para atacar la flota enviada a Badab. Los Adeptus Mechanicus habían presentado numerosas protestas por los retrasos de los Garras Astrales en someter sus modelos de código genético a los controles de pureza rutinarios; el Capítulo había amasado una gran deuda en diezmos planetarios que se prolongaba desde hacía un siglo y medio; los informes de evaluación personal de Huron demostraban una ambición y un deseo de poder completamente inapropiados para el Señor de un Capítulo de Marines Espaciales. Y lo peor de todo era que no poseía la absoluta devoción a la humanidad imprescindible en un Señor del Imperio.

El Tirano de Badab, nombre con el que Huron es conocido en la historia Imperial, rechazó dos fuerzas expedicionarias punitivas en los años 902 y 903. Después del segundo ataque, tres Capítulos de Marines más, los Guerreros Mantis, los Ejecutores y los Lamentadores, declararon su apoyo a los Garras Astrales y la envergadura de la rebelión aumentó de forma dramática. La navegación comercial Imperial, ya habituada a correr riesgos en los sistemas infestados de piratas próximos al Torbellino, fue atacada con aún mayor intensidad, y se cortó la comunicación con los mundos Squat de la Liga de Kapella. En el 904, una astronave perteneciente a los Halcones de Fuego fue atacada y capturada por los Guerreros Mantis. Los Halcones de Fuego lanzaron inmediatamente misiones de represalia, y pronto hubo cinco Capítulos enteros de Marines Espaciales involucrados en los combates. Los Marines Errantes fueron reclamados de su destino

en la Frontera Oriental, pero pronto se vieron obligados a dedicarse exclusivamente a la protección de las astronaves mercantes Imperiales.

En el 906 habían sido enviados más Capítulos de Marines Espaciales para estabilizar la situación, y la amenaza contra la navegación comercial Imperial estaba más o menos controlada. Las incursiones Orkas contra el Segmentum Ultima del 907 obligaron a varios Capítulos leales a abandonar el conflicto, pero estos fueron reemplazados por escuadrones navales adicionales procedentes del Segmentum Solar, los cuales continuaron protegiendo las rutas mercantes. Las tropas Imperiales empezaron a asediar el fuertemente fortificado mundo de Badab, mientras que otros Capítulos de Marines Espaciales eran enviados a investigar los mundos ocupados por los Ejecutores y los Guerreros Mantis.



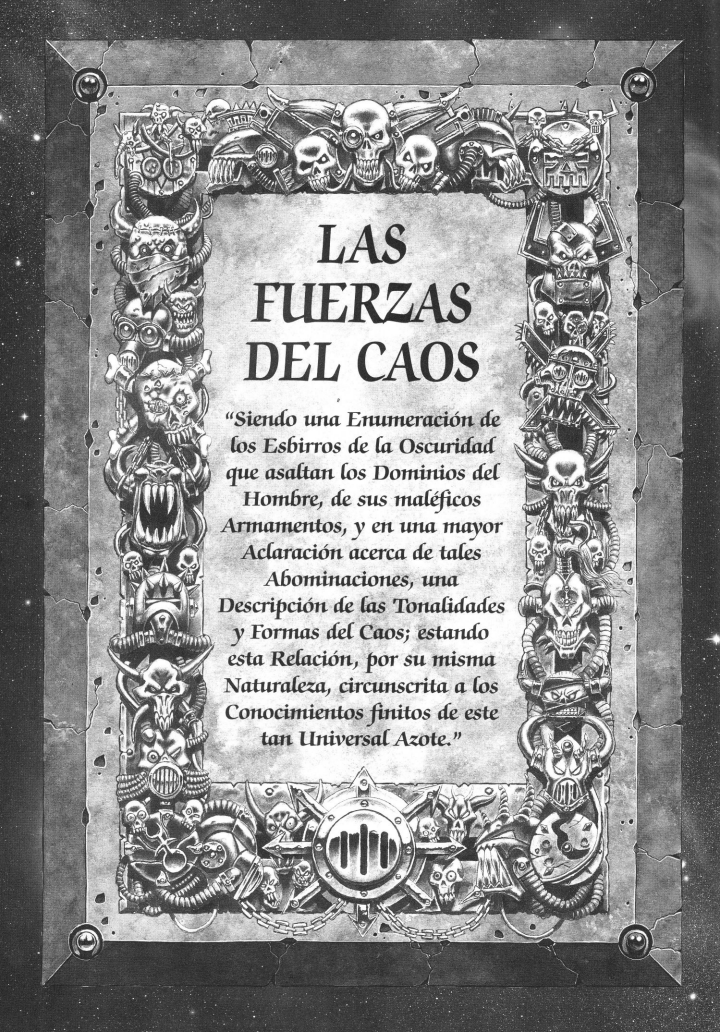
El contingente principal del Capítulo de los Lamentadores fue atrapado en una emboscada en el 908, y tuvo que rendirse después de una encarnizada batalla naval. La pérdida de los Lamentadores fue un duro golpe para el Tirano. El resto de la guerra se desarrolló en una sucesión de asedios: las fortalezas rebeldes fueron asaltadas y conquistadas una tras otra. La rebelión concluyó en el año 912, con la caída de Badab y la derrota final de los Garras Astrales.

Con la rebelión sofocada, la Inquisición llevó a cabo una profunda investigación sobre los Capítulos de Marines Espaciales renegados. Encontraron pequeñas evidencias de herejía en los cultos del Capítulo, pero nada que pudiera considerarse irreparable. Los Lamentadores, la Legión Mantis y los Ejecutores, obtuvieron el perdón del Emperador, siempre y cuando participaran en una Cruzada de cien años. Los mundos natales de los Ejecutores y de la Legión Mantis fueron expropiados y entregados a los Capítulos leales victoriosos, así como los derechos de salvamento sobre las naves dañadas en el conflicto y un porcentaje de los cargamentos robados que habían sido recuperados.

Los Garras Astrales fueron destruidos prácticamente por completo. Un contingente de aproximadamente doscientos guerreros consiguió abrirse paso a través del bloqueo Imperial y escapar al Torbellino. Los elementos más corruptos de los otros Capítulos que se habían unido al Tirano de Badab pronto lo siguieron. No volvió a oírse nada más de estos Marines Espaciales renegados durante muchos años. El destino del comandante Imperial Luftg Huron, Señor de los Garras Astrales y Tirano de Badab, sigue siendo un misterio.

"Los fuertes son aún más fuertes cuando están solos."

El Tirano de Badab



LAS FUERZAS DEL CAOS

“Siendo una Enumeración de los Esbirros de la Oscuridad que asaltan los Dominios del Hombre, de sus maléficos Armamentos, y en una mayor Aclaración acerca de tales Abominaciones, una Descripción de las Tonalidades y Formas del Caos; estando esta Relación, por su misma Naturaleza, circunscrita a los Conocimientos finitos de este tan Universal Azote.”



MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Las tropas que componen un ejército de Marines Espaciales del Caos pueden dividirse en dos tipos: los Demonios y los Marines Espaciales del Caos. Los Demonios son las criaturas del Caos más peligrosas de todas; afortunadamente, las apariciones demoniacas son casos aislados, lo suficientemente excepcionales como para poder ser silenciadas por la Inquisición y así evitar que cunda el pánico. Por su parte, las continuas incursiones de las Legiones de los Marines Espaciales del Caos son una amenaza mucho más tangible.

Hace diez mil años, en el transcurso de las guerras que azotaron la galaxia durante la Herejía de Horus, la mitad de los ejércitos de Marines Espaciales de aquella época fueron corrompidos por el Caos y se rebelaron contra el Emperador. Las Legiones del Caos, dirigidas por el Señor de la Guerra Horus, casi consiguieron arrebatar el control de la galaxia al Emperador. No lo lograron, pero las heridas sufridas por el Emperador durante su combate contra el Señor de la Guerra le obligaron a internarse en el Trono Dorado, y resultaron en la conclusión de su vida mortal.

Con la derrota de las legiones del Caos, los Marines Espaciales vencidos huyeron al Ojo del Terror. Allí, cerca de las intensas energías de la Disformidad, se establecieron en algunos mundos, convirtiéndose en dueños y señores de reinos demoniacos bajo la protección de los nuevos dioses a los que habían elegido adorar. Desde estas regiones infernales, los Marines Espaciales del Caos continúan haciendo sus guerras de venganza contra el Imperio. En estos mundos Disformes el tiempo no existe, por lo que los mismos Marines Espaciales que hace diez



mil años lucharon contra el Emperador todavía siguen con vida para continuar haciendo la guerra al Imperio. Para ellos, el flujo del tiempo se ha entrelazado mezclándose de tal forma que pasado, presente y futuro se confunden en una batalla sin fin.



LAS MARCAS DEL CAOS

Aunque para mayor claridad los personajes Mariner Espaciales del Caos se clasifican como Paladines, Hechiceros y Señores del Caos, en general, nos referimos a todos ellos como *Paladines del Caos*.

Los Paladines Mariner Espaciales del Caos pueden consagrarse a un solo Dios del Caos si así lo desean. Estos Paladines del Caos son los instrumentos de sus amos, y los actos diabólicos que llevan a cabo en nombre de los Dioses del Caos son recompensados con poderes sobrenaturales.

Un Paladín incrementa su poder a medida que aumenta el favor de su Dios del Caos. Normalmente deberá pagar un precio terrible, ya que los Dioses del Caos son seres imprevisibles y despiadados, cuyas recompensas pueden provocar graves mutaciones físicas y deformidades.

Cuernos, pieles malicentas, miembros deformes, pezuñas, y otras extrañas mutaciones son muy frecuentes entre los Paladines del Caos, que muestran con orgullo sus deformidades como pruebas del favor divino.

Para representar los regalos otorgados a un Paladín del Caos, podrá adquirirse para éste una *Marca del Caos* al incluirse en el ejército. El valor en puntos de la *Marca del Caos* se indica en la lista de ejército. A menos que se trate de un Señor del Caos, una miniatura sólo podrá poseer una *Marca del Caos*.

Los Señores del Caos pueden tener más *Marcas del Caos*, e incluso las marcas de los cuatro Dioses del Caos, si así se desea. Horus es el más infame ejemplo de Señor del Caos, habiendo sido favorecido por los cuatro Dioses del Caos en un momento u otro.

NURGLE

Los Paladines portadores de la *Marca de Nurgle* rebosan corrupción: su armadura apenas puede contener en su interior sus hinchados cuerpos. Al estar sus cuerpos insensibilizados por la enfermedad y parcialmente descompuestos, los poseedores de la *Marca de Nurgle* sienten poco el dolor y pueden sufrir heridas graves sin inmutarse. Un Paladín de *Nurgle* podrá incrementar en un +1 a su atributo de Resistencia gracias a su cuerpo endurecido por la enfermedad.



TZEENTCH

Tzeentch es el maestro indiscutible de la sabiduría arcana: los Paladines que poseen su *Marca* están casi siempre dotados con siniestros dotes para la hechicería. Además, la *Disformidad* fluye a través de ellos y su aura les protege y alerta ante cualquier posible ataque Psíquico. Si un Paladín de Tzeentch es el objetivo o está situado dentro del área de efecto de un ataque Psíquico, el Paladín podrá dispersarlo obteniendo un resultado de 4+ en una tirada de ID6. Si consigue dispersar el ataque Psíquico, éste no funcionará y no causará efecto alguno.



SLAANESH

Slaanesh es el sensual Señor del Placer. Los portadores de su *Marca* experimentan al máximo la excitación de cada experiencia, deleitándose en los placeres de la vida y la batalla. Sienten un perverso gozo en toda situación, sin importar lo terrible o inusual que sea, y por tanto, no están sujetos a las reglas normales de Psicología. De esta forma, por ejemplo, son inmunes al miedo y terror. Además, nunca deben efectuar *cheques de Desmoralización* puesto que la muerte no les da miedo; consideran que es la experiencia definitiva. Un Paladín con esta *Marca* que se encuentre junto a una unidad que se vea obligada a huir no será afectado: podrá continuar luchando normalmente.



KHORNE

Los Paladines con la *Marca del Dios Khorne* son salvajes guerreros, cuyas armaduras se extienden hasta formar parte de sus cuerpos, de modo que jamás pueden quitársela. Esta Armadura del Caos proporciona al Paladín una tirada de salvación de 2 ó más. Además, los Paladines de Khorne están afectados por la regla de *Furia Asesina*, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Estos guerreros son tan expertos en combate cuerpo a cuerpo que pueden *Bloquear* incluso estando sujetos a la *Furia Asesina*. Son guerreros temibles que se deleitan en su papel de sagrados emisarios del Dios de la Sangre.





MARINES ESPACIALES DEL CAOS



Durante las larguísimas guerras de la Herejía de Horus, la mitad de las antiguas Legiones de Marines Espaciales tomaron partido por el Señor de la Guerra Horus en su intento de arrebatar el control del Imperio al Emperador. Después de muchas batallas encarnizadas, el objeto de la verdadera lealtad del Señor de la Guerra fue descubierto, y fue evidente para todos que había vendido su alma a los Siniestros Dioses del Caos a cambio de un poder ilimitado. Era demasiado tarde para las Legiones de Marines Espaciales que se habían aliado con Horus; sus almas habían sido entregadas al Caos y no había esperanza alguna de redención. La corrupción y el mal se habían apoderado de sus mentes despertando sus más despreciables ambiciones, convirtiéndolas en los más acérrimos enemigos del Emperador. Tras la derrota de Horus las Legiones de los Marines Espaciales del Caos buscaron refugio en el Ojo del Terror, donde todavía permanecen.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial del Caos	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Paladín del Caos	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Gran Paladín del Caos	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Paladín Legendario del Caos	10	7	7	5	5	3	7	3	10

REGLAS ESPECIALES

Las siguientes reglas especiales se aplican a todos los Marines Espaciales del Caos y Personajes Marines Espaciales del Caos, incluidos los Señores del Caos, Hechiceros Marines Espaciales del Caos y Paladines del Caos. Hay que tener en cuenta que los Marines Espaciales del Caos NO se benefician de las reglas especiales de *Desmoralización* que afectan a los Marines Espaciales leales.

Fuego Rápido

Si un Marine Espacial del Caos no se mueve y no se encuentra en combate cuerpo a cuerpo, entonces puede disparar en *Fuego Rápido*. El guerrero se afianza bien y dispara su Bolter o Pistola Bolter en ráfagas continuas. Disparando en *Fuego Rápido*, el Marine Espacial del Caos puede disparar su Bolter de Asalto, Bolter o Pistola Bolter dos veces en vez de una en el turno.

Tan sólo es posible efectuar *Fuego Rápido* con Bolters de Asalto, Bolters o Pistolas Bolter; no es posible hacerlo con otras armas, aunque algunos miembros de una Escuadra pueden disparar en *Fuego Rápido* mientras otros miembros de la Escuadra disparan una única vez (por ejemplo al disparar con Lanzamisiles, Lanzallamas, o lanzar una granada).

El *Fuego Rápido* se resuelve exactamente igual que un disparo normal, excepto que cada Marine Espacial del Caos dispara dos veces en vez de una.



MARINES ESPACIALES DEL CAOS VETERANOS

No todos los Marines Espaciales del Caos Veteranos están equipados con armaduras de Exterminador; muchos pueden luchar en Escuadras equipadas con Servoarmaduras normales. Los Veteranos son guerreros endurecidos, despiadados y mortíferos, que no dudan en disparar contra un enemigo que se haya rendido o, en asesinar a mujeres y niños indefensos. Décadas, a veces incluso siglos, de experiencia de combate les han enseñado a aprovechar al máximo los elementos de cobertura para sobrevivir en los despiadados campos de batalla del Cuadragésimo Primer Milenio. Estos experimentados y feroces guerreros luchan normalmente en primera línea de combate, utilizando sus extraordinarias habilidades para infiltrarse entre las líneas enemigas y tender emboscadas o lanzar ataques por sorpresa contra los bastiones enemigos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales del Caos

La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Marines Espaciales del Caos Veteranos.

Infiltración

Los Marines Espaciales del Caos Veteranos pueden desplegarse en el campo de batalla empleando la regla de *Infiltración*, tal y como se describe en la sección Despliegue para la Batalla del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Formación Dispersa

Los Marines Espaciales del Caos Veteranos pueden luchar en *Formación Dispersa*, tal y como se describe en la sección de Escuadras del Reglamento de **Warhammer 40,000**.



HECHICEROS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Cuando un Bibliotecario Marine Espacial entrega su alma al Caos, el Marine se convierte en un Hechicero Marine Espacial del Caos, y es recompensado con nuevos poderes Psíquicos por su Dios. Sin embargo, no sería inexacto el considerar estos poderes como mágicos, ya que quienes los poseen pronto se consideran a sí mismos auténticos Hechiceros, capaces de empuñar las energías invisibles del universo para hacer su voluntad.

Muchos Hechiceros Marines Espaciales del Caos proceden de la Legión de los Mil Hijos. Incluso antes de la Herejía de Horus, los Mil Hijos destacaban en el uso de conocimientos arcanos y en la práctica de la hechicería; y una vez iniciada la Herejía, no les quedó otra opción que aliarse con el Señor de la Guerra, ya que el Emperador no podía tolerar más sus estudios de magia y sus relaciones con el espacio Disforme.

Los Mil Hijos sobrevivieron a la derrota de la Herejía de Horus utilizando sus poderes de hechicería para abrir un portal al Ojo del Terror, a través del cual escaparon. Muchos de ellos continuaron sus estudios de magia y se han convertido en poderosos Hechiceros y Paladines de Tzeentch.

Durante la Herejía, los Bibliotecarios de las otras Legiones Traidoras que adoraron a los Dioses del Caos recibieron a cambio nuevos poderes Psíquicos. La única excepción fueron los Bibliotecarios de la Legión de los Devoradores de Mundos, los cuales fueron cazados y masacrados por sus Hermanos Marines como sacrificio de sangre a su señor Khorne, ya que el Dios del Caos de la guerra odia a todos los practicantes de las artes de la Hechicería.



Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Paladín Hechicero	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Maestro Hechicero	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Gran Hechicero	10	7	7	5	5	4	7	3	9

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales del Caos

La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Hechiceros Marines Espaciales del Caos.



El Pensamiento lleva a la Herejía;
La Herejía lleva al Castigo.





EXTERMINADORES MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Muchos Marines Espaciales del Caos Veteranos marchan al combate equipados con las reverenciadas y temidas Armaduras de Exterminador. Esta armadura es muy voluminosa y está compuesta por un exoesqueleto equipado con fibras de miomero y barras de Adamantio, que sostienen la estructura de pesadas planchas de plásticero y material cerámico que compone el blindaje. El Exterminador cuenta de este modo con una considerable libertad de acción y movimientos, teniendo en cuenta el gran volumen de la armadura.

Un Marine Espacial del Caos equipado con una armadura de Exterminador dispone normalmente de un arma de proyectiles en su mano derecha, casi siempre una Combiarma de algún tipo; y un Hacha Sierra, en la izquierda. Esta combinación de mortífera potencia de fuego antipersonal y capacidad de combate cuerpo a cuerpo convierte al Marine Espacial del Caos equipado con armadura de Exterminador en un guerrero temible. Algunos Marines Espaciales del Caos con armadura de Exterminador están equipados con armas más pesadas y letales para proporcionar fuego de apoyo a sus camaradas.



MARINES DE LOS MIL HIJOS

Cuando los Mil Hijos huyeron al Ojo del Terror, los efectos transformadores del Caos empezaron a dejarse sentir; pronto los indicios de mutaciones físicas empezaron a corromperles. Ahriman, uno de los más grandes Hechiceros de los Mil Hijos, intentó detener este proceso de degeneración lanzando un hechizo increíblemente poderoso conocido como la *Rúbrica de Ahriman*, el cual debía afectar a la totalidad de los Mil Hijos con la intención de protegerles para siempre de los efectos nocivos del Caos.

Los Hechiceros del Caos de los Mil Hijos, o bien sobrevivieron con su sabiduría y sus poderes increíblemente incrementados, o resultaron completamente destruidos; sin embargo, sus hermanos de armas, cuyos poderes Psíquicos eran débiles o inexistentes, habían cambiado. Sus armaduras habían quedado herméticamente selladas, como si cada junta y resquicio hubieran sido soldados. En el interior de las pesadas armaduras de blindaje cerámico y adamantio, los cuerpos físicos de los Marines Espaciales del Caos habían sido reducidos a un puñado de polvo, pero sus espíritus habían quedado atrapados dentro de sus armaduras de combate para toda la eternidad.

Aunque estas armaduras vivientes todavía se mueven y están activas, se trata de poco más que robots; tienen tendencia a quedar inertes en poco tiempo si no hay en las proximidades un Hechicero de los Mil Hijos que las guíe y dirija.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine de los Mil Hijos	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Exterminador de los Mil Hijos	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales del Caos

La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Marines Espaciales del Caos Exterminadores.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Exterminador	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armadura de Exterminador

Una miniatura equipada con armadura de Exterminador cuenta con una tirada de salvación de 3 ó más, como si se tratara de una Servoarmadura normal. Sin embargo, debido al grosor de su blindaje, la tirada de salvación debe efectuarse empleando 2D6 en vez de 1D6. Hay que tener en cuenta que la armadura de Exterminador de los Marines Espaciales del Caos no cuenta ni con un Sistema de Puntería ni con una Baliza de Teleportación como los modelos más evolucionados de armaduras de Exterminador empleadas por los Capítulos de Marines Espaciales leales.

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales del Caos

La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Marines Espaciales del Caos de los Mil Hijos.

Marca de Tzენტch

Todos los Marines Espaciales de los Mil Hijos poseen la Marca de Tzენტch.

Guerreros Espíritu

Los Marines de los Mil Hijos tienen las mismas vulnerabilidades e inmunidades que los demonios, con la excepción de que no cuentan con la tirada de salvación inmodificable por *Aura Demoniaca*, y deben utilizar la tirada de salvación (modificable) proporcionada por su Servoarmadura. Además, cada vez que se juegue la carta de *Disformidad Disipación de Energía*, el jugador del Caos deberá designar como bajas a 1D6 miniaturas de los Marines de los Mil Hijos: sus almas son absorbidas por la Disformidad.

Inmunidad a la Psicología

Los Marines de los Mil Hijos son inmunes a la Psicología y nunca pueden resultar desmoralizados.

"Eran menos que nada, pero yo los he convertido en inmortales en el verdadero sentido de la palabra. ¿Quién puede decir que hubieran elegido una vida corrompida y pervertida antes que la pureza inmutable de la muerte? Los mentirosos y los locos nos dicen que la vida es lo más precioso, pero es que hemos visto el reino de los espíritus sabemos que esa es sólo la más ingenua de las mentiras."

Ahriman, ante Magnus el Cíclope



BERZERKERS DE KHORNE

Los Berserkers de Khorne son Marines Espaciales del Caos que han consagrado sus vidas a la adoración del dios del Caos Khorne. Los Berserkers de Khorne más famosos son los Marines Espaciales Devoradores de Mundos, pero también existen seguidores del Dios de la Sangre en todas las Legiones Traidoras. La asociación entre carnicería y placer es tan intensa para los seguidores de Khorne que son prácticamente incontrolables tanto dentro como fuera del campo de batalla.

Los Berserkers de Khorne son guerreros salvajes que se deleitan con los más sangrientos combates a corta distancia. Por su ansia de ofrecer sangre y cabezas a Khorne, se equipan con numerosas y mortíferas armas de combate cuerpo a cuerpo. A menudo empuñan un hacha, o la temible Hacha Sierra, puesto que éstas son las armas preferidas por el Dios de la Sangre, aunque la Espada Sierra también es una de sus armas predilectas.

Los Berserkers de Khorne disfrutan de su papel de ejecutores sagrados de Khorne, el Dios de la Sangre, y son completamente fanáticos. Gozan tanto con la muerte y el dolor, que han llegado incluso a autoinmolarse con sus propias Espadas Sierra, ofreciéndose como sacrificios al Dios de la Sangre.

¡Os saludo! Aunque vuestro camino ha sido largo y sangriento, habéis servido a nuestro Señor con un coraje sin mella, y el honor de los verdaderos guerreros. Hoy hemos visto caer a muchos y debemos recordar, incluso en el momento de nuestra propia muerte, que nuestra sangre también es bienvenida...

Har'kan Ironfist

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Berserkers de Khorne	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Exterminador Berserker de Khorne	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales del Caos

La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Berserkers de Khorne.

Marca de Khorne

Todos los Berserkers de Khorne han sido bendecidos con la *Marca de Khorne* (descrita anteriormente). Esto supone que están sujetos a *Furia Asesina*, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**, y que están equipados con una Armadura del Caos que les permite contar una tirada de salvación de 2 ó más. Su habilidad en combate cuerpo a cuerpo es tan extraordinaria, que pueden *Bloquear* incluso estando sujetos a *Furia Asesina*. Hay que tener en cuenta que los Berserkers de Khorne reciben la Marca de Khorne sin coste alguno, y no deben adquirirla.

Carga Salvaje

El entusiasmo de los Berserkers de Khorne por llegar al combate cuerpo a cuerpo con el enemigo es tan feroz, que triplican su movimiento al efectuar una carga, en vez de duplicarlo. Sin embargo, cada miniatura puede utilizar este bonificador sólo si le permite llegar al combate cuerpo a cuerpo ese turno. ¡Las miniaturas incapaces de llegar hasta un enemigo no pueden llevar a cabo el movimiento de carga triplicado! Este modificador también puede aplicarse a cualquier Personaje que se haya unido a la unidad y mueva a pie (por ejemplo, los personajes no podrán aplicar este bonificador si están montados sobre una bestia de monta como un Juggernaut o un Disco de Tzeentch).



MARINES DE PLAGA

Los Marines de Plaga son Marines Espaciales del Caos que adoran al Dios del Caos Nurgle. Entre los más devotos seguidores de este culto se encuentran los Marines Espaciales del Caos de la Guardia de la Muerte, pero muchos otros Marines Espaciales del Caos adoran también al Señor de la Podredumbre.



Los cuerpos de los Marines de Plaga están asquerosamente descompuestos y apestan a podredumbre; sus armas y armaduras están gravemente deterioradas por los pútridos fluidos que rezuman de sus numerosas pústulas. A pesar de todo esto, se trata de enemigos terribles. Sus corruptos cerebros están insensibilizados a la agonía de su corrupción corporal, haciéndoles casi inmunes a cualquier agonía o dolor causado por las heridas del combate.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine de Plaga	10	4	4	4	4(5)	1	4	1	8
Exterminador Marine de Plaga	10	5	5	4	4(5)	1	5	1	9

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales del Caos

La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Marines de Plaga.

Marca de Nurgle

Todos los Marines de Plaga han sido bendecidos con la *Marca de Nurgle* (descrita anteriormente). Por tanto, su atributo de Resistencia se incrementa en +1 punto, tal y como se indica en su perfil de atributos. Hay que tener en cuenta que los Marines de Plaga reciben la Marca de Nurgle sin coste alguno y no han de adquirirla.



MARINES RUIDOSOS

Los Marines Ruidosos son Marines Espaciales del Caos que adoran al Dios del Caos Slaanesh. El oído de un Marine Ruidoso es mil veces más sensible que el de un ser humano normal: es capaz de distinguir las más sutiles diferencias de tono y volumen. Esto afecta al cerebro del Marine Ruidoso, provocándole estímulos emocionales extremos que hacen que cualquier otro estímulo sensitivo sea, en comparación, insignificante. Cuando más alto y discordante sea un ruido, más radical y placentera será la reacción provocada, hasta el punto que sólo el fragor de la batalla y los aullidos del enemigo pueden excitar a un Marine Ruidoso. ¡Su mente deja de funcionar y se convierte en un simple receptáculo de las sensaciones despertadas por la melodía del apocalipsis y los gritos de los agonizantes mientras bailan a lo largo la senda de la destrucción!

Los Marines Ruidosos están equipados con Servoarmaduras pintadas con gran variedad de colores chillones, ya que sus sentidos están tan distorsionados que sólo los colores y diseños más extravagantes estimulan sus mentes. Están armados con gran variedad de armas extravagantes, que producen ruidos ensordecedores y pirotécnicos ataques explosivos.



Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Ruidoso	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Exterminador Marine Ruidoso	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales del Caos

La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Marines Ruidosos.

Marca de Slaanesh

Todos los Marines Ruidosos han sido bendecidos con la *Marca de Slaanesh* (descrita anteriormente). Esto significa que son inmunes a los efectos psicológicos y jamás resultarán desmoralizados. Hay que tener en cuenta que los Marines Ruidosos no deben inventar en puntos coste en puntos alguno por poseer la *Marca de Slaanesh*.

Cacofonía Psíquica

Los Marines Ruidosos emiten una constante cacofonía Psíquica compuesta de balbuceos, gritos, aullidos y otros sonidos inconexos que pueden desorientar a cualquier Psíquico que se encuentre en las proximidades.

Los demonios no se ven afectados negativamente sino que disfrutan con este ruido, especialmente los Grandes Demonios de Nurgle, que habitualmente tararean alegremente siguiendo la cacofonía. No sucede lo mismo con los Hechiceros Marines Espaciales del Caos, que se ven afectados del mismo modo que cualquier otro Psíquico.

Si un Psíquico situado a 40 centímetros o menos de uno o más Marines Ruidosos intenta emplear un poder Psíquico, deberá efectuarse una tirada de 1D6. Tan sólo deberá efectuarse una tirada, sin tener en cuenta cuántos Marines Ruidosos haya a 40 centímetros o menos. Los poderes Psíquicos que permanecen en juego sólo podrán verse afectados en el momento de ser lanzados, y no se verán afectados si posteriormente un Marine Ruidoso se sitúa a 40 centímetros o menos.

Si el resultado obtenido en la tirada es superior al nivel Psíquico de la miniatura, ésta quedará aturdida por la cacofonía psíquica producida por los Marines Ruidosos y por el poder Psíquico que intentaba lanzar resultará automáticamente dispersado.

Hay que tener en cuenta que el equipo que normalmente ofrece protección contra los ataques Psíquicos, como la Armadura Aegis, no ofrece protección alguna contra los Marines Ruidosos.

Un Psíquico aturdido por la cacofonía sufrirá 1 herida si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, que no podrá evitar con una tirada de salvación (de cualquier tipo). Esta habilidad también debe aplicarse a los Paladines del Caos al mando de unidades de Marines Ruidosos.



*"No puede haber paz entre las
estrellas; solo habrá una eternidad de
matanzas y carnicerías entre las
carcajadas enloquecidas de dioses
sedientos de sangre."*



*
ABADDON Y SUS GUARDAESPALDAS EXTERMINADORES DEL CAOS

Abaddon el Saqueador

Abaddon el Saqueador, el más temido enemigo del Imperio, ha agrupado bajo su mando lenta pero inexorablemente las fuerzas de incontables Legiones Traidoras, hasta el punto de casi poder desafiar al mismísimo Emperador, como el Señor de la Guerra Horus hizo antes que él.

Legión Negra

Originalmente llamada la Legión de los Hijos de Horus, Abaddon rebautizó la Legión tras la muerte de Horus y cambió su color al negro en memoria de su Primarca. En la actualidad la Legión Negra conserva también el Ojo de Horus en su heráldica, en honor a su Señor de la Guerra.



DETALLES DE ABADDON EL SAQUEADOR



DETALLES DE LOS GUARDAESPALDAS EXTERMINADORES DE ABADDON MOSTRANDO SU MORTÍFERO ARSENAL DE ARMAS



*
UNA ESCLADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS DE LA LEGIÓN NEGRA



UNA ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS DE LA LEGIÓN ALFA



Legión Alfa

Entre las Legiones Traidoras, los Marines Espaciales del Caos de la Legión Alfa son famosos por sus despiadadas tácticas y su coordinación mortalmente eficaz. La hidra de muchas cabezas, que sirve de símbolo a la Legión Alfa, refleja tanto su diversidad como su unidad en la voluntad de conseguir su objetivo final. Sus hazañas en combate eran legendarias incluso antes de su corrupción y,

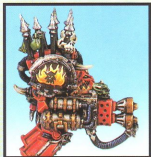
desde la Herejía de Horus, la Legión Alfa ha continuado poniendo a prueba su potencia de combate contra los Marines Espaciales leales, muchas veces por la simple diversión de enfrentarse y derrotar a sus iguales en combate.



EXTERMINADOR DE LA LEGION ALFA



UNA ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS PORTADORES DE LA PALABRA



Portadores de la Palabra

Los Portadores de la Palabra son fanáticos religiosos que se han consagrado a la adoración del Caos en su forma más pura, en vez de adorar a alguno de los Dioses del Caos por encima de los demás. En todos los mundos que someten, erigen nuevas catedrales y monumentos dedicados a la blasfemia y obscena gloria del Caos.

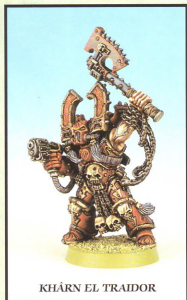




*
LINEA ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS DEVORADORES DE MUNDOS

Khârn el Traidor

Ensangrentado favorito de Khorne, Khârn el Traidor es un imparable torbellino de ferocidad en el campo de batalla. Khârn es denominado "el Traidor" a causa de su enloquecida furia asesina, que le domina hasta el punto de llevarle a atacar a sus propios camaradas después de dar muerte a todos los enemigos.



KHÂRN EL TRAIADOR



UN TEMIBLE JUGGERNAUT MONTADO POR UN PALADIN DE KHORNE

Juggernaut de Khorne

Los demonios conocidos como Juggernauts de Khorne son pesadillas que se han materializado. La visión de un Juggernaut avanzando por el campo de batalla, aplastando a cualquier enemigo que se interponga en su camino, es una visión espeluznante. Un Juggernaut no es una máquina ni una bestia, sino una obscena combinación de ambas. Su carne es de cobre y su sangre es fuego líquido. Cuando un Paladín de Khorne es recompensado por sus días, a veces tiene el honor de poder montar un Juggernaut en la batalla.





UNA ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS DEVORADORES DE MUNDOS PINTADA POR DAVE ANDREWS

Devoradores de Mundos

Aunque todos los Marines Espaciales del Caos se deleitan en la gloria de las masacres, ninguno de ellos goza tanto de las carnicerías y de la brutalidad de la batalla como los Devoradores de Mundos. Pocas cosas son tan terroríficas como oír a los

Devoradores de Mundos aullando su grito de guerra "Sangre para el Dios de la Sangre" mientras cargan al combate, sumidos en una inconsciente orgía de sed de sangre. Los Devoradores de Mundos se han dividido en innumerables grupos independientes, dispuestos a unirse a cualquier Señor del Caos que les prometa que tendrán la posibilidad de demostrar su devoción a Khorne en combate.



PALADÍN DE KHORNE



UNA ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEVORADORES DE MUNDOS AL MANDO DE UN PALADIN DEL CAOS TRANSFORMADO



UNA ESQUADRA DE MARINES ESPACIALES AMOS DE LA NOCHE AL MANDO DE UN PALADÍN DEL CAOS TRANSFORMADO

*

Amos de la Noche

Al contrario que la mayoría de Legiones Traidoras, los Amos de la Noche no adoran a ningún Dios del Caos en particular. Los Amos de la Noche tratan a los demás Marines Espaciales del Caos con el mismo cinismo y desprecio que a los Marines leales al Emperador. El poder y los beneficios materiales son las únicas cosas que adoran los Amos de la Noche.



*

DETALLES DEL EXTERMINADOR PALADÍN DEL CAOS



* PORTADOR DE RELIQUIA DE LOS AMOS DE LA NOCHE



*

Portador de Reliquia y Exterminadores Amos de la Noche

Las armaduras de Exterminador de los Amos de la Noche han sido redecoradas y transformadas a lo largo de los milenios hasta ser irreconocibles de las originales. Muchos Exterminadores Amos de la Noche decoran también sus armaduras con cráneos y cabelleras, trofeos arrancados de los insensatos que se han atrevido a enfrentarse a ellos.



*

*



UNA ESQUADRA DE MARINES DEL CAOS EXTERMINADORES AMOS DE LA NOCHE

*

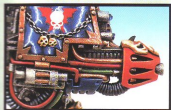
*

*

Dreadnought de los Amos de la Noche

Los Dreadnoughts de los Amos de la Noche son máquinas ancestrales que han sobrevivido a innumerables reparaciones y remodelaciones a lo largo de milenios. A pesar de su mortífero armamento, los Dreadnoughts son objeto de temor tanto para los propios Amos de la Noche como para sus enemigos. Ningún Marine Espacial del Caos desea acabar su vida sepultado en el interior de un Dreadnought, pues todos

aquellos que son encerrados en uno de ellos acaban enloquecidos, recorriendo el campo de batalla poseídos por una psicópata furia asesina, deseando sólo descargar su rabia destruyéndolo todo.



UN DREADNOUGHT DE LOS AMOS DE LA NOCHE ARMADO CON UN CAÑÓN DE PLASMA MODELO 1 Y UN FLAGELO DE ENERGÍA

Escuadras de Veteranos de los Amos de la Noche

Los Marines Espaciales del Caos Veteranos son los guerreros con mayor experiencia en combate de toda la Legión. Los Amos de la Noche Veteranos no son ninguna excepción, y al igual que los Veteranos de las otras Legiones Traidoras, luchan normalmente en pequeñas Escuadras de élite equipadas con el mejor armamento disponible.



Además de estar bien equipadas, las Escuadras de Veteranos son muy móviles, operan con frecuencia como fuerzas de ataque rápido que cargan contra el enemigo y abren una senda de destrucción por la que avanzan sus hermanos, que rematarán a todos los desafortunados que hayan conseguido escapar de la matanza llevada a cabo por los Veteranos.



UNA ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS VETERANOS AMOS DE LA NOCHE



UNA ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE AL MANDO DE UN PALADÍN DE NURGLE



Guardia de la Muerte

Deformes y corruptos, los guerreros de la Guardia de la Muerte son una enfermiza burla de su nobleza anterior. Bajo las órdenes de su Primarca Demonio Mortarion, se deleitan contaminando los mundos Imperiales, extendiendo las plagas y las infecciones allí donde van, propagando una muerte cruel y dolorosa a escala planetaria.



PORTADORES DE LA PLAGA Y MARINES DE LA PLAGA DE LA GUARDIA DE LA MUERTE ATACAN A LOS ELДАР

Marines de la Plaga

La visión de los Marines de la Plaga es repugnante y nauseabunda. Su carne hinchada y descompuesta apenas puede contenerse en el interior de sus armaduras oxidadas y cubiertas de mugre. Estos carroñeros humanos son inmunes al dolor, ya que sus terminaciones nerviosas y sus receptores de dolor se han atrofiado a lo largo de muchos años de degeneración.



UNA ESCUADRA DE MARINES DE LA PLAGA AL MANDO DE UN EXTERMINADOR PALADÍN DEL CAOS

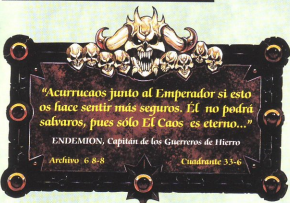


UNA ESCUADRA DE MARINES DEL CAOS GUERREROS DE HIERRO AL MANDO DE UN EXTERMINADOR PALADÍN DEL CAOS



Guerreros de Hierro

Entre las Legiones Traidoras, los Guerreros de Hierro son los maestros indiscutibles de la guerra de asedio y de trincheras. Incontables ciudades, fortalezas y ciudadelas han caído ante su increíble habilidad para localizar y atacar por cualquier punto débil de las defensas del enemigo. Después de conquistar un planeta, reconstruyen las fortificaciones destruidas del planeta siguiendo sus distorsionadas especificaciones, desde las cuales gobiernan con mano dura las esclavizadas masas, protegiendo sus fortalezas con mortíferas baterías de armas y trampas endiabladamente astutas.



Dreadnought de los Guerreros de Hierro



Los Guerreros de Hierro son expertos en la utilización estratégica de los Dreadnoughts y otras gigantescas máquinas de destrucción en su eterno objetivo de subyugar a todos los mundos Imperiales bajo su brutal gobierno. Los Guerreros de Hierro utilizan los psicóticamente inestables Dreadnoughts para destruir los reductos defensivos más inexpugnables.



UN DREADNOUGHT DE LOS GUERREROS DE HIERRO ARMADO CON DOS BOLTERS PESADOS Y UN MARTILLO DE TRIUNFO



Fabius Bilis

Conocido por muchos nombres, Fabius Bilis es un siniestro maestro en el estudio de las substancias mutágenas. Desde una base secreta situada en el interior del Ojo del Terror, Bilis ofrece sus servicios a cualquier Legión Traidora, a cambio de esclavos para poder proseguir sus depravados experimentos.



FABIUS BILIS



Los Mil Hijos

Hay dos tipos característicos de Marines Espaciales del Caos de los Mil Hijos. Los primeros son los Hechiceros, extraordinarios maestros de lo oculto, poseedores de conocimientos prohibidos. El otro tipo son sus terribles hermanos combatientes, guerreros transformados por antiguos hechizos en inmortal es espíritus que aparecen en el campo de batalla como armaduras animadas.



DETALLES DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS DE LA LEGION DE LOS MIL HIJOS



UN EJÉRCITO DE LOS MIL HIJOS Y DE DEMONIOS ATACA POR SORPRESA UNA BASE DE LOS LOBOS ESPACIALES

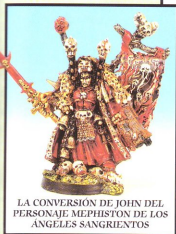
Conversión de Miniaturas Citadel

La información de trasfondo de las Fuerzas del Caos presentada en este volumen es abundante y abarca un amplio periodo de tiempo. Teniendo en cuenta la naturaleza del Caos, es completamente imposible diseñar todas las miniaturas necesarias para cubrir sus infinitas posibilidades. Por muchas miniaturas que diseñáramos, tan solo conseguiríamos arañar la superficie. Sin embargo, un ejército del Caos de Warhammer 40,000 presenta para cualquier jugador una magnífica oportunidad para llevar a cabo todo tipo de modificaciones y conversiones. ¡Todas las miniaturas ilustradas en esta página son conversiones, que hemos incluido como ejemplos de lo que puede llegar a hacerse!

 Todas las miniaturas marcadas con este símbolo son conversiones, y por lo tanto no pueden adquirirse ni en las tiendas ni en el Servicio de Venta Directa de Games Workshop. ¡O sea, que no las pidas, por favor!



Gran cantidad de las miniaturas ilustradas en este volumen son conversiones. Muchas son adaptaciones sencillas, como intercambiar armas o cabezas por los de otras miniaturas. Algunas de las conversiones son más complicadas, y hacen uso de componentes de varias miniaturas. De igual forma, los vehículos representan una excelente oportunidad para llevar a cabo transformaciones, incorporando cadenas, pinchos, cuchillas e innumerables elementos más.



LA CONVERSIÓN DE JOHN DEL PERSONAJE MEPHISTON DE LOS ANGELES SANGRIENTOS



John Blanche, uno de los artistas de Games Workshop y famoso pintor de miniaturas, es un especialista en efectuar conversiones de las miniaturas Citadel. Las siguientes páginas muestran algunos de los consejos ilustrados de John para llevar a cabo conversiones, crear modelos y pintar miniaturas del Caos de Warhammer 40,000. Sobre estas líneas puede verse el ejército del Caos de John, compuesto principalmente por miniaturas transformadas. Este ejército ha sido creado a partir de miniaturas de Marines Espaciales Imperiales, cuyas insignias del águila Imperial han sido sustituidas por los símbolos del Caos!



LOS MARINEROS DEL CAOS TE OFRECEN LA POSIBILIDAD DE CREAR MODELOS EXTRAORDINARIOS Y EXCEPCIONALES CON LOS COLORES Y HACER QUE CADA MINIATURA SEA DIFERENTE EN ESTAS PAGINAS SE PRESENTAN ALGUNAS IDEAS QUE PUEDEN SER PROBADAS

LEGION ALFA

ARMADURA PINTADA CON MOTIVO DE ESCAMAS BORDES COLOR AZUL METALIZADO

USA UN MASTIL DE ESTANDARTE GOBLIN Y CABEZAS DE DRAGON QUE PUEDAN SER RETROCEDIDAS PARA RETRATAR LA HYDRAYHACER UN MASTIL DE ESTANDARTE OTRO EJEMPLO

EMPLEA CABEZAS DE ESQUELETO EN MASTIL DE TROFEO Y ARMAS DE MANO DE MINIATURAS DE WARHAMMER DEMONIOS DE LA ESCALA EPIC U HOMBRES BESTIA CABEZA DE PALADIN DEL CAOS ASPIRANTE CORTADA DE UN ARQUERO A CABALLO DE KISLEV PLUMAS MÓDULADAS CON PLASTILINA

CON VERSIONES DE CAPELLANES LITA LAS INSIGNIAS VARIAS DE PINCHOS O PLUMAS



TORSO DE CABALLERO DEL CAOS CON HOMBREAS

MASTILES SKAVEN PARA MASTILES DORSALES CABEZA DE SCYVIDOR



INVENTA ESQUEMAS CROMATOS

PINTA SOBRE CALCOMANIAS PARA CREAR NUEVOS DISCOS



MODELA CON PLASTILINA ROTAS Y CRATERES EN LAS PANTAS



GUERREROS DE HIERRO



HACHA Y CABEZA DE HOMBRE BESTIA

CUERNOS DE HOMBRE CON PELLIS DE HACHA Y CABEZA DE HOMBRE BESTIA

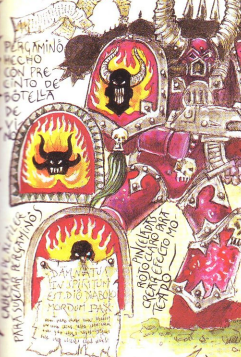
ESQUEMA DE PINTURA CRANEOS ESCALONADOS MASTIL DE ESTANDARTE DE KISLEV

MASTIL DE ESTANDARTE REMATADO CON PUNO DE MORCUM

FRAGMENTOS DE ARMADURA DE ESCAMAS CORTADA



PORTADORES DE LA PALABRA



PERCAMINÓ HECHO CON FRENTON DE BOTELLA

CALIENTE DE VERDADERO PARA SUCIAR RESPIRANO

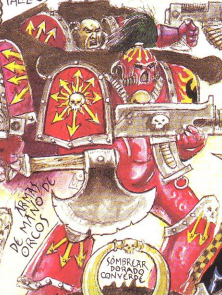
MASTILES DE NO MUERTOS

ADORNOS DE PIELS HECHOS DE MASTILLA O PLASTILINA PARA HOMBRES



YELMOS CABALLEROS DEL CAOS

PINCHOS DEL GENERADOR HECHOS CON PALLITOS



DE MANTO DE ORICOS

CABEZAS Y TORSOS DE MARINES COMO POR EJEMPLO ~ CAPELLANES



VER WHITE DWARF PARA CARNIQUES

ESTANDARTE REY NEGRO MAN (TES)



PARA SOBRE IMPRIMACION NEGRA PARA OBTENER ROJO MUY OSCURO



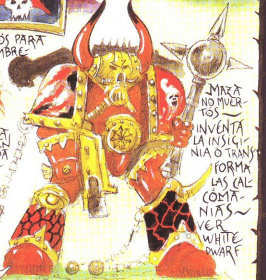
SEÑORES DEL CAOS

COLOR AZUL OSCURO ~ REBORDES DORADOS ~ CIGUETA RE LAMPAGOS

CABEZAS DE ESQUELETOS PARA CASCOS ~ HOMBRES



CABEZAS HOBGOBLIN CORTADA ADAPTADA



MAZA NO MUERTOS INVENTA LA INSIGNIA O TRANFORMA LAS CALCOMANIAS ~ VER WHITE DWARF

LEGION NEGRA

ARMADURA NEGRA CON REBORDES METALICOS

MERCLA COLORES QUE CONTRASTEN CON EL COLOR BASE PARA CONSEGUIR EFECTOS DRAMATICOS

INVENTA EL COLOR CARACTERISTICO ~ EMPLEA DIFERENTES EFECTOS DE COLOR EN LAS ARMADURAS ~ PUEDES CREAR UN EFECTO QUE SIMILAR AL DEL MARMOL PERMITIENDO QUE EL COLOR EMPAPE... O FLUYA LIBREMENTE SOBRE LA SUPERFICIE DE LA MINIATURA ~ DEJAR CAER GOTAS DE PINTURA SOBRE LA SUPERFICIE AON HUMIEDAD

EL OJO DEL TERROR

El Ojo del Terror es el núcleo de la mayor tormenta de Disformidad de la galaxia. Procedentes de él, las poderosas Legiones del Caos atacan a su capricho.

SEGMENTUM OBSCURUS

CAIBAN
MUNDO NATAL DE LOS ANGELES OSCUROS (DESTRUIDO)



EL OJO DEL TERROR

LIX
BASE IMPERIAL

ULTHWÉ
MUNDO ASTRONAVE ELDRAR

MORDIA
MUNDO IMPERIAL

PURGATORY
BASE IMPERIAL

BRAY
BASE IMPERIAL

PORTAL DE CADIA

FENRIS
MUNDO NATAL DE LOS LOBOS ESPACIALES

PARAMAR
MUNDO ARRASADO

CADIA
MUNDO IMPERIAL

URALAN
MUNDO ARRASADO

STYGIES
MUNDO FACTORIA

VANAHEIM
MUNDO COLUMENA

ARMAGEDDON
MUNDO COLUMENA

EL PHANOR
MUNDO ARRASADO

THRANX
SOMETIDO A BOMBARDEO VIRICO

AVELLORN
MUNDO COLUMENA

MACKAN
MUNDO IMPERIAL

SEGMENTUM SOLAR

TIERRA
CIUDAD DEL ENLACE IMPERIAL

PROLEBDO
MUNDO NATAL DE LOS MIL HIJOS (PURIFICADO)

BADAB
MUNDO NATAL DE LAS GARRAS ASTRAL (PURIFICADO)

GATHALAMOR
MUNDO IMPERIAL

CATACHAN
MUNDO MUERTO IMPERIAL

MUNDO NATALES DE LOS SQUAR

NECROMIRA
MUNDO COLUMENA

YABAST
MUNDO IMPERIAL

EPSILON OCTAVIA
MUNDO ORO

SEGMENTUM TEMPESTUS

LUTHER MONTYRE
MUNDO MUERTO

V'RUN
MUNDO ORO

JURN
MUNDO ORO

TALLARN
MUNDO IMPERIAL

Durante diez mil años hemos luchado en la Guerra Eterna y nuestro odio todavía no conoce límites.

Los que nos han desafiado sufrirán la inmensidad de la ira del Caos.

Mackan, Stygies y Avellorn arderán ante nuestra furia: los demonios se alimentarán con la tierra carne de los inocentes.

¡Muerte al Falso Emperador! ¡Muerte al débil Imperio de la Humanidad!

LA BATALLA POR PURGATORY

“¿Aún no hay rastro de ellos, Sargento?” La voz del Capitán Vaughan crepitó en el comunicador.

El Sargento Sern escudriñó el irregular paisaje barrido por el viento, por lo que le parecía la centésima vez antes de acercarse al micrófono a su boca. “Todavía nada, señor. Tenemos todo este sector bajo vigilancia, pero por el momento no hay novedad.”

“De acuerdo. Manténgame informado de cualquier cambio. Vaughan fuera.” El aparato chasqueó y quedó en silencio.

Un golpe de gélido viento barrió la llanura rocosa. Sern sintió un escalofrío. Si era por causa del viento, o por causa de una profunda sensación premonitrice, era algo en lo que no quería pensar.

Desde que Purgatory había sido rescatado por el Imperio de su estado de baja tecnología, una pequeña fuerza de Tropas de Choque de Cadia había sido acuartelada en el planeta. La misión de la Guardia Imperial era apoyar a la inexperta y mal equipada milicia de Purgatory. Desde su base en el único espaciopuerto del planeta, las tropas de Cadia llevaban a cabo patrullas regulares hasta las remotas colonias humanas en las inhóspitas regiones salvajes.

Purgatory era un mundo frío y poco acogedor. La mayor parte de su superficie estaba cubierta por oscuros y téticos bosques, cadenas montañosas cubiertas de hielo y áridas llanuras azotadas por fuertes vientos y huracanes. Por causa de ello, los nativos de Purgatory vivían en colonias aisladas, compuestas por apretujados edificios robustos y otras construcciones de gran solidez. Los edificios de más de dos pisos eran una edificación muy poco frecuente. Los habitantes de estas colonias aisladas subsistían explotando los yacimientos minerales del lecho rocoso del planeta y cultivando los suelos pobres en nutrientes, mientras la milicia planetaria defendía a los trabajadores de los mamíferos carnívoros nativos con sus primitivos mosquetes y ballestas.

Sern había odiado Purgatory desde el momento en que vio por primera vez la superficie del planeta desde las ventanas de la nave de desembarco. Un lugar gris e inhóspito, habitado por gente gris e inhóspita. De eso hacía dieciocho meses, y el paso del tiempo no había hecho nada para mejorar su opinión.

Un pequeño remolino recorrió el risco, las cenizas grises giraban entorno al pequeño vórtice. El viento se arremolinó sobre las ropas del guerrero como si buscara una forma de atravesarlas, como un ejército invasor intentando descubrir un punto débil en las defensas del enemigo.

El Sargento Sern desvió por un momento su mirada de la monotonía del paisaje, y observó al triste grupo de hombres que formaban la patrulla. Esta estaba formada principalmente por miembros a tiempo parcial de la milicia, que además trabajaban en las minas de Purgatory cuando no estaban de servicio. Los mal armados y peor equipados nativos no cumplían ninguno de los requisitos que el Sargento de Cadia consideraba debía tener un soldado, ni mucho menos. Todos eran o bien adémicos y enfermizos, o gordos y demasiado viejos. El peor adversario al que habían tenido que enfrentarse había sido alguna tribu exaltada de la primitiva población humanoide indígena.

Además de él, los únicos guerreros de la Guardia Imperial de la patrulla eran Kratz y Dolst, dos veteranos guerreros que habían luchado a sus órdenes en varias campañas a lo largo de la Frontera Oriental del Imperio. Cada uno de ellos había tenido su ración de muerte y destrucción, e incluso aquí, en este planeta desértico, sin haber estado en combate desde hacía más de un año, los soldados sentían una alegría casi perversa ante la posibilidad de que hubieran desem-

barcado invasores en Purgatory. La larga espera y las guardias habían empezado a hacerles sentir inquietos, temerosos de estar perdiendo el dominio de sus habilidades. Los entrenamientos y las maniobras no eran un sustituto adecuado para la brutal enseñanza de la guerra. Nada pulía mejor los reflejos de un soldado que las descargas de adrenalina en el fragor de la batalla, cuando se cargaba contra un búnker Orko, o se rechazaba una horda Tiránida. En estos casos, o aprendías, o aprendías rápido, o no veías otro amanecer para cometer una vez más el mismo error.

Cuando empezaron a llegar noticias de otros destacamentos del planeta que hablaban de ataques de salvajes tropas sedientas de sangre equipadas con Servoarmaduras de diseños arcaicos y acompañadas de monstruos que lanzaban traxos gruñidos, gran parte de los nativos se dejaron dominar por el pánico y quedaron sumidos en un estado histórico, pero las Tropas de Choque de Cadia se vieron presas de una morbosa alegría. La principal instalación minera fue puesta inmediatamente en estado de alerta, y se enviaron patrullas para informar del avance del grupo de incursores del Caos.



Una fuerte explosión, a sólo unos pocos metros, sacó a Sern de su ensueño. Una lluvia de polvo y rocas procedentes del punto de impacto, derribó a uno de los hombres de la milicia; la cara y el pecho del soldado habían quedado reducidos a una pulpa sanguinolenta a causa del proyectil que había explotado justo frente a él.

El Sargento Sern entrecerró los ojos y rápidamente recorrió con la mirada la llanura cubierta de rocas. Y entonces, donde antes no había nada excepto el vacío y rocoso desierto, aparecieron de repente numerosas figuras con armaduras oscuras, avanzando decididamente a través de la llanura gris.

“¡Cuerpo a tierra y fuego a discreción!” - gritó el Sargento.

Kratz y Dolst reaccionaron instantáneamente a la orden del Sargento, pero los conmovidos milicianos tardaron unos segundos preciosos en reaccionar, y lo hicieron más por miedo y sorpresa que por obedecer las órdenes. Las tropas de Cadia dispararon una y otra vez sus Rifles Láser contra los atacantes. Parecía como si estos hubiesen surgido de la nada.

Al principio, a Sern las siluetas le recordaban Marines Espaciales, posiblemente del Capítulo de los Ángeles Oscuros o miembros de la infame Compañía de la Muerte de los Ángeles Sangrientos, pero cuando continuaron avanzando, rápidamente reconoció al enemigo como lo que realmente era.

Cuernos retorcidos y pinchos afilados adornaban los cascos de los guerreros y las hombreras de cerámica. Sin embargo, algunas de las armaduras de los atacantes parecían de diseño menos flexible, construidas con placas de plástico ribeteadas. Imágenes de muerte y emblemas del Caos cubrían las Servoarmaduras melladas y corroídas por los años, así como inscripciones de maldiciones y gritos de guerra. Ojos humanos sin vida miraban desde las podridas cabezas que colgaban de cadenas atadas a los cinturones de los Marines. La insignia del cráneo alado permitía reconocer a los atacantes como Marines Espaciales del Caos de la Legión de los Amos de la Noche: la execrable progenie del Acechante Nocturno.

Cadia era la primera línea defensiva del Imperio contra los ataques del Caos procedentes del Ojo del Terror. Los soldados de la Guardia Imperial reclutados en Cadia estaban acostumbrados a enfrentarse a los Marines Espaciales del Caos. A causa de las frecuentes incursiones de las Legiones Traidoras sobre la superficie del planeta, las Tropas de Choque ya se habían enfrentado a enemigos como los Amos de la Noche en numerosas ocasiones. Sin embargo, los representantes de la humanidad en Purgatorio habían permanecido ajenos a las acciones de los siervos del Caos al permanecer aislados e incomunicados durante milenios.

Sern tragó saliva. La súbita aparición de los Amos de la Noche en medio de lo que parecía una llanura sin refugio posible, indicaba una increíble habilidad para infiltrarse y desplegarse practicada hasta la perfección en numerosas guerras. Eso, y la formación abierta con que ahora se aproximaban, así como el hecho que éste fuese el primer contacto con los defensores de la instalación minera, disparó la alerta en la conciencia del Sargento. No eran simples Marines Espaciales del Caos, sino veteranos de mil batallas que ya habían luchado durante la Herejía de Horus.

Sern se había enfrentado al poder de los Oscuros Dioses del Caos en una ocasión anteriormente y había sobrevivido, pero en aquella ocasión formaba parte de un regimiento de la Guardia Imperial. Ahora disponía tan sólo de dos soldados y un puñado de mineros mal entrenados y sin apoyo de armamento pesado. No se molestó siquiera en considerar las posibilidades de supervivencia de su patrulla.

Las armas de la milicia eran totalmente inútiles contra las robustas armaduras de los veteranos. Las balas de escopeta rebotaban en las placas de blindaje, o simplemente se desintegraban inofensivamente con el impacto. Y los dardos de las balistas apenas parecían penetrar unos milímetros de blindaje cerámico.

El Sargento Sern levantó su comunicador. En ese instante algo cayó entre las piedras a su espalda con un sonido metálico. En una repentina y desgarradora explosión de estática, el comunicador se sobrecargó con una lluvia de chispas al estallar la granada de Disrupción.

Mientras oía un agudo siseo a su derecha, el Sargento dio media vuelta, seguro de saber qué iba a suceder. Tal y como había sospechado, el siseo se convirtió de repente en una espeluznante explosión cuando el aire se calentó a su alrededor, y en cuestión de segundos el Soldado Kratz se convirtió en un pellejo seco cuando la explosión del Rifle de Fusión de los Amos de la Noche evaporó todos los líquidos de su cuerpo, que reventó en un estallido de polvo y restos calcificados.

Los Amos de la Noche prácticamente habían llegado hasta ellos, ya que las armas de la patrulla no podían hacer nada para mantenerlos a raya. Si los Marines Espaciales del Caos no hubieran conseguido acercarse tanto, al menos habrían tenido la posibilidad de retirarse hacia la instalación. Pero ahora, huir era imposible: la lucha era la única opción.

El Sargento Sern eligió a un guerrero de aspecto salvaje, que tenía tres cabezas como trofeo balanceándose sobre su armadura erizada de pinchos, y apuntó con su Pistola Bolter. Al apretar el gatillo, disparó varios proyectiles contra el casco del Marine. Por encima del rugir de los disparos de ambos bandos, a Sern le pareció oír un rugido de dolor y vio cómo su objetivo caía hacia atrás. Recuperando el equilibrio, el veterano levantó la cabeza y el Sargento pudo ver el partido muñón de un cuerno demoníaco, y la expuesta y desgarrada piel que asomaba por un agujero en el casco.

Sern vio cómo el Marine Espacial del Caos levantaba su adornado Bolter para disparar y entonces, inexplicablemente, descubrió que estaba caído en el suelo al otro lado del risco. Necesitó varios segundos para que su sistema

nervioso comprendiera lo que había sucedido. La primera cosa que le sugirió que algo iba mal fue el ver su brazo tirado a varios metros de distancia. Entonces, de repente, el enfermizo conocimiento de la realidad inundó su conciencia al sentir la sangre caliente manando por el muñón de su hombro con cada uno de los latidos de su corazón, acelerados por la adrenalina. El dolor le dominó con un frío abrazo y sintió cómo se le revolvía el estómago.

Al ver a su oficial gravemente herido, muchos de los colonos perdieron el deseo de enfrentarse a fuerzas tan superiores. Dejando caer sus inútiles armas se pusieron en pie, levantando los brazos en señal de rendición. Los soldados de Cadia vieron impotentes como todos y cada uno de los colonos eran abatidos por certeras ráfagas de Cañón Automático.

El resto de los mineros dieron media vuelta para escapar y descubrieron que estaban cara a cara con más guerreros del Caos. Una segunda escuadra de Amos de la Noche Veteranos había rodeado su posición por retaguardia. ¿Quién podía saber cuánto tiempo habían estado esperando antes de iniciar el ataque? Probablemente habían esperado hasta estar seguros de que conseguirían el máximo placer con su acción, masacrando a los aterrorizados colonos mientras intentaban su inútil huida. No había duda de que estaban disfrutando de cada espasmo de muerte de sus víctimas, saboreando cada expresión de amarga desesperación en los rostros de los hombres que sabían que iban a morir. Estos no eran los valientes e honorables héroes veteranos de los Capítulos Imperiales. Los Amos de la Noche asesinaban a inocentes o a quienes eran más débiles que ellos sin remordimiento. Tenían su propia gama de valores.

Una bota ribeteada pisó la cima del risco, y una figura cubierta con una armadura negra se situó junto al Sargento Sern, mirándole malévola desde el interior de la máscara infernal de su casco, que parecía inclinado y desequilibrado al quedarle solamente un cuerno. El miedo dominó el dolor que sacudía su cuerpo, y Sern se arrojó por el polvoriento terreno, intentando llegar hasta el brazo mutilado y la Pistola Bolter que todavía empuñaba.

El veterano observó cómo el guerrero intentaba patéticamente arrancar el arma de la presa de su mano muerta, pero los dedos le resbalaban sobre la ensangrentada culata. "¡Deberías rezar por que te llegará la muerte, perro Imperial! -gruñó el guerrero y a continuación rió con una cruel y gutural carcajada.

Tras saborear aquel último momento, el Marine Espacial del Caos se cansó del espectáculo. Apuntó su Bolter y disparó.

El Hermano Veterano Nadrak recorría el escenario de la carnicería. Allí dónde creía ver algún movimiento, disparaba varias ráfagas con su Cañón Automático. Aquél era el objetivo de la Guerra Eterna. Su objetivo no era iniciar una sangrienta cruzada a nivel galáctico en nombre de los Dioses Oscuros, como aquellos idiotas Berserkers adoradores del Dios de la Sangre, sino matar, y disfrutar haciéndolo. Y dar al Imperio una lección más sobre los despiadados métodos de los Amos de la Noche, sólo servía para obtener un mayor placer.

Pero aquello era sólo el principio. Los Amos de la Noche no habían terminado aún con aquel patético planeta y todo lo que tenía que ofrecerles. Una vez lo hubieran hecho, no quedaría ni un alma con vida sobre el planeta. Aquellos que se opusiesen a su voluntad o no sirviesen para los campos de esclavos: morirían, y los Amos de la Noche disfrutarían con sus muertes. Los habitantes de aquel inhóspito planeta pronto pensarían que habían vivido en un paraíso cuando conociesen los horrores de la Disformidad. El infierno había llegado a Purgatorio.



CRIATURAS DEMONIACAS



a naturaleza de la dimensión alternativa conocida como espacio Disforme es uno de los misterios más enigmáticos de la galaxia. Incluso para los formidables Tecnomagos del Adeptus Mechanicus, el espacio Disforme representa tanto la fuente de energía definitiva como la mayor amenaza para la existencia de la humanidad. El espacio Disforme es el hogar de los Oscuros Dioses del Caos y de sus hordas demoniacas; es el Reino del Caos en todo su poder y pureza. Sus siniestras energías se alimentan de las peores pesadillas de los hombres mortales.

Si el espacio Disforme estuviera completamente separado del universo material, esta extraordinaria dimensión paralela no representaría ningún peligro. Sin embargo, existen numerosos portales que comunican el universo de lo material con el reino de la energía: algunos son grandes y otros muy pequeños, pero todos representan un peligro potencial. En estos portales, las leyes del universo material están sujetas a la voluntad de los demonios del Caos.

Los cuatro Demonios más poderosos del Caos son Khorne, el Dios de la Sangre, Señor de la Batalla, y patrón de los guerreros más poderosos; Nurgle, Señor de la Podredumbre, portador de plagas y la corrupción física; Slaanesh, Señor del Placer, el proveedor de los vicios más depravados; y Tzeentch, El Que Transforma las Cosas, Señor de la Transformación. Son estos cuatro Dioses del Caos los que pugnan por el dominio de la humanidad, y cuyos demonios buscan entradas por las que penetrar en las mentes de los débiles y los incautos.

REGLAS ESPECIALES PARA LOS DEMONIOS

Los Demonios no son criaturas de nuestro universo; son criaturas del Caos, entidades del Espacio Disforme cuyos cuerpos están compuestos por energía pura. Cuando penetran en el universo material adoptan una forma definida, pero continúan dependiendo de la energía del Espacio Disforme para manifestarse. La energía del Espacio Disforme envuelve a los demonios y les proporciona muchos poderes sobrenaturales.

Muchos de los demonios descritos a continuación tienen poderes y habilidades similares, que se presentan en conjunto, para mayor brevedad, en lugar de repetirse en cada descripción individual. Si no se indica lo contrario, las siguientes reglas deben aplicarse a todos los demonios.

AURA DEMONIACA

Con algunas notables excepciones, todos los demonios cuentan con la protección de una *Aura Demoniaca*. Este aura es una esfera envolvente de energía del espacio Disforme que reviste sus cuerpos y les proporciona poder. El Aura Demoniaca no es realmente un campo de fuerza como tal; más bien su presencia alimenta y fortifica el cuerpo físico del demonio, aunque su efecto es muy similar al de una armadura. Para representar los efectos de esta aura, los demonios pueden efectuar una tirada de salvación como si estuvieran equipados con una armadura. Esta tirada de salvación es siempre de 4 ó más en 1D6; o sea, deberá obtenerse un resultado de 4, 5 ó 6 para anular la herida sufrida por el demonio.

La tirada de salvación demoniaca se diferencia de una tirada de salvación por armadura normal en que normalmente no se le aplicarán modificadores. En el caso de una armadura ordinaria, el resultado de la tirada de salvación debe reducirse según el modificador a la tirada de salvación del arma atacante, pero en el caso de los

demonios estos modificadores no deben aplicarse. Por tanto, los demonios son muy difíciles de matar, ya que incluso un impacto directo de un arma pesada como un Cañón Láser puede ser anulado.

El Aura Demoniaca no ofrece ninguna protección si el demonio es atacado psíquicamente, o si es atacado con un arma Psíquica. Las armas Psíquicas son armas que hacen uso de la energía psíquica, o que canalizan los poderes Psíquicos de su usuario. Si un demonio es impactado por un ataque Psíquico o un arma Psíquica, no podrá efectuar la tirada de salvación que le proporciona su Aura Demoniaca.

Los Devoradores de Almas y los Horrores son una excepción a la regla del *Aura Demoniaca*. Los Devoradores de Almas disponen en su lugar de una tirada de salvación por armadura normal, a la que deben aplicarse los modificadores habituales a la tirada de salvación. Los Horrores no disponen de ninguna tirada de salvación.

ANIMOSIDAD DEMONIACA

Aunque los Dioses del Caos pueden ser aliados, existen antiguas rivalidades y amargas enemistades entre algunos de ellos, disputas que se remontan a incontables milenios. Por tanto, es difícil que demonios de facciones rivales puedan luchar juntos en el mismo bando. Los Poderes del Caos rivales son:

Los Demonios de Tzeentch son rivales de los Demonios de Nurgle y viceversa.

Los Demonios de Slaanesh son rivales de los Demonios de Khorne y viceversa.

Los demonios rivales no siempre lucharán en armonía para el mismo bando. Esto se representa con la regla de *Animosidad Demoniaca*. Siempre que demonios de Dioses del Caos rivales se encuentren a 30 centímetros unos de otros al inicio del turno y no estén trabados en combate cuerpo a cuerpo, deberá efectuarse un *chequeo de animosidad demoniaca*. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada Gran Demonio o unidad de demonios que se encuentre en esta situación, para determinar cómo reacciona ante la proximidad de sus rivales.

Hay que tener en cuenta que esta regla sólo debe aplicarse a los Grandes Demonios y a las unidades de demonios; las criaturas demoniacas concedidas como Recompensas del Caos (como por ejemplo, los Juggernauts o las Bestias de Nurgle), no están afectadas por esta regla.

TABLA DE ANIMOSIDAD DEMONIACA

ID6	Resultado
1 ó 2	Los demonios reconocen a sus rivales y son dominados por la rabia. Aullando terribles gritos de guerra, cargan unos contra otros, y a continuación se desvanecen en el espacio Disforme donde proseguirán el combate. Los demonios rivales deben retirarse de la batalla, pero no se considerarán como bajas a efectos de contabilizar los puntos de victoria.
3 ó 4	Los demonios están inquietos por la proximidad de sus rivales, lanzando gruñidos y amenazas contra ellos de forma atroz. Los demonios no moverán ni harán nada en absoluto durante este turno, pero no habrá ningún otro efecto, y si son atacados cuerpo a cuerpo podrán defenderse.
5 ó 6	Los demonios toleran la presencia de sus rivales. Pueden seguir actuando con normalidad, sin sufrir ningún efecto adverso.



DEVORADOR DE ALMAS – Gran Demonio de Khorne

El Devorador de Almas es el más mortífero de todos los Demonios del Caos y el más poderoso de los guerreros del Dios de la Sangre. Es imposible describir el verdadero horror de estos demonios, pues su apariencia es suficiente para llevar a un hombre racional más allá de los límites de la locura. Su presencia irradia un terror desquiciante, su cuerpo exuda el hedor de la muerte y sus ojos transmiten la promesa de una fría ejecución.

Pocos de los que han visto a un Devorador de Almas han vivido para contarlo. Los que se han enfrentado a su terror y han sobrevivido recordarán siempre la enloquecedora visión de su tamaño y radiante energía, de la resplandeciente armadura de bronce y cuero salpicada de sangre, y de sus colmillos parecidos a espadas asesinas. El Devorador de Almas empuña en sus garras un hacha que gotea sangre y un largo látigo repleto de crueles púas de fuego.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Devorador de Almas	15	10	10	8	7	10	8	10	10



REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente, excepto que el Devorador de Almas no cuenta con una Aura Demoniaca como los demás demonios, ya que dispone de su propia armadura de bronce viviente en su lugar.

Terror

El Devorador de Almas emana oleadas del más puro horror; su mera existencia es una amenaza a la cordura del mortal con mayor resistencia mental. Deben aplicarse las reglas de *Terror*, tal y como se describen en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan *Terror* automáticamente cuentan también *Miedo*.

Armadura del Caos

El Devorador de Almas cuenta con una armadura de bronce que refleja siempre el resplandor de los fuegos infernales. Esta armadura es una parte viviente del demonio, y es mantenida por su propia e inagotable energía interna. Esta armadura proporciona al demonio una tirada de salvación por armadura de 3+ en 2D6, como una armadura de Exterminador, pero a diferencia de la Aura Demoniaca normal, deben aplicarse los modificadores normales a la tirada de salvación. Sin embargo, la Armadura del Caos protege al demonio incluso de los ataques por armas Psíquicas o los ataques Psíquicos, lo que proporciona al Devorador de Almas una ventaja al enfrentarse con adversarios armados con armas Psíquicas en comparación con otros demonios.

Hacha de Khorne

El Devorador de Almas empuña una poderosa Hacha de Khorne, saturada de energía del Caos y cargada de muerte. Cualquier impacto causado por un Hacha de Khorne causa en su víctima no una herida, sino 1D3 heridas (debe efectuarse una tirada de 1D6: 1 ó 2 = 1; 3 ó 4 = 2; 5 ó 6 = 3). Además, en combate cuerpo a cuerpo, el hacha aumenta en +1 el valor del atributo de Fuerza del Devorador de Almas.

Látigo de Devorador de Almas

Al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, el Devorador de Almas puede efectuar un ataque especial con su látigo contra un enemigo con el que esté en contacto peana con peana. La miniatura atacada deberá efectuar una tirada de 1D6 y obtener un resultado inferior a su atributo de Iniciativa para esquivar el látigo (un resultado de 6 siempre indica que no se ha superado el chequeo, independientemente del valor del atributo de iniciativa de la miniatura). Si no supera el chequeo, la miniatura sufrirá un impacto de F8 con un modificador a la tirada de salvación de -5. Además, el látigo se considera un arma de mano adicional que permite al Devorador de Almas tirar 1D6 adicional en combate cuerpo a cuerpo.

Vuelo

El Devorador de Almas tiene alas y puede *Volar* sobre el campo de batalla en gigantescos saltos, como una miniatura equipada con Retroreactores, tal y como se describe en la página 71 del *Manual de Equipo*. Hay que tener en cuenta que no deben aplicarse las reglas de vuelo de demonios descritas en el *Codex Imperial*.



DESANGRADOR – Demonio de Khorne

Estos infames y feroces demonios caen sobre sus enemigos en hordas gigantescas, enloquecidos por el olor de la sangre, gruñendo con furia mientras despedazan la carne mortal. Son los Guerreros de la Muerte de Khorne, los soldados de a pie de sus ejércitos demoniacos; su horripilante apariencia constituye en sí misma un ataque a la cordura. Su piel es roja y escamosa; sus brazos largos y musculosos están rematados por mortíferas garras que pueden destripar a un enemigo con la mayor frialdad. Empuñan largas y dentadas Espadas Infernales que brillan con la energía contenida, y de las que se dice que pueden arrancar el alma de un hombre y dejar sólo un pellejo reseco.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Desangrador de Khorne	10	5	5	4	3	1	6	2	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios, tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Desangrador dispone de una *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

La monstruosa visión del mortífero Desangrador es demasiado terrible para ser resistida por la mayoría de las mentes mortales. Los Desangradores producen *Miedo*, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Espada Infernal

La Espada Infernal exuda continuamente sangre y brilla con las terribles energías del Caos. El impacto de una Espada Infernal sumará +1 al valor del atributo de Fuerza del Desangrador, y no causará a sino 1D3 heridas a su víctima, de la misma forma que el Hacha de Khorne de los Devoradores de Almas. Además, el Desangrador puede *Bloquear* con la Espada Infernal.



Regeneración

Los Desangradores muertos deben colocarse tumbados junto a la unidad en vez de retirarlos como bajas. Durante la fase de *reagrupar tropas*, al final del turno, tirar 1D6 por cada miniatura de Desangrador que haya muerto durante el turno. Si se obtiene un resultado de 1 a 3, el Desangrador habrá muerto y su miniatura debe retirarse como una baja más; pero si el resultado obtenido es de 4 a 6, el Desangrador se habrá regenerado y podrá continuar luchando. Hay que tener en cuenta que sólo debe tirarse un dado, independientemente de cuántas heridas haya sufrido el Desangrador ese turno.



Carga Salvaje

La feroz ansia de los Desangradores por destrozar al enemigo es tan intensa que al efectuar una carga mueven el triple de su movimiento en vez del doble. Sin embargo, un Desangrador tan sólo puede emplear este movimiento para trabarse en combate cuerpo a cuerpo.

Un Desangrador tan sólo puede emplear este movimiento triple de carga si de esta forma es capaz de llegar al contacto con el enemigo. Este bonificador a la capacidad de movimiento también puede aplicarse a cualquier personaje que se haya unido a una unidad de Desangradores y que mueva a pie (o sea, no podrá aplicarse a los personajes montados en bestias de monta como Juggernauts o Discos de Tzeentch, por ejemplo).

Sus ladridos hielan el corazón y lanzan helados tentáculos de miedo sobre las débiles almas de los mortales. Y todavía peor, todavía más terrible es contemplar a los cazadores de esta cruel jauría. A poca distancia tras los Mastines, azuzándoles para que avancen más, se aproximan siluetas deformes, corriendo y aullando, impulsadas por la insaciable sed de sangre de su raza. Con retorcidos cuerpos carmeses, avanzan raudos por la tierra desolada, arrastrándose como si así pudieran captar mejor el rastro de terror de sus presas. Maestros de la caza, buscan la sangre de los Hombres para derramarla a las pies del Trono de Cráneos.





MASTÍN DE KHORNE – Demonio de Khorne

Las balbuceantes historias de los locos que han sido expuestos sin protección a los horrores del Espacio Disforme hablan de los perros de presa de color rojo sangre de Khorne, cuyos feroces aullidos les persiguen en sueños y cuyos recuerdos aun les acechan durante cada momento de vigilia.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastín de Khorne	25	5	0	5	4	2	6	1	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios, tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Mastín de Khorne dispone de una *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

Los Mastines de Khorne son demonios aberrantes cuya asquerosa forma puede paralizar de miedo los corazones de todos los incrédulos mortales. Los Mastines de Khorne causan *Miedo*, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.



JUGGERNAUT DE KHORNE

El Juggernaut no es ni una bestia ni una máquina, sino una amalgama demoniaca de ambas, una criatura de metal viviente cuya carne es de bronce y su sangre fuego puro. Son los más brutales de entre los numerosos demonios de Khorne; sólo se concede a los guerreros más favorecidos el premio de montar a un Juggernaut en combate. Sus anchas cabezas de bronce son como enormes arietes, capaces de destruir un edificio o pisotear al enemigo más pesadamente blindado hasta convertirlo en pulpa sanguinolenta.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Juggernaut	18	3	0	5	5	3	2	2	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios, tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Juggernaut dispone de una *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

Pocos de los mortales expuestos a la horripilante visión del Juggernaut sobreviven conservando su cordura intacta. Los Juggernauts causan *Miedo*, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Embostida

La monstruosa masa del Juggernaut es prácticamente imposible de detener una vez lanzada a la carga; este ataque se denomina *Embostida*. Si un Juggernaut carga al combate cuerpo a cuerpo, sus ataques deberán considerarse como ataques de *Embostida* durante ese turno. Si el Juggernaut vence ese turno de combate cuerpo a cuerpo, causará automáticamente una herida por cada impacto obtenido, sin importar la Resistencia del enemigo e ignorando cualquier armadura que posea la víctima.

Collar de Khorne

El Collar de Khorne que cuelga del cuello de cada Mastín de Khorne está forjado con el calor del odio de Khorne al pie del trono de bronce del Dios de la Sangre.

El poder del collar es el de succionar la energía del espacio Disforme que se encuentra a su alrededor, fortaleciendo al demonio e incluso protegiéndole de los ataques Psíquicos de sus enemigos. Por tanto, ningún arma psíquica podrá herir automáticamente a un Mastín de Khorne, y los ataques psíquicos dirigidos contra ellos serán automáticamente dispersados y no causarán ningún efecto.

Rastroer

Los Mastines de Khorne son capaces de seguir implacablemente el rastro de cualquier víctima a la que les hayan ordenado atacar, ignorando a cualquier otro adversario que puedan encontrar en su camino.

Por tanto, no es necesario que los Mastines de Khorne carguen contra el enemigo más próximo al efectuar una carga, sino que pueden cargar contra cualquier miniatura enemiga que esté situada a 50 centímetros o menos del Mastín.

El ataque de *Embostida* también puede emplearse contra vehículos. Al cargar contra un vehículo, todos los ataques impactarán automáticamente y el atacante podrá elegir el área impactada. En el caso del Juggernaut, la penetración normal será de 5+2D6 (es decir, su Fuerza + 1D6 + el modificador por Fuerza al atacar a un vehículo). Al efectuar un ataque de *Embostida*, la penetración del Juggernaut aumentará en 1D6 adicional por un total de 5 + 3D6.

Bestia de Montar

El Juggernaut puede ser montado por un Paladín del Caos que posea la Marca de Khorne. El Juggernaut de Khorne es demasiado grande y peligroso como para considerarse como una miniatura de caballería, por lo que deben aplicarse algunas reglas especiales.



Al disparar contra el Juggernaut y su jinete, deberá efectuarse la tirada para impactar mediante el procedimiento habitual, pero todos los impactos obtenidos deberán asignarse aleatoriamente entre el jinete y su montura (deberá efectuarse una tirada de 1D6: 1 a 3 = jinete; 4 a 6 = Juggernaut). Deberá determinarse el efecto de los disparos normalmente, empleando los atributos del jinete o el Juggernaut según corresponda. Si el jinete muere, el Juggernaut podrá seguir luchando. Si el Juggernaut muere, su jinete podrá seguir luchando si se dispone de una miniatura adecuada para representarlo. En el caso de ser atacados por armas con área de efecto, deberá considerarse al jinete y al Juggernaut como dos objetivos independientes, por lo que ambos pueden verse afectados si se encuentran en el interior del área de efecto.

En combate cuerpo a cuerpo, tanto el Juggernaut como su jinete lucharán por separado. De hecho, sus ataques deben resolverse como si se tratara de un *combate múltiple*. El enemigo podrá decidir entre atacar al jinete o al Juggernaut.



GUARDIÁN DE SECRETOS – Gran Demonio de Slaanesh

Slaanesh es el Señor del Placer: la mera visión de su imagen es capaz de provocar el éxtasis en las mentes desprevenidas. El Guardián de Secretos es considerado con especial horror por la Inquisición, debido a las sensuales tentaciones que su presencia puede producir. Pocos de los que se han enfrentado a este demonio pueden describir el vergonzoso sentimiento de deseo o el ansia de sangre que se apoderaron de sus sentidos racionales. El Guardián de Secretos parece adornado con joyas deslumbrantes, y su monstruoso cuerpo parece estar envuelto por un aura de colores sedosos. Sus largas garras quitinosas son al mismo tiempo delicadas y mortales; son bellas, pero terriblemente destructivas. La cabeza del demonio es grande y bestial, con cuernos y colmillos en perverso contraste con el aura seductora que emana.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián de Secretos	15	9	10	7	7	8	7	6	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Guardián de Secretos cuenta con un *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Aura de Slaanesh

En combate cuerpo a cuerpo, las miniaturas enemigas deben efectuar un chequeo de Liderazgo con 3D6 para poder atacar al Guardián de Secretos. Si no superan el chequeo, podrán atacar normalmente, pero si vencen el combate no atacarán al Guardián de Secretos, y por tanto cualquier impacto obtenido se anulará y el combate deberá considerarse terminado en un empate. Si una miniatura supera el chequeo, no será necesario que lo efectúe de nuevo.



Terror

El Guardián de Secretos emana un sensual horror que puede despedazar la mente de un simple mortal. Las reglas de *Terror* deberán aplicarse tal y como se describen en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan *Terror*, automáticamente causan también *Miedo*.



DIABLILLAS – Las Hijas de Slaanesh

Nadie expuesto a la visión de las Hijas de Slaanesh olvida jamás la estremecedora sensualidad, los miembros que se retuercen, y las caricias de las garras afiladas como cuchillas sobre la carne temblorosa que siempre las acompañan. Poseen una belleza que produce repulsión, una sensualidad perversa que provoca convulsiones en lo más hondo del estómago. En apariencia son casi femeninas, pero son completamente diabólicas, e inquietantemente seductoras a pesar de sus bestiales miembros rematados con garras.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diablilla	10	6	5	4	3	1	6	3	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que las Diablillas disponen de un *Aura Demoniaca* que les proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

La perturbadora belleza de la Diablilla provoca horror, más que deseo, en todos excepto en los más irremediabilmente perversos. Las Diablillas causan *Miedo*, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Garras Monstruosas

En combate cuerpo a cuerpo, las monstruosas garras de las Diablillas permiten añadir +1 al valor de su atributo de Fuerza. Este modificador *no* está incluido en su perfil de atributos.





DIABLO DE SLAANESH

¿Qué clase de bestia es ésta, la más extraña de entre todas las criaturas? ¿Se trata del producto de una pesadilla de seducción, o es el resultado de horrores demasiado terribles incluso para ser soñados? ¿Quién podría definir lo que es una abominación indescriptible?

Los que han sobrevivido a la pesadilla recuerdan muy poco; sus mentes se niegan a recordar, y retienen tan sólo la tenue sensación del contacto con miembros retorcidos y largas lenguas como látigos, inhumanos gritos de placer y rostros distorsionados por el éxtasis del dolor. Pero incluso peor que esto es la abrumadora sensación de dulce ahogo, de una maldad empalagosa cuya fragancia se instala en la memoria para siempre.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diablo Slaanesh	15	3	0	3	3	1	3	3	8

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Diablo de Slaanesh dispone de un *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

La indescriptible vileza del Diablo de Slaanesh es más de lo que la mayoría de los hombres pueden resistir. Los Diablos de Slaanesh causan *Miedo* tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Almizcle Soporífero

El Diablo de Slaanesh exuda un empalagoso olor que se apodera de la mente de sus adversarios, inundándola con oleadas de placer soporífero. Cualquier enemigo trabado en combate cuerpo a cuerpo con el Diablo contabilizará al doble los efectos de los resultados de *Fallo Catastrófico* que haya obtenido; o sea, cualquier dado de ataque que obtenga un resultado de 1 sumará no +1, sino +2 a la puntuación del combate del Diablo. Además, cualquier impacto crítico obtenido por el enemigo al atacar al Diablo de Slaanesh será ignorado.



Garras Monstruosas

En combate cuerpo a cuerpo, las monstruosas garras del Diablo le permiten añadir +1 al valor de su atributo de Fuerza (ver la descripción de las Diablillas de Slaanesh).

Cola de Escorpión

Si consigue la victoria en un turno de combate cuerpo a cuerpo, el Diablo podrá atacar con su cola de escorpión golpeando por encima de su cabeza, y causar un impacto adicional al número de impactos conseguidos por el Demonio en ese turno de combate. Además, este ataque adicional deberá resolverse con un modificador de +1 al valor del atributo de Fuerza a causa de la potencia del mortífero veneno del aguijón del Diablo.



CORCELES DE SLAANESH



Un penetrante gemido de placer y una lengua chasqueante tan larga como el mismo demonio son las impresiones más duraderas que dejan los Corceles de Slaanesh. Sobre su lomo carnoso montan las Hijas de Slaanesh, espoleando a la chillona criatura con sus pies rematados por afiladas garras. Una larga lengua palpante restalla desde el hocico largo y flexible del Corcel. Este miembro similar a un látigo es el arma más peligrosa del demonio, ya que su lengua resbaladiza puede sujetar y atrapar a un enemigo, inmovilizando a su víctima mientras su jinete le asesta el golpe de gracia.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corcel de Slaanesh	30	3	0	4	5	1	6	1	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Corcel de Slaanesh dispone de un *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

El extraño Corcel de Slaanesh, con su demencial lengua lacerante causa *Miedo* tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Ataque con la Lengua

El Corcel puede efectuar un ataque con la Lengua especial que debe añadirse a los ataques del jinete de la forma normal para las miniaturas de caballería. El ataque con la Lengua debe representarse mediante un dado de diferente color: por ejemplo, pueden tirarse tres dados blancos para representar el ataque de un jinete Diablilla y uno de color rojo para representar el ataque con la Lengua del Corcel. Si el resultado del dado del ataque con la Lengua es el más elevado de los obtenidos por los dados de ataque de la miniatura, esto representará que la lengua se ha enrollado alrededor de la víctima y la ha inmovilizado, en cuyo caso la puntuación total de combate del enemigo se reducirá en 1D3 puntos. Una vez hecho esto, las dos Puntuaciones de Combate finales se compararán normalmente.

Bestia de Monta

El Corcel de Slaanesh puede ser montado por un Paladín del Caos que posea la *Marca de Slaanesh*, tal y como se describe en las reglas generales sobre las miniaturas de caballería en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Ver el reglamento para resolver cualquier duda al respecto. Hay que tener en cuenta que el *Aura Demoniaca* del Corcel no debe aplicarse si su jinete es un Paladín mortal. Cuando el Corcel está montado por un Paladín mortal deberá aplicarse la tirada de salvación por armadura normal del Paladín.



LA GRAN INMUNDICIA – Gran Demonio de Nurgle

Incluso los agentes más endurecidos del Ordo Malleus temen a este repugnante demonio más que a ningún otro. Es la imagen misma de Nurgle, el Dios de la Plaga: gigantesco, de piel verdosa e hinchado por la putrefacción. De las llagas abiertas y pústulas hinchadas gotean el pus y las mucosidades sobre la piel reseca por la lepra del demonio. Los órganos internos putrefactos sobresalen entre las heridas de su carne corrupta. Por su boca abierta surge un burbujeante chorro de vómitos mezclados con sangre, larvas y otras repugnancias.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Inmundicia	10	7	7	7	8	10	4	7	10

REGLAS ESPECIALES

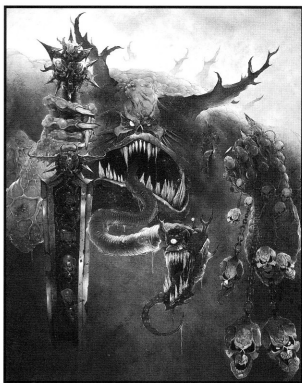
Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que la Gran Inmundicia dispone de una *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Terror

La Gran Inmundicia es el más repugnante de todos los demonios; su horripilante aspecto abotargado es una obscena ofensa para el universo. Los que lo ven raramente sobreviven sin perder el juicio. Las reglas de *Terror* deberán aplicarse tal y como se describen en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan *Terror*, automáticamente causan también *Miedo*.

Vómito de Corrupción

La Gran Inmundicia puede atacar descargando un chorro de vómito en ebullición sobre sus enemigos. Este ataque debe resolverse durante la fase de disparo del turno de juego. Deberá emplearse la plantilla de lanzallamas en forma de lágrima del Lanzallamas para representar el ataque y determinar las bajas,



exactamente como se haría en un ataque con un arma con área de efecto. El Vómito de Corrupción produce un impacto de Fuerza 7 que causa 1 herida con un modificador de -2 a la tirada de salvación a todas las víctimas impactadas. La Gran Inmundicia puede emplear su Vómito de Corrupción incluso si está luchando en combate cuerpo a cuerpo.



NURGLETES

Los repugnantes demonios de Nurgle penetran en el universo como una plaga, moviéndose acompañados de una infinidad de pequeños demonios que se arremolinan junto a la horda como una infección. Estos minúsculos demonios son los Nurgletes, unas criaturas pequeñas, pero malignas, que se nutren de la putrefacción. Aunque minúsculos, los Nurgletes son tan repulsivos como su señor: cada uno es una pequeña réplica de Nurgle, rollizo e hinchado por la enfermedad. Pululan alrededor de los Grandes Demonios, revolcándose sobre sus cuerpos putrefactos y chupando sus pústulas para nutrirse, anidando en el interior de las entrañas colgantes de sus señores para cobijarse.

Por causa de su diminuto tamaño, los Nurgletes se representan mediante una peana grande repleta de miniaturas individuales. Las miniaturas no luchan independientemente, sino que la peana entera se considera una única criatura monstruosa con varios ataques y capaz de resistir varias heridas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Peana de Nurgletes	10	3	3	3	3	3	4	3	7

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que la peana de Nurgletes dispone de una *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

Los Nurgletes caen sobre sus víctimas como una incontenible marea de repugnancia que representa por igual un ataque a la mente y al cuerpo. Los Nurgletes causan *Miedo* tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Infestación

Los Nurgletes aparecen en el mundo material con una frecuencia mucho mayor que cualquier otro tipo de demonio, y siempre puede hallarse junto a los adoradores de Nurgle. Por este motivo, los Nurgletes incluidos en la lista de ejército pueden desplegarse al inicio de la batalla si se desea, y no será necesario invocarlos para traerlos al campo de batalla. Hay que tener en cuenta, que si se desea, los Nurgletes pueden invocarse normalmente, ¡pero no es obligatorio hacerlo! Además, los Nurgletes no pueden ser expurgados al espacio Disforme.



PORTADOR DE PLAGA DE NURGLE



Se dice que el destino de aquéllos que mueren por causa de la repugnante enfermedad de la Putrefacción de Nurgle es servir al Señor de la Descomposición por toda la eternidad, regresando a la vida con la forma del repugnante demonio conocido como Portador de Plaga.

Enormes moscas negras depositan sus asquerosos huevos en estos demonios repugnantes; montones de larvas reptan sin descanso sobre sus resecos pellejos, alimentándose de las substancias putrefactas que gotean de sus llagas purulentas. Las moscas nacen y permanecen siempre alrededor del Portador de Plagas, como una zumbona nube de vileza que se lanza sobre los adversarios del demonio para atacarles sin compasión.

El cuerpo del Portador de Plagas está hinchado por la enfermedad, y sus entrañas se derraman continuamente por todos los resquicios de su putrefacta piel. El demonio tiene un único ojo inexpresivo; de su cabeza brota un largo cuerno. En su mano en forma de zarpa, el demonio empuña una espada de filo serrado e irregular. Es la Espada de la Plaga de Nurgle, cuyo contacto propaga la enfermedad y la muerte entre las criaturas mortales.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portador de Plagas	10	5	5	4	3	1	6	2	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios, tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Portador de Plaga dispone de un *Aura Demoníaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

La repugnancia del Portador de Plagas es capaz de trastornar la mente de sus víctimas, y su hedor indescriptible provoca náuseas y miedo. El Portador de Plagas causa *Miedo* tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Espada de la Plaga

La Espada de la Plaga exuda cieno venenoso. Una herida de esta arma matará a cualquier criatura mortal directamente, si se obtiene un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6, independientemente de cuántas heridas pueda sufrir normalmente el objetivo. Si el resultado obtenido es de 1 a 3, la Espada de la Plaga sólo causará una herida. Hay que tener en cuenta que esto se aplica sólo a víctimas mortales, no a otros demonios. Además, la Espada de la Plaga permite al Portador de Plagas *Bloquear*.

Nube de Moscas

El Portador de Plagas está rodeado por una negra nube de moscas que se alimentan de su piel putrefacta. Cuando los Portadores de Plagas luchan, estas malignas criaturas zumbonas se lanzan contra los ojos y la boca de sus enemigos, obteniendo sus oídos e introduciéndose por los orificios nasales. Cualquier enemigo trabado en combate cuerpo a cuerpo con un Portador de Plagas deberá reducir en -1 su puntuación de combate para representar la distracción causada por las moscas del Portador de Plagas.



BESTIAS DE NURGLE

La cabeza de este enorme demonio con forma de babosa está erizada de gruesos tentáculos de los que rezuma una substancia paralizante. Cualquier criatura que haya sido incapacitada por este líquido pegajoso será capturada después del combate y sacrificada para alimentar a la prole de Nurgle.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bestia de Nurgle	8	3	0	3	5	3	3	1D6	6



REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que la Bestia de Nurgle dispone de un *Aura Demoníaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

La apariencia monstruosa de la Bestia de Nurgle no es nada comparada con el hedor de su repugnancia. La Bestia causa *Miedo* tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Ataques

La Bestia de Nurgle dispone de 1D6 ataques en combate cuerpo a cuerpo gracias a sus tentáculos. El número de ataques efectuado debe determinarse cada turno de combate. El líquido pegajoso penetrará automáticamente cualquier armadura con la que cuente la víctima, por lo que no se permite ninguna tirada de salvación por armadura para intentar anular las heridas causadas por la Bestia.

Rastro Legamoso

A medida que la Bestia se mueve, ésta deja un rastro legamoso detrás de ella. Esto hace imposible que un número superior de enemigos ataquen a la Bestia sin entrar en contacto con el rastro viscoso. Para representar esto, los adversarios múltiples de este demonio no podrán aplicar los modificadores habituales al atacar a la Bestia; no contarán con el ataque adicional por cada adversario después del primero, ni con el modificador al combate cuerpo a cuerpo de +1 por cada adversario después del primero.



SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN – Gran Demonio de Tzeentch

La apariencia de este demonio desafía la comprensión mortal. Un aura de brillo cegador envuelve a esta criatura; sus alas y cuerpo resplandecen con colores que desafían la comprensión humana. Nadie que se haya enfrentado a este gigantesco y terrorífico demonio olvidará jamás su destellante plumaje multicolor o sus garras de cristal iridiscente. Pero lo más terrible de todo es la mirada del Señor de la Transformación, de la que se dice que es capaz de penetrar hasta descubrir los secretos más íntimos del alma de los hombres.



Tipo de Tropa	M*	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de la Transformación	20	9	10	7	7	7	10	6	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Señor de la Transformación dispone de una *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Terror

La apariencia del Señor de la Transformación es desconcertante y terrorífica. Las reglas psicológicas de *Terror* deberán aplicarse tal y como se describen en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan *Terror*, automáticamente causan también *Miedo*.

Vuelo

El Señor de la Transformación posee alas y puede *volar* sobre el campo de batalla en gigantescos saltos, como si fuera una miniatura equipada con un Retrorreactor, tal y como se describe en la página 71 del **Manual de Equipo**. Hay que tener en cuenta que las reglas de vuelo de demonios descritas en el **Codex Imperial** no deben aplicarse.



HORRORES DE TZEENTCH

Los sobrevivientes del ataque de un demonio raramente sobreviven con su cordura completamente intacta o raramente pueden hablar de forma coherente de su experiencia. No es por ello extraño que existan pocas descripciones fiables de estos demonios, conocidos sólo como Horrores de Tzeentch. Las víctimas balbucean incoherentemente sobre criaturas hechas de luz rosa y azul, que giran y bailan, que gritan y gruñen mientras se mueven en círculos atacando de forma mortífera con sus largos brazos con garras. Mientras saltan y giran en combate, los demonios relucen con fuego rosa; y cuando son abatidos, cada demonio se divide en dos criaturas azules, que continúan luchando con ferocidad salvaje hasta que son destruidos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Horror Rosa	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Horror Azul	10	3	3	3	3	1	7	1	10



REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales de demonios tal y como se han descrito anteriormente, con la excepción de que los Horrores no cuentan con la tirada de salvación habitual por *Aura Demoniaca*. Esto es una excepción a las reglas normales para *Demonios*. En lugar de esta tirada de salvación, los Horrores se dividen en dos nuevos Horrores tal y como se describe a continuación.

División

Cuando un Horror Rosa muere, deberá colocarse la miniatura aparte, en lugar de eliminarla como una baja más. Al final del turno, el Horror Rosa se dividirá; deberá retirarse la miniatura del Horror Rosa y sustituirla por dos miniaturas de Horror Azul. Los Horrores Azules lucharán en el lugar del Horror Rosa hasta que sean heridos y a su vez retirados.

Hay que tener en cuenta que ni los Horrores Rosas ni los Azules disponen de la tirada de salvación por *Aura Demoniaca*. Un Horror Rosa destruido o retirado del juego por alguna de las armas indicadas a continuación no llegará a dividirse: Granadas de Vórtice, cualquier tipo de arma de Enredadera, Cañón de Distorsión, Cañón Espectral y la carta de *Disformidad Asalto Demoniaco*. Los Horrores Azules que sustituyen a un Horror Rosa incendiado aparecerán ardiendo.

Miedo

Los Horrores causan *Miedo* tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

El Demonio se presenta con numerosas formas. Debes conocerlas todas. Debes ser capaz de distinguir al Demonio, a pesar de su disfraz, y hacerle salir de sus escondrijos. No confíes en nadie. No confíes ni tan sólo en ti mismo. Es preferible morir en vano que vivir en la abominación. El mártir voluntario es alabado por su valentía; los cobardes y los incautos son justamente aborrecidos.

El Primer Libro de las Doctrinas





DISCOS DE TZEENTCH

Los Discos de Tzeentch son inconcebibles criaturas del Espacio Disforme: se trata de depredadores parecidos a tiburones que cazan las almas de las criaturas mortales en los interminables océanos del Caos. Adoptan la forma de criaturas aplastadas, semejantes a platos, con terribles dientes y afiladas espinas. No cuentan con miembros y se mueven flotando sobre el suelo. Un Paladín de Tzeentch puede montar un Disco en combate, lanzándose en picado sobre sus enemigos y cargando a gran velocidad contra sus adversarios.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Disco Volador	30	3	0	3	3	1	3	1	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Disco Volador de Tzeentch dispone de una *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.



INCINERADORES DE TZEENTCH



Los Incineradores se cuentan entre los más extraños e inquietantes de todos los demonios. La mitad inferior de su cuerpo parece un hongo invertido cuyo tronco se ha transformado en un cuerpo musculoso. Brazos flexibles que descargan llamaradas de fuego abrasante, brotan del sobrenatural cuerpo del Incinerador. Mortíferas llamaradas rosas emanan constantemente de los orificios situados en el extremo de los brazos del Incinerador, rugiendo al avivarse como antorchas vivientes cuando el Incinerador ataca.

Miedo

Los Discos Voladores causan *Miedo* tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Movimiento

Los Discos se mueven flotando sobre el suelo a aproximadamente la altura de la cabeza de un humano. Este movimiento se lleva a cabo como si fuera un movimiento normal, y deben aplicarse las penalizaciones normales al movimiento, excepto cuando el Disco puede moverse sobre agua, pantanos u otros terrenos no demasiado firmes sin penalización alguna.

Bestia de Monta

Los Discos pueden ser montados por un Paladín del Caos que posea la *Marca de Tzeentch* tal y como se describe en las reglas generales sobre las miniaturas de caballería en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Ver el reglamento para resolver cualquier duda al respecto. Hay que tener en cuenta que el *Aura Demoniaca* del Disco no debe aplicarse si es montado por un Paladín mortal. Si el Corcel está montado por un Paladín mortal, deberá aplicarse la tirada de salvación por armadura normal del Paladín.

El demonio no tiene cabeza, pero sus ojos y la abertura de su estómago se encuentran entre sus oscilantes brazos. A pesar de su apariencia torpe, el Incinerador es una criatura ágil. Su fungiforme cuerpo musculoso puede contraerse con enorme fuerza, permitiéndole moverse a saltos por todo el campo de batalla.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Incinerador	22	3	5	5	4	2	4	2	10

REGLAS ESPECIALES

Deben aplicarse todas las reglas especiales para demonios tal y como se han descrito anteriormente. En particular, hay que tener en cuenta que el Incinerador de Tzeentch dispone de una *Aura Demoniaca* que le proporciona una tirada de salvación de 4+.

Miedo

La incomprensible anatomía del Incinerador es más de lo que la mayoría de las mentes mortales pueden soportar. El Incinerador causa *Miedo* tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Lanzallamas

Los Incineradores pueden descargar una abrasadora llamarada en la fase de disparo. La llamarada tiene un alcance de 15 centímetros y cualquier objetivo alcanzado sufrirá 1D6 impactos de Fuerza 3.

Salto

Los Incineradores se mueven saltando; pueden desplazarse sobre cualquier obstáculo o miniaturas en su trayectoria sin ninguna penalización.

Ataque Incinerador

Los Incineradores también utilizan sus llamas para engullir y destruir al enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Para representar esto, cada impacto obtenido por un Incinerador en combate cuerpo a cuerpo causará no una sino 1D3 heridas (tirar 1D6: 1 ó 2 = 1; 3 ó 4 = 2; 5 ó 6 = 3).

INVOCACIÓN DE DEMONIOS DEL CAOS



Para los demonios, el universo material es un lugar árido y asfixiante, falto de la energía Psíquica vital del espacio Disforme. Los Demonios raramente penetran en el mundo material, excepto por alguno de los pocos lugares de la galaxia en los cuales la realidad está fracturada y la Disformidad vomita energía Psíquica al vacío del espacio. El principal de estos lugares es el Ojo del Terror, una región de la galaxia en la que mundos enteros están infestados de demonios que disfrutan de este flujo de energía vital. Fuera de esta región, los demonios deben esperar hasta que un mortal insensato intenta utilizar el Caos en su propio provecho y esto les permite penetrar en el universo material, o hasta que encuentran a un Psíquico vulnerable y desprotegido al que poseer.

Para invocar a un demonio al universo material son necesarias ingentes cantidades de energía y poder arcano, e incluso así, el demonio tan sólo podrá sobrevivir un breve periodo de tiempo en este plano de existencia. Para reflejar esto, cualquier demonio incluido en un ejército de Marines Espaciales del Caos no podrá desplegarse sobre la mesa junto al resto del ejército. En vez de ello, los demonios deben ser invocados durante la batalla. Hay que tener en cuenta que los demonios deben adquirirse normalmente junto con el resto del ejército. Además, tan sólo pueden incluirse demonios si el ejército incluye también una miniatura que porte la Marca del Caos de su dios. Así, por ejemplo, sólo pueden incluirse demonios de Khorne si al menos una miniatura del ejército porta la Marca de Khorne.

CÓMO OBTENER PUNTOS DE INVOCACIÓN

Los Demonios que han sido adquiridos durante la organización del ejército pueden ser invocados al campo de batalla durante la fase Psíquica de cualquiera de los jugadores. Para *invocar* una miniatura de demonio, en primer lugar deben obtenerse *puntos de invocación*: deben obtenerse 2 puntos de invocación para invocar a un demonio; y, 10 puntos de invocación para invocar a un Gran Demonio. Los puntos utilizados para invocar al demonio se invierten, y la miniatura del demonio podrá situarse en cualquier punto situado a una distancia máxima de 15 centímetros de una miniatura portadora de la Marca del Caos del dios del demonio.

Los puntos de invocación se obtienen de forma diferente según el Poder del Caos, y deben contabilizarse los puntos obtenidos para cada Dios de forma independiente. La forma de obtener *puntos de invocación* depende de la naturaleza de cada Poder; los puntos de invocación de Khorne se obtienen obteniendo impactos en combate cuerpo a cuerpo; los puntos de invocación de Tzeentch se obtienen utilizando energía psíquica, y así sucesivamente.

Los puntos de invocación de cada poder se obtienen de la siguiente forma:

KHORNE

Cada impacto obtenido por una miniatura del Caos en combate cuerpo a cuerpo proporciona 1 punto de invocación de Khorne. Los impactos obtenidos por una miniatura que porte la Marca de Khorne proporcionan 2 puntos de invocación en vez de 1.

NURGLE

Cada herida causada a una miniatura enemiga, ya sea disparando o en combate cuerpo a cuerpo, proporciona 1 punto de invocación de Nurgle. Las heridas causadas al enemigo por miniaturas que porten la Marca de Nurgle proporcionan 2 puntos de invocación de Nurgle en vez de sólo 1. Hay que tener en cuenta que los impactos causados en combate cuerpo a cuerpo, que causen heridas, proporcionarán puntos de invocación para Khorne (por los impactos) y también para Nurgle (por las heridas).

SLAANESH

Cada vez que una unidad enemiga efectúe un *chequeo de Liderazgo* por cualquier razón (por ejemplo, *chequeos de Desmoralización*, *chequeos de miedo*, *chequeos de terror*, etc.), se obtendrán tantos puntos de invocación de Slaanesh como la mitad (redondeando hacia arriba) del valor del atributo de Liderazgo de la unidad que ha efectuado el chequeo. Si, por ejemplo, un pelotón de Gretchins (L5) efectúa un chequeo de Desmoralización, se obtendrán 3 puntos de invocación de Slaanesh. Los puntos de invocación se obtienen siempre, tanto si se supera el chequeo como si no.

Si el causante de que la unidad deba efectuar el chequeo es una miniatura que porta la Marca de Slaanesh, el número de puntos de invocación obtenidos será igual al valor del atributo de Liderazgo de quien efectúa el chequeo, en vez de la mitad del valor. Si un personaje está al mando, una unidad que no supera el chequeo, sólo podrán obtenerse los puntos una vez, basándose en el valor del atributo de Liderazgo del personaje; no se obtendrán puntos de invocación por el chequeo de la unidad y por el chequeo del personaje al mando de la unidad.

TZEENTCH

Cada carta de energía utilizada por cualquier bando durante la fase Psíquica proporciona 1 punto de invocación de Tzeentch (la carta de *Energía Total* proporciona 3 puntos). Las cartas de energía utilizadas por miniaturas portadoras de la Marca de Tzeentch proporcionan 2 puntos de invocación de Tzeentch en vez de sólo 1. Las cartas de energía descartadas sin haberse jugado no proporcionan ningún punto de invocación, pero las cartas de energía invertidas en poderes Psíquicos que han sido dispersados, sí los proporcionan.

Khorne debe ser invocado con sangre

Aksho Kharmeth Akhsh

Slaanesh debe ser invocado con sufrimiento

Aksho Slaaneth K'haa

Tzeentch debe ser invocado con fuego

Aksho Tzeenth Phaos

Nurgle debe ser invocado con muerte

Aksho Nurgeth Dli'Akfi

La puerta está abierta.

Adelante, Demonios del Caos.

!Ksy!taksh Dhaos Akhamsfy!y Khaos Aksho'mil!

INVOCACIÓN DE DEMONIOS

Los puntos de invocación obtenidos pueden emplearse en cualquier fase Psíquica para *invocar* a demonios del dios apropiado. Para invocar un demonio al campo de batalla es necesario invertir 2 puntos de invocación, y 10 puntos de invocación para invocar a un Gran Demonio. Los puntos no empleados pueden conservarse para su uso en una fase Psíquica posterior.

Los Demonios deben *invocarse* al final de la fase Psíquica, después de que ambos bandos hayan empleado sus poderes Psíquicos. Los puntos utilizados para invocar al demonio se pierden al invertirse, y la miniatura del demonio puede situarse en cualquier punto del campo de batalla a una distancia máxima de hasta 15 centímetros de una miniatura portadora de la Marca del Caos del dios del demonio, y a como mínimo 3 centímetros de distancia de cualquier miniatura enemiga. Al invertir los puntos de invocación, debe ajustarse correspondientemente el número de puntos de invocación acumulados que aún le quedan al jugador. Por ejemplo, si un jugador dispone de 11 puntos de invocación de Slaanesh y decide invocar a 5 Diablillas (2 puntos de invocación por cada Diablilla = 10 puntos de invocación), al jugador todavía le quedará 1 punto de invocación de Slaanesh. Los puntos de invocación de un Poder del Caos no pueden utilizarse para invocar demonios de otro poder del Caos. Por ejemplo, no pueden utilizarse puntos de invocación de Slaanesh para *invocar* a demonios de Nurgle.

Los Grandes Demonios se tratan como si fueran personajes y pueden mover individualmente. Todos los demás demonios se organizan en unidades de tres o más miniaturas del mismo tipo (o sea, tres o más Desangradores, o tres o más Diablillas, etc.), y deben respetarse las reglas de *coherencia de Escuadras*. Hay que tener en cuenta que, a excepción de los Grandes Demonios, los demonios **deben** invocarse en grupos de como mínimo tres miniaturas del mismo tipo. Además, todos los demonios del mismo tipo que sean invocados durante la misma fase Psíquica deben organizarse en una misma unidad. No pueden, por ejemplo, invocarse seis Diablillas el mismo turno, y formar con ellas dos unidades de tres Diablillas cada una; deberán organizarse en una única unidad de seis Diablillas. Si se desea, los demonios invocados en turnos posteriores pueden añadirse a una unidad del mismo tipo de demonios ya existente.

Si se juega la carta *Disipación de Energía* no podrán invocarse demonios durante esa fase Psíquica. Sin embargo, los puntos de invocación se conservan y podrán ser utilizados en posteriores fases psíquicas.

POSESIÓN

Existe otra forma de conseguir que un demonio penetre en el universo material: la *posesión* por parte del demonio de una criatura viviente. La posesión de una criatura viviente permite al demonio aparecer sin necesidad de la inversión de puntos de invocación. Una miniatura de demonio puede poseer a cualquier otra miniatura del ejército de Marines Espaciales del Caos que porte la Marca del Caos del dios del demonio, excepto los Grandes Demonios, que tan sólo pueden entrar en el universo material mediante la posesión de un Paladín Consagrado del Caos, un Hechicero del Caos o un Señor del Caos portador de la Marca del Caos del dios del demonio. En este caso, al finalizar la fase Psíquica, cuando se invocan los demonios, simplemente deberá retirarse del campo de batalla la miniatura que haya sido poseída, y situar en su lugar a la miniatura del demonio que la ha poseído. Las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo también pueden ser poseídas.

La miniatura poseída muere en la transformación, y por tanto debe considerarse como una baja más al contabilizar los puntos de victoria. Las miniaturas muertas de esta forma no deben considerarse como bajas a efectos de obligar a una unidad a efectuar un chequeo de Desmoralización. A excepción de los Grandes Demonios, cualquier demonio invocado al campo de batalla de esta forma debe formar parte de una unidad de tres o más miniaturas (ver arriba).

POSESIÓN EN UNA TELEPORTACIÓN

Los sistemas de teleportación sintonizan habitualmente con otros universos al transportar a sus usuarios, por lo que es bastante fácil que el rayo teleportador penetre accidentalmente en el espacio Disforme. Normalmente esto no es demasiado peligroso, pero en un campo de batalla alrededor del cual hay criaturas demoniacas acechando desde la Disformidad, esperando la oportunidad de entrar en el universo material, ¡el proceso de teleportación puede tener consecuencias imprevisibles y mortalmente peligrosas!

Deberá efectuarse una tirada de 1D6 cada vez que una miniatura que no pertenece al ejército del Caos se *teleporte* a un campo de batalla en el que haya uno o más demonios esperando para ser invocados. Esto debe aplicarse a todas las miniaturas que utilicen cualquier forma de teleportación, incluyendo Arañas de Disformidad, Marines Espaciales Exterminadores y personajes que utilicen la carta de Equipo *Salvador de Disformidad*, así como a miniaturas que utilicen los poderes Psíquicos *El Portal* o *Desplazamiento*. Hay que tener en cuenta que debe efectuarse una tirada por cada miniatura cada vez que sea teleportada, por tanto una unidad de Arañas de Disformidad que efectúe dos saltos en un turno deberá efectuar dos tiradas por cada Araña de Disformidad en la unidad.

Esta tirada debe efectuarse cuando la miniatura se disponga a reaparecer en el campo de batalla. Si el resultado obtenido es de 2 a 6, no habrá ningún efecto negativo. Sin embargo, si el resultado obtenido es un 1, ¡la miniatura que intentaba teleportarse habrá sido poseída por un demonio! La miniatura poseída morirá y será retirada del juego; en su lugar deberá situarse una miniatura de demonio a elección del jugador del Caos de entre los que esperaban para ser invocados al campo de batalla. Puesto que los demonios menores tan sólo pueden invocarse en unidades de tres o más, tan sólo los Grandes Demonios podrán llevar a cabo esta posesión normalmente. La única excepción es que, en el mismo turno, tres miniaturas o más de la misma unidad adversaria se teleporten y sean poseídas. En tal caso, la posesión podrá llevarse a cabo por demonios menores como Portadores de Plaga o Diablillas.

Los Caballeros Grises y los Inquisidores de la *Ordo Malleus* están especialmente adiestrados para emplear sus poderes Psíquicos para protegerse de los demonios al teleportarse. Por este motivo no pueden verse afectados por esta regla.

EXPURGACIÓN

Los demonios resultan *Expurgados* automáticamente y enviados de regreso al espacio Disforme si sobre el campo de batalla no queda ninguna miniatura que porte la Marca del Caos de su dios. Por ejemplo, si se invoca una unidad de Diablillas, y posteriormente todas las miniaturas que portan la Marca de Slaanesh mueren, las Diablillas serán *Expurgadas* al espacio Disforme. Por tanto, es bastante estúpido invocar a un demonio mediante la posesión de la última miniatura del ejército que porta la Marca del Caos de su dios (en cuanto aparezca el demonio, la miniatura que lleva la Marca del Caos de su dios morirá, y por tanto el demonio resultará inmediatamente *Expurgado*).

Los demonios son *Expurgados* al espacio Disforme en cuanto la última miniatura portadora de la Marca del Caos de su dios es retirada del campo de batalla.

PUNTOS DE VICTORIA

El adversario de un ejército del Caos tan sólo obtendrá puntos de victoria por los demonios que hayan penetrado en el campo de batalla y que hayan sido posteriormente destruidos o Expurgados. El adversario obtendrá puntos de victoria por los Grandes Demonios como si fueran personajes, según el valor en puntos del Gran Demonio. Los otros demonios otorgan al adversario 1 punto de victoria por cada tres miniaturas destruidas o Expurgadas, sin importar de qué tipo sean.

ELECCIÓN DEL OBJETIVO Y DEMONIOS

Las reglas de *Elección del Objetivo* del Reglamento de **Warhammer 40,000** imponen restricciones a que miniaturas enemigas pueden designarse como objetivos para disparar contra ellas en medio del humo y la confusión del combate. Según estas reglas, en la mayor parte de los casos las tropas deben disparar contra la unidad enemiga más próxima, aunque podrá elegirse entre disparar contra el vehículo enemigo más próximo, o contra la Escuadra o miniatura individual más próxima. Puesto que los Demonios son de tamaños muy diferentes, desde los pequeños enjambres de Nurgletes a los Grandes Demonios, esta regla no es aplicable a los ejércitos del Caos.

Incluso el Orko más robuso puede ver la diferencia de tamaño existente entre una criatura de un metro de altura y otra de tres metros de altura, y como es lógico, una Gran Inmundicia no podrá esconderse detrás de una unidad de Portadores de Plaga. Sin embargo, la identificación de criaturas específicas puede ser con frecuencia imposible en medio de una batalla.

Para representar la dificultad de elegir un objetivo entre las criaturas de las hordas Demoniacas, éstas están divididas en tres categorías a efectos de las reglas de *elección de objetivo*.

1. Criaturas Monstruosas

Esta categoría incluye:

- Todos los Grandes Demonios
- Dreadnoughts*
- Bestias de Nurgle
- Paladines montados en Juggernaut
- o Corceles de Slaanesh

2. Vehículos

Esta categoría incluye:

- Land Raiders*
- Rhinos*
- Predators*
- Marines Espaciales del Caos montados en Motocicletas

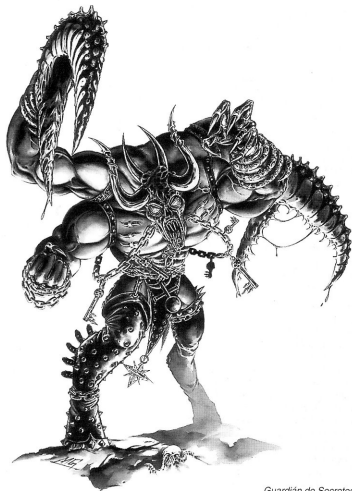
3. Criaturas de Tamaño Humano

Esta categoría incluye cualquier miniatura no incluida en las otras categorías.

4. Criaturas más Pequeñas

Esta categoría incluye:

- Nurgletes



Guardián de Secretos

Normalmente, una Escuadra tendrá que disparar contra la unidad más próxima que pueda elegir como objetivo. "Unidad" puede definirse como cualquier objetivo, desde un Gran Demonio a una Escuadra de veinte Berserkers de Khorne; mientras sea la unidad más próxima a la Escuadra que dispara, será un objetivo legítimo. Sin embargo:

1 Un atacante puede ignorar una unidad de criaturas monstruosas o vehículos para disparar a otros objetivos, u otros objetivos para disparar a una unidad de criaturas monstruosas o vehículos. O sea, puede elegirse entre disparar a la unidad más cercana de criaturas monstruosas, o a la unidad más cercana de vehículos, o a la unidad más cercana de criaturas de tamaño humano. Es evidente que un guerrero armado con un Cañón Láser antitanque no perderá el tiempo disparando a Horrores Azules si puede hacerlo contra un Gran Demonio que está abalanzándose sobre él.

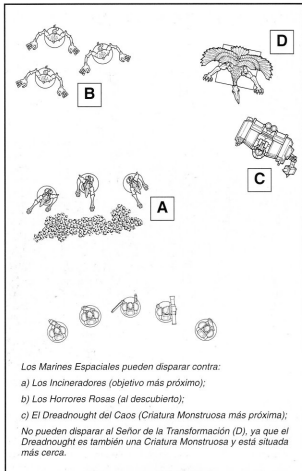
2 Los objetivos situados a cubierto pueden ignorarse para disparar a objetivos que se encuentren en terreno abierto, aunque los objetivos a cubierto se encuentren más cerca. Así se toman en consideración las situaciones en las que es imposible o casi imposible impactar al enemigo por causa de la cobertura, mientras que las tropas al descubierto son un objetivo mucho más asequible.

3 Las Criaturas más Pequeñas siempre pueden ignorarse para disparar contra otros objetivos, a menos que éstas se encuentren a 15 centímetros o menos de las miniaturas que disparan. Si estas criaturas están situadas a 15 centímetros o menos de la Escuadra, ésta deberá disparar contra ellas con preferencia sobre otros objetivos, ya que representan un peligro inmediato.



"Al ataque" es la única orden que merece la pena recordar.

Khârn de los Devoradores de Mundos



Normalmente, los guerreros de una Escuadra deben disparar todos contra la misma unidad. Por ejemplo, un jugador podría decir: "esta escuadra de Marines Espaciales dispara contra esa Escuadra de Marines Espaciales del Caos." Sin embargo, los guerreros de una Escuadra equipados con armas especiales o pesadas, como Rifles de Plasma o Cañones Láser, pueden disparar contra objetivos de tamaño diferente (han sido adiestrados para identificar el peligro que representan las criaturas grandes o amenazas similares y actuar en consecuencia). Sin embargo, también deben disparar contra el "objetivo diferente" más próximo.

Los Héroe y otros personajes especiales siempre pueden disparar a cualquier objetivo que deseen si disparan con una pistola o una arma básica. Si están armados con una arma pesada, deberán cumplir las reglas de Elección del Objetivo igual que los guerreros normales.

ELECCIÓN DEL OBJETIVO CON ARMAS ESPECIALES

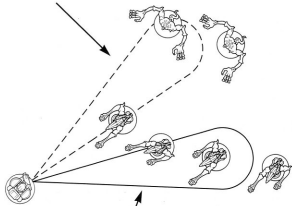
La regla de Elección de Objetivo debe aplicarse a todos los disparos, incluso a los efectuados por armas que utilizan plantillas de área de efecto, plantillas de explosión o dados de Fuego Sostenido, ya que la regla representa el hecho de que las tropas deben decidir en segundos contra qué objetivos disparar en cada momento. El instinto de autopreservación hace que las tropas disparen contra los enemigos más próximos, que representan un peligro más inmediato. Hay que tener en cuenta que las tropas no disponen de la visión global del jugador, y siempre intentarán neutralizar a los peligros más inmediatos más que ignorarlos para disparar a un enemigo más peligroso pero mucho más distante.

La regla de Elección de Objetivo implica también que los impactos múltiples causados por un arma capaz de efectuar Fuego Sostenido deberán aplicarse contra la misma unidad objetivo. Este tipo de arma no puede, por ejemplo, disparar contra otras unidades situadas a una distancia de 10 centímetros de la miniatura objetivo impactada originalmente. De esta forma, si un Cañón de Asalto impacta a un Marine Espacial del Caos y causa seis impactos, todos ellos deberán asignarse a la unidad de Marines Espaciales del Caos, y ninguno de ellos podrá impactar al Paladín del Caos situado justo detrás de ellos. Además, con las armas de fuego sostenido no podrá herirse a miniaturas que sean más difíciles de impactar que el objetivo inicial, por lo que al disparar contra una miniatura al descubierto, los impactos obtenidos con el Fuego Sostenido no podrán impactar a otros miembros de la unidad a cubierto detrás de la sólida protección de un muro.

De igual forma, si el arma que dispara emplea una plantilla de área de efecto o explosión, ésta deberá colocarse de forma que afecte a la mayor cantidad posible de miniaturas de la unidad objetivo. La plantilla de área de efecto o de explosión puede

colocarse de forma que afecte también a otra unidad situada detrás o junto a la unidad objetivo, pero no podrá colocarse la plantilla de forma que afecte sólo a una miniatura de la unidad objetivo y principalmente a otra unidad situada detrás de ésta.

El Marine Espacial no puede colocar la plantilla de esta forma, ya que debe intentar impactar al mayor número de miniaturas de la unidad más próxima.



Este es un ataque legal.

LOS DEMONIOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Los demonios se basan principalmente en el combate cuerpo a cuerpo para eliminar las tropas enemigas en el campo de batalla. Se trata sin duda de los adversarios más mortíferos de la galaxia en combate cuerpo a cuerpo, y son muy pocos los que se han enfrentado a ellos en este tipo de combate y han sobrevivido para contarlos. Esta gran capacidad para eliminar a tropas enemigas en combate cuerpo a cuerpo hará que éste sea habitualmente una parte muy importante de cualquier batalla en la que participen demonios. Por esta causa, a continuación presentamos algunas aclaraciones importantes a las reglas de combate cuerpo a cuerpo, con especial atención a su uso con demonios.

DECLARACIÓN DE CARGAS

Lo primero que debe hacerse al inicio del turno es examinar la posición de las tropas para decidir cuáles van a efectuar cargas. Es importante declarar las cargas antes de mover alguna miniatura. Si alguna miniatura no declara que efectuará una carga y se procede a mover alguna miniatura, entonces ésta ya no podrá cargar al combate cuerpo a cuerpo en ese turno.

Hay que tener en cuenta que no es necesario que una unidad pueda ver a la unidad enemiga como objetivo para efectuar una carga; es posible efectuar una carga contra enemigos ocultos o que no estén dentro del ángulo de visión de las miniaturas que cargan, siempre que estén detectados.

RESOLUCIÓN DE CARGAS

Al efectuar una carga, las miniaturas deben moverse una a una. Hay que tener en cuenta las posibles reducciones al movimiento por terreno u obstáculos por los que avancen las miniaturas. También hay que recordar que una miniatura que efectúa una carga debe hacerlo contra la miniatura enemiga más próxima, pero pueden ignorarse las miniaturas que ya estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo cuando la miniatura inicia su movimiento de carga. Esto significa que pueden utilizarse criaturas de bajo valor en puntos como los Nurgletes para mantener ocupadas a ciertas tropas enemigas (si son las primeras en efectuar su movimiento de carga), mientras el Gran Demonio carga, por ejemplo, contra un héroe o un Psíquico enemigo.

DESTRABARSE DEL COMBATE CUERPO A CUERPO

Normalmente, un guerrero no puede huir voluntariamente del combate cuerpo a cuerpo, y si lo hace, su adversario tiene la oportunidad de atacarle por la espalda mientras huye. Sin embargo, algunos demonios son tan grandes y poderosos que pueden simplemente apartar de un manotazo a criaturas de tamaño humano y atravesar las líneas enemigas casi a voluntad.

Los Grandes Demonios, los *Dreadnoughts* del Caos y los Paladines montados en Juggernauts pueden destrabarse del combate cuerpo a cuerpo durante la fase de movimiento.

Cuando estas criaturas se destraban del combate cuerpo a cuerpo no pueden *Correr* ni *Ocultarse*, pero pueden disparar. Si una de estas criaturas está trabada en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo que está luchando contra otras tropas del Caos, la criatura puede declarar una carga contra un enemigo diferente, ya que puede ignorar al adversario ya trabado en combate cuerpo.



Portador de Plaga

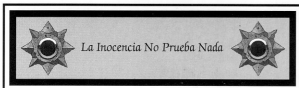
DISPARO CONTRA UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Es muy probable que un jugador deseé disparar contra un demonio trabado en combate cuerpo a cuerpo con algunas de sus tropas. Esta es una táctica legítima, aunque desesperada, y que puede tener unos efectos diferentes a los deseados. Estos disparos deben resolverse siguiendo el procedimiento habitual, pero los impactos obtenidos deberán asignarse aleatoriamente entre las miniaturas trabadas en el combate. Puesto que en realidad los guerreros adversarios están saltando, esquivando y lanzando sus ataques en la confusión del combate cuerpo a cuerpo, los impactos de armas que utilizan planillas también deben asignarse de forma aleatoria. Por ejemplo, si se dispara un Lanzallamas contra un Desangrador trabado en combate cuerpo a cuerpo con un Marine Espacial, el impacto causado tendrá que asignarse aleatoriamente entre ambos adversarios.

Al asignar impactos entre criaturas de tamaños diferentes, las Criaturas Monstruosas (por ejemplo, Grandes Demonios), deben considerarse como si fueran el doble de grandes que una criatura de tamaño humano, y las Criaturas más Pequeña (por ejemplo, Nurgletes) como si fueran la mitad de grandes que un humano. Por ejemplo, si han de asignarse aleatoriamente impactos entre un Marine Espacial y un Gran Demonio efectuando una tirada de 1D6, el Marine Espacial resultará impactado si se obtiene un resultado de 1 ó 2, y el Gran Demonio si se obtiene un resultado de 3, 4, 5 ó 6. Debido a su gran tamaño, el Gran Demonio tendrá el doble de posibilidades de resultar impactado.

COHERENCIA DE ESCUADRAS

Las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo pueden ignorar la regla de *Coherencia de Escuadras*. Pueden hallarse a más de 5 centímetros del resto de miembros de la Escuadra. Las miniaturas que lleven a cabo un *movimiento de impulso* también pueden alejarse a más de 5 centímetros del resto de miembros de su Escuadra. Sin embargo, una vez haya concluido el combate cuerpo a cuerpo, las miniaturas deberán respetar de nuevo la regla de *coherencia de escuadras*, situándose a una distancia no superior a 5 centímetros del resto de miembros de la Escuadra lo antes posible. Ver el Reglamento de **Warhammer 40,000** para las reglas completas de *Coherencia de Escuadras*.



PODERES PSÍQUICOS DE LOS DEMONIOS

Muchos demonios tienen el poder de empujar la energía psíquica a voluntad, y los Grandes Demonios son capaces de hacerlo como el más poderoso de los Psíquicos mortales. Otros demonios no pueden emplear poderes Psíquicos por sí solos, pero son capaces de reunir suficiente energía entre varios de ellos como para descargar mortíferos ataques Psíquicos.

Los Grandes Demonios no toman *cartas de Poderes Psíquicos* al inicio de la batalla, tal y como se describe en las reglas de Psíquicos. Sus niveles de maestría equivalentes y sus disciplinas Psíquicas se presentan en la siguiente tabla.

Gran Demonio	Nivel de Maestría	Disciplina
Guardián de Secretos	4	Slaanesh
Gran Inmundicia	4	Nurgle
Señor de la Transformación	4	Tzeentch

Puesto que los Grandes Demonios siempre disponen de los cuatro poderes Psíquicos de su disciplina, podrán tomar siempre todas las cartas de su disciplina, dejando sin ninguna carta a los hechiceros del Caos, que no podrían utilizar ninguno de estos poderes. Para evitar esto, los Grandes Demonios no toman cartas de poderes Psíquicos, sino que siempre poseen inherentemente los cuatro poderes de su disciplina, aunque otros Psíquicos hayan tomado físicamente las cartas. Esta es una de las pocas ocasiones en las que poderes Psíquicos específicos pueden ser empleados por más de una miniatura.

Hay otros demonios que pueden emplear poderes Psíquicos si forman unidades, en vez de si se trata de miniaturas individuales. Los demonios, al igual que los Grandes Demonios, no deben tomar cartas de poder como los otros Psíquicos. Los poderes Psíquicos que puede utilizar una unidad de demonios dependen del número de demonios que formen la unidad, tal y como se indica más adelante.



Una unidad de un tamaño determinado puede utilizar el poder indicado para una unidad de su tamaño, y los poderes indicados para las unidades más pequeñas. Por ejemplo, una unidad compuesta por entre 6 y 10 Diablillas podrá utilizar los poderes *Seducción* y *Rayo de Slaanesh*. Además, el nivel de maestría de una unidad de demonios depende del número de miniaturas que formen la unidad, tal y como se indica en la tabla siguiente. A medida que los demonios sufren bajas y el tamaño de la unidad vaya reduciéndose, los hechizos y el nivel de maestría de la unidad también irán disminuyendo.

Hay que tener en cuenta que un poder utilizado por la unidad no afectará a toda la unidad si no lo hace normalmente. Por ejemplo, si una unidad de Portadores de Plaga lanza el poder *Aura de Putrefacción*, sólo un Portador de Plaga resultará afectado (el jugador del Caos puede elegir cuál, por supuesto).

Tipo de Demonio	Número de Demonios en la Unidad				
	1 a 5	6 a 10	11 a 15	16 ó más	
DIABLILLA	<i>Poder:</i>	Seducción	Rayo de Slaanesh	Baile de Slaanesh	Maldición Carnal
	<i>Nivel de Maestría:</i>	1	2	3	4
PORTADOR DE PLAGA	<i>Poder:</i>	Aura de Putrefacción	Miasma de Pestilencia	Torrente de Corrupción	Viento de Plaga
	<i>Nivel de Maestría:</i>	1	2	3	4
HORROR *	<i>Poder:</i>	Fuego Rosa de Tzeentch	Rayo de Transformación	Tormenta de Fuego de Tzeentch	Bendición de Tzeentch
	<i>Nivel de Maestría:</i>	1	2	3	4

(* Sólo deben contabilizarse los Horrores Rosas)

HECHICEROS DEL CAOS

Existen dos tipos de Hechiceros del Caos:

Hechiceros Marines Espaciales del Caos y Magus del Caos.

Los Hechiceros del Caos pueden utilizar las siguientes disciplinas psíquicas:

Hechicero Marine Espacial del Caos

Disciplina Primaria: Slaanesh, Tzeentch o Nurgle

Disciplinas Terciarias: Poderes de Bibliotecario y Adeptus

Magus del Caos

Disciplina Primaria: Slaanesh, Tzeentch o Nurgle

Disciplinas Terciarias: Poderes Adeptus

Nota: Un Hechicero o Magus del Caos recibirá poderes Psíquicos del Dios del Caos del cual porte la Marca. Ningún Hechicero o Magus del Caos podrá tener nunca poderes de dos dioses diferentes. Un Hechicero o Magus del Caos que no porte ninguna Marca de los Dioses del Caos deberá elegir una de sus disciplinas terciarias como primaria.



VULNERABILIDADES E INMUNIDADES DE DEMONIOS

Debido a su metabolismo especial y a su sobrenatural psicología, los demonios se verán afectados de forma diferente por ciertas armas, y serán completamente inmunes a otras. La mayoría de armas y granadas de uso más frecuente se presentan a continuación.

Ataques Cegadores

Los demonios no poseen nervios ópticos como tales, y por tanto no pueden verse afectados por las Pantallas de Conversión y las Granadas de Fognazo Fotónico.

La Máscara de los Espectros Aullantes Eldar afecta a los demonios de la forma habitual, ya que de hecho la máscara efectúa un ataque psíquico, no un ataque que afecte a la capacidad auditiva de la víctima. El Collar de los Mastines de Khorne hace que sean inmunes a los efectos de la Máscara de los Espectros Aullantes.

Desgarrador de Muerte y Beso de Arlequín

Los demonios pueden efectuar su tirada de salvación por *Aura Demoniaca* para evitar el efecto de estas armas, pero resultarán afectados por ellas de la forma habitual.

Cañón de Distorsión, Cañón Espectral y Granadas de Vórtice

Los demonios resultan afectados de la forma habitual por estas armas (aunque un resultado de "Muerto" significa en realidad "Enviado de regreso a casa!").

Lanzallamas

Las criaturas demoniacas resultan afectadas por los impactos de lanzallamas de la forma habitual, y pueden resultar *incendiadas*. Sin embargo, puesto que los demonios no son criaturas *reales* y por tanto no pueden ser dañados por las llamas (sólo Expurgados al espacio Disforme), estos podrán ignorar las llamas y seguir moviéndose y luchando de la forma habitual. La criatura deberá efectuar igualmente la tirada para determinar si sufre alguna herida adicional por causa de las llamas al inicio de cada uno de sus turnos.

Gases y Toxinas

Los demonios son completamente inmunes a las armas que utilizan los siguientes gases o toxinas: Asfixiante, Alucinógena, Atemorizante, de Toxinas, de Virus, veneno de Líctor, el Biomorfo Tiránido *Glándulas de Veneno* y la Munición Chillon Shuriken.

Las armas de agujas infligen igualmente el impacto de F3 por el haz de energía láser que propulsa la aguja hacia el objetivo, pero los demonios no resultan automáticamente heridos.

El Cañón Venenoso, el Lanzardardos y el Devorador de los Tiránidos deben dividir su Fuerza a la mitad (redondeando hacia arriba) cuando disparan contra un demonio, para representar el hecho de que los demonios no pueden verse afectados por los venenos en que se basan los ataques de estas armas. Los demonios deben considerarse igual que un Tiránido si son impactados por una Mina Espora. El Lanzador Enredadera afecta a los demonios de la forma habitual.



Los demonios son inmunes al ácido mutagénico especial utilizado en los proyectiles *Hellfire*. Son afectados de la forma habitual por otras formas de ácidos, como el utilizado por el Escupemuerte y el Escupefuego de los Tiránidos.

Finalmente, los demonios no resultan afectados por las drogas de las siguientes cartas de equipo, y por tanto no pueden utilizarlas: *Drogas de Combate*, *Frenzonia* y *Medibot*.

Cañón de Gravedad

Los demonios no resultan afectados por los Cañones de Gravedad.

Artillería de Kampaña Orka

Kañón Destructor: Al efectuar la tirada para impactar con un Cañón Destructor, considerar a los Grandes Demonios como criaturas de tamaño *Dreadnought*.

Kohete de Pulsación y Cañón de Ataque Shokk: Todos los demonios deben considerarse como "Tropas de Infantería" al ser impactados por estas armas.

Garrapatos Zumbones: Los demonios deben efectuar la salvación indicada en el **Codex: Orkos**. Esta tirada de salvación sustituye a la tirada de salvación por *Aura Demoniaca*.

Ataques Psíquicos y Armas Psíquicas

Los demonios son extremadamente vulnerables a los ataques Psíquicos y a las armas Psíquicas.

Poderes Psíquicos, Capuchón del Fuego Infernal y Rayo de Deformidad del Zoantropo: Los demonios no pueden emplear su tirada de salvación por *Aura Demoniaca* para neutralizar los efectos de estos poderes Psíquicos.

La Espada de Asur, Espada Ósea Tiránida, Muerte Lastimera, Báculo Rúnico de Stormcaller y Biomorfo Tiránido "Garras Afiladas": Un demonio impactado por cualquiera de estas armas no puede efectuar su tirada de salvación por *Aura Demoniaca*.

Espada Psíquica, Hacha Psíquica, Cetro Psíquico, Cañón Psíquico, Arma Psíquica Némesis, Báculo de Estrambótico, Báculo de Ulthamar, Espada Bruja y Lanza Cantarina: Un demonio impactado por cualquiera de estas armas resultará herido de forma automática y no podrá efectuar su tirada de salvación por *Aura Demoniaca*.

Habitáculos Electrificados y Campos Voltaicos

La Carta de Vehículo *Habitáculo Electrificado* y el Biomorfo *Campo Voltaico* no afectan de ninguna forma a los demonios.



Estamos en guerra con fuerzas demasiado terribles para nuestra comprensión. No podemos permitirnos tener compasión de las víctimas que son demasiado débiles como para tomar el camino moralmente correcto. La compasión nos destruye, nos debilita y reduce nuestra determinación. Debemos dejar a un lado tales sentimientos. No son apropiados para los Inquisidores al servicio de nuestro Emperador. Alabemos su nombre, ya que nuestro propósito es sólo un reflejo de su voluntad.

Libro de los Exorcismos. Versos del Inquisidor Enoch

RECOMPENSAS DEL CAOS

Las Recompensas del Caos pueden ser adquiridas para los Señores del Caos, Paladines y Hechiceros Marines Espaciales del Caos, tal y como se indica en la lista de ejército.

El número de recompensas que puede adquirir una miniatura está indicado en la lista de ejército, pero es siempre igual al número de Cartas de Equipo que puede poseer la miniatura. Cada recompensa que adquiera, sustituirá a una de las Cartas de Equipo posibles. Un Señor del Caos, por ejemplo, puede adquirir tres Cartas de Equipo, o tres Recompensas del Caos, o cualquier

combinación de Cartas de Equipo y Recompensas del Caos que en total sume tres.

La misma Recompensa del Caos puede ser adquirida por más de una miniatura. Sin embargo, no puede haber dos miniaturas con la misma combinación de Recompensas del Caos. Por ejemplo, puede haber una miniatura con la Recompensa *Putrefacción de Nurgle*; otra miniatura, con las Recompensas *Putrefacción de Nurgle* y *Bestia de Nurgle*; una tercera, con las Recompensas *Bestia de Nurgle* y *Nube de Moscas*, y así sucesivamente.



NURGLE

Los Paladines, Hechiceros o Señores portadores de la Marca de Nurgle pueden adquirir cualquiera de las siguientes Recompensas del Caos.

BESTIA DE NURGLE 40 puntos

La miniatura va acompañada por una Bestia de Nurgle que le ha sido otorgada por el Dios del Caos. Los atributos y reglas especiales de la Bestia de Nurgle están descritos en la sección Criaturas Demoniacas de este volumen. La Bestia deberá permanecer siempre a 15 centímetros o menos de su señor. En realidad, las dos miniaturas forman una unidad especial y deben respetar las reglas de *Coherencia de Escuadras*. La Putrefacción de Nurgle no afectará al Paladín que posea esta Recompensa.

PUTREFACCIÓN DE NURGLE 5 puntos

Después de resolver los ataques normales en combate cuerpo a cuerpo, deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada enemigo mortal en contacto peana con peana con la miniatura. Si se obtiene un resultado de 6, la miniatura contraerá la Putrefacción de Nurgle y sufrirá una herida. Las víctimas no podrán efectuar ningún tipo de tirada de salvación para evitar los efectos de la Putrefacción de Nurgle, por lo que no podrá ser evitada por Pantalías de Energía, ni esquivada, ni sanada por un Garrapato Médico, etc. Hay que tener en cuenta que la Putrefacción de Nurgle sólo afecta a víctimas mortales, no a otros demonios, vehículos, el Avatar o la Guardia Especial.

NUBE DE MOSCAS DE NURGLE 5 puntos

Una nube de moscas rodea la miniatura. Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el Paladín deberán aplicar un modificador de -1 a su Habilidad de Armas, tanto si están atacando a la miniatura recompensada con la Nube de Moscas, como si no.

ESPADA DE PLAGA 15 puntos

La Espada de Plaga rezuma un limo venenoso. Cualquier herida causada por una Espada de Plaga matará a una criatura mortal si se obtiene un resultado de 4+ ó más en una tirada de 1D6, sin importar el número de heridas que posea la víctima. Si el resultado obtenido es de 1 a 3, la Espada de Plaga sólo causará 1 herida. Hay que tener en cuenta que esto sólo afecta a víctimas mortales, no a otros demonios, vehículos, el Avatar o la Guardia Especial.

KHORNE

Los Paladines o Señores que porten la Marca de Khorne pueden adquirir cualquiera de las siguientes Recompensas del Caos.

HACHA DE KHORNE 15 puntos

La miniatura posee una poderosa Hacha de Khorne, ¡un arma saturada con el poder del Caos y cargada de muerte! Un impacto del Hacha de Khorne no causa 1 sino 1D3 heridas (deberá efectuarse una tirada de 1D6: 1 ó 2 = 1; 3 ó 4 = 2; 5 ó 6 = 3). Además, el arma aumenta en +1 el atributo de Fuerza del Paladín.



COLLAR DE KHORNE 30 puntos

Se dice que el Collar de Khorne que cuelga del cuello de la miniatura ha sido forjado con el calor de la ira de Khorne, a los pies del trono de cobre del Dios de la Sangre. El poder del collar es absorber la energía de la Disformidad que hay a su alrededor, fortaleciendo al Paladín y protegiéndole de los ataques Psíquicos. Por tanto, las armas Psíquicas no pueden aplicar su modificador a la Fuerza y no herirán automáticamente a su portador si éste es un demonio. Además, los ataques Psíquicos dirigidos contra el portador o que le afecten por hallarse en el interior del área de efecto serán automáticamente dispersados y no tendrán efecto alguno.

JUGGERNAUT DE KHORNE 50 puntos

La miniatura monta sobre un Juggerernaut de Khorne que le ha sido concedido por el Dios del Caos. El perfil de atributos y las habilidades especiales del Juggerernaut están descritas en la sección de Criaturas Demoniacas de este Codex.

ALABANZA DE KHORNE 20 puntos

La miniatura puede repetir cualquier tirada de salvación por armadura que haya fallado. Hay que tener en cuenta que esta recompensa tan sólo permite repetir tiradas de salvación por armadura, no cualquier otro tipo de tirada de salvación.

TZEENTCH

Los Hechiceros y Señores que lleven la Marca de Tzeentch pueden adquirir cualquiera de las siguientes Recompensas del Caos.

ALIENTO DE FUEGO 10 puntos

La miniatura posee aliento de fuego. Esto le permite atacar en la fase de disparo como si estuviera equipada con un Lanzallamas. Este ataque debe resolverse mediante el mismo procedimiento empleado con cualquier otra arma de proyectiles, por lo que si la miniatura escupe fuego, no podrá llevar a cabo ningún otro ataque con armas de proyectiles en ese mismo turno, y no podrá atacar con su aliento de fuego si está trabada en combate cuerpo a cuerpo.

DESTINO DE TZEENTCH 25 puntos

Si un ejército incluye una miniatura con esta Recompensa del Caos, el reparto de cartas de Energía siempre deberá empezarse por el bando de la miniatura, incluso si es la fase Psíquica del jugador adversario. Además, el bando que posee la miniatura con esta recompensa siempre será el primero en lanzar un poder Psíquico. Si ambos bandos disponen de un Hechicero con esta Recompensa, deberá seguirse el procedimiento habitual, ya que ambas Recompensas se neutralizan entre sí.

DISCO VOLADOR DE TZEENTCH . . . 30 puntos

La miniatura entra en combate sobre un Disco Volador de Tzeentch que le ha sido concedido por el Dios del Caos. El perfil de atributos y las reglas especiales de los Discos Voladores de Tzeentch se presentan en la sección de Criaturas Demoniacas de este Codex.

FORTUNA DE TZEENTCH 40 puntos

Una miniatura que cuente con esta Recompensa puede intentar dispersar un poder Psíquico cada fase psíquica, como si estuviera empleando una carta de *Dispersión*. La dispersión tendrá éxito si se obtiene un resultado de 4 ó más, sin importar los niveles de maestría de las miniaturas implicadas.



SLAANESH

Los Paladines, Hechiceros o Señores que portan la Marca de Slaanesh pueden adquirir cualquiera de las siguientes Recompensas del Caos.

SEDUCCIÓN DE SLAANESH 20 Puntos

En combate cuerpo a cuerpo, las miniaturas enemigas deberán superar un chequeo de Liderazgo en una tirada de 3D6 para poder atacarle. Si no superan el chequeo, el combate deberá resolverse siguiendo el procedimiento habitual, pero si la miniatura enemiga vence en el combate, la miniatura no impactará y todos los impactos que haya obtenido se perderán, por lo que el combate se considerará terminado en empate. Una vez la miniatura enemiga haya superado el chequeo, no será necesario que lo efectúe de nuevo.

MIRADA DE SLAANESH 10 Puntos

Cualquier enemigo que intente atacar en combate cuerpo a cuerpo a la miniatura reducirá en uno el valor de su atributo de Ataques.

GRITO DE SLAANESH 5 Puntos

Cuando la miniatura efectúe una carga, causará *miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de Warhammer 40,000.

MONTURA DE SLAANESH 25 Puntos

La miniatura monta un Corcel de Slaanesh que le ha sido otorgado por Slaanesh. El perfil de atributos y las reglas especiales de los Corceles de Slaanesh se presentan en la sección de Criaturas Demoniacas.

Los fuegos de la hechicería brillaron con los colores azul y rosa alrededor del hechicero, mientras éste preparaba su hechizo. Todas las superficies de la sala estaban cubiertas con símbolos y escrituras arcanas; los signos cabalísticos de las paredes, el suelo y el techo brillaban con frías luces espectrales. En el exterior, negras nubes de tormenta atravesaban el furioso cielo rojizo. Los discípulos de Tzeentch sabían que las fantásticas figuras esculpidas por el viento eran augurios del pasado y el futuro. Esa noche, sin embargo, el hechicero no observaba el cielo. Las palabras del hechizo surgían de su boca como el agua de un torrente de montaña, helando sus labios y mortificando su lengua.

“Tzeentch, Señor de la Magia, El que Transforma las Cosas, yo os imploro para que me mostréis la retorcida senda del destino que vos y sólo vos conocéis. Mostradme el tejido de la magia para que pueda vestirme de la indumentaria del poder y podáis así cumplir con vuestra obra. Os ofrezco todo mi ser si me concedéis este don, os ofrezco mi cuerpo y mi alma.”

Al pronunciar la última palabra, un aullante golpe de viento entró en la sala. El hechicero fue arrojado contra la pared por la fuerza del viento, y quedó tendido en el suelo, gimiendo. El viento seguía aullando y los símbolos escritos con tanto sufrimiento quedaron borrados en pocos segundos. Las pequeñas chispas de energía mágica que contenían los símbolos empezaron a cubrir al hechicero como una nube de moscas. El hechicero gritó mientras los gusanos de brillante energía penetraron en su boca, su nariz y sus orejas. Finalmente, horas más tarde, la última chispa de energía se extinguió y la destruida sala quedó en silencio. El hechicero se movió, abrió los ojos moteados con fuegos mágicos multicolores, y rió.

RELIQUIAS DEL CAOS

Si se desea, puede incluirse una de las siguientes Reliquias del Caos en el ejército; será llevada por el Portador de Reliquia en vez del estandarte de batalla normal. Además de las reglas especiales descritas a continuación, deben aplicarse las reglas habituales de Estandartes de Batalla.

La mayoría de las Reliquias del Caos están bendecidas por un Dios del Caos, y no pueden ser portadas por un Portador de Reliquia con la Marca de uno de los otros Dioses del Caos. Por ejemplo, el *Pabellón de la Ira* está bendecido por Dios del Caos Khorne, y por tanto no podrá ser portado por un Portador de Reliquia con la Marca de Tzeentch, Slaanesh o Nurgle.

Algunas reliquias están dedicadas al *Caos Absoluto* y por ello podrán ser portadas por cualquier Portador de Reliquia, sin tener en cuenta su Marca del Caos.

Hay que tener en cuenta que un Portador de Reliquia que no posea ninguna Marca del Caos puede portar cualquiera de las Reliquias del Caos descritas a continuación.

ESTANDARTE DEL ÉXTASIS. 25 puntos

El *Estandarte del Éxtasis* contiene la esencia de innumerables seguidores de Slaanesh que murieron en una orgía de destrucción. El aire alrededor del estandarte está repleto de aullidos de éxtasis e irresistibles fragancias de embriagador y exótico almizcle.

Cualquier miniatura del ejército del Caos, excepto los que posean la Marca de Khorne, que esté situada a 15 centímetros o menos del estandarte será inmune a los efectos psicológicos causados por el influjo de irresistibles sensaciones que emite la Reliquia. Además, las miniaturas no podrán resultar Desmoralizadas.

RELIQUIA DEL CAOS: SLAANESH

PABELLÓN DE PLAGA. 15 puntos

El *Pabellón de Plaga* es un terrible estandarte de piel podrida que ondea mecido por una marea pestilente. Una magia muy poderosa mantiene un mortífero hechizo de corrupción en el interior del estandarte, a la espera del momento oportuno para liberar sus enfermedades y corrupción entre las filas enemigas.

El Pabellón de Plaga contiene un letal hechizo de destrucción que puede lanzarse una vez por batalla, durante cualquier fase Psíquica. Este hechizo deberá considerarse como lanzado con la carta de *Energía Total* pero no precisa de la inversión de ninguna carta de energía. El hechizo infligirá 1D6 heridas que podrán asignarse entre cualquier miniatura enemiga o miembro de la tripulación de un vehículo (incluyendo *Dreadnoughts*) situado a 15 centímetros o menos del Pabellón, pero no podrá aplicarse más de 1 herida a una misma miniatura. No podrá efectuarse ninguna tirada de salvación.

RELIQUIA DEL CAOS: NURGLE

EL ESTANDARTE MALDITO. 20 puntos

El *Estandarte Maldito* está saturado de energía mutante, y su diseño cambia constantemente durante la batalla. La energía y el poder rebosan en el interior del estandarte, y cuando una unidad enemiga se acerca, esta energía se libera con un rugido terrible.

El *Estandarte Maldito* contiene un hechizo mágico que puede lanzarse una vez por batalla en cualquier fase Psíquica. Este hechizo deberá considerarse que ha sido lanzado utilizando la carta de *Energía Total* pero no precisa de la inversión de ninguna carta de energía. El hechizo causará 2D6 impactos de Fuerza 6 con un modificador a la tirada de salvación de -3, que pueden asignarse entre las miniaturas enemigas situadas a 15 cm o menos del estandarte. Los enemigos afectados por el hechizo mueren tras sufrir terribles mutaciones, deformados por la energía del Caos; los supervivientes de cualquier unidad que sufra una o más bajas por causa de este estandarte, deberán efectuar un chequeo de Desmoralización.

RELIQUIA DEL CAOS: TZEENTCH

EL PABELLÓN DE LA IRA. 35 puntos

El *Pabellón de la Ira* contiene las almas de los sirvientes más desdichados de Khorne. Irradia unos efluvios de rabia y sed de sangre casi tangibles que inundan las mentes de los guerreros más próximos produciéndoles una furia enloquecida. Cualquier miniatura del ejército del Caos, excepto las portadoras de la Marca de Slaanesh, que se encuentre a 15 centímetros o menos del *Pabellón de la Ira* quedará presa de la *Furia Asesina*, tal y como se describe en el Reglamento **Warhammer 40,000**.

RELIQUIA DEL CAOS: KHORNE

EL PABELLÓN VIVIENTE. 10 puntos

El *Pabellón Viviente* está fabricado con carne viva y tiene una forma parecida al pellejo de un hombre sin huesos extendido como un gran cuadrilátero. Posee brazos con manos repletas de garras que se agitan en busca de víctimas, tentáculos prensiles, y bocas provistas de colmillos que balbucean y gritan al enemigo. Si el portador del Pabellón está trabado en combate cuerpo a cuerpo, el Pabellón atacará lanzando zarpazos al enemigo, llevando a sus víctimas hacia sus fauces o partiendo sus cuellos como si fueran frágiles ramas.

En la fase de combate cuerpo a cuerpo, el *Pabellón Viviente* causará 1D6 impactos de Fuerza 5 con un modificador a la tirada de salvación de -2, que pueden asignarse entre las miniaturas que se encuentren en contacto peana con peana con el portador del pabellón. Este ataque debe efectuarse al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, antes de resolver cualquier otro de los ataques normales. Las miniaturas que sobrevivan al ataque del Pabellón podrán luchar contra el Portador mediante el procedimiento habitual.

RELIQUIA DEL CAOS: CAOS ABSOLUTO

PABELLÓN DE DISFORMIDAD. 25 puntos

El *Pabellón de Disformidad* es de color azabache, y crepita por la energía Psíquica que apenas puede contenerse en su interior. El pabellón actúa como un portal que conduce al Reino del Caos, a través del que pueden verse formas terribles y siniestras retozando y jugueteando, acercándose de vez en cuando para espiar al universo material.

El *Pabellón de Disformidad* puede utilizarse una vez por batalla durante la fase Psíquica para generar 2D6 puntos de invocación. Estos puntos pueden utilizarse independientemente o en combinación con los puntos de invocación adquiridos normalmente para invocar a cualquier criatura demoníaca. Ver la sección *Invocación de Demonios*. Todos los puntos no empleados durante el mismo turno que son generados por el *Pabellón de Disformidad* se perderán y no podrán acumularse para emplearse posteriormente. El *Pabellón de Disformidad* actúa como una miniatura con todas las Marcas del Caos a efectos de invocar demonios.

RELIQUIA DEL CAOS: CAOS ABSOLUTO

EQUIPO DEL CAOS

Cuando las Legiones Traidoras se rebelaron contra el Emperador, el Imperio se encontraba ya en un proceso de cambio tecnológico, tratando de asimilar los conocimientos perdidos y los grandes recursos rescatados del olvido durante la Gran Cruzada. Las tropas de los Adeptus Astartes se hallaban en medio de un proceso de reequipamiento de sus fuerzas con las nuevas armaduras y armamento forjados en los talleres de los Adeptus Mechanicus cuando Horus atacó con sus legiones.

Por causa de esto, las tropas que lucharon en la Herejía de Horus estaban equipadas con una mezcla del armamento arcaico que habían utilizado en la Cruzada, y armas anteriormente desconocidas basadas en antiguas tecnologías arcanas. Puesto que las Legiones Traidoras eran aquellas que se habían alejado más de la Tierra, fueron las últimas en recibir las nuevas armas y armaduras. Esto significó que los Marines Espaciales que apoyaban a Horus carecían de muchas de las armas que posteriormente fueron introducidas en los arsenales del Imperio durante los milenios siguientes.

Después de la caída de Horus, las Legiones Traidoras se vieron obligadas a refugiarse en el Ojo del Terror, un lugar inmune al paso del tiempo. Sus armas y armaduras han sido embellecidas y decoradas con diseños personalizados, pero por lo demás han permanecido sin cambio alguno en el transcurso de los siglos en los que se ha desarrollado la Guerra Eterna. La innovación y la invención se han convertido en una especie de sacrilegio para los Marines Espaciales del Caos después de milenios de lucha contra el odiado Imperio. Los Marines Espaciales del Caos conservan su amarga ira por los milenios perdidos a causa del Emperador, y cualquier novedad sólo sirve para avivar aún más las acusas de su odio en lo más profundo de sus torturadas mentes.

ARMAMENTO

Durante las fases iniciales de la Gran Cruzada, las Legiones de Marines Espaciales se lanzaron a la ofensiva agresivamente, siendo los atacantes en casi todos los enfrentamientos. Esto las convirtió en tropas expertas en lanzar asaltos en combate cuerpo a cuerpo, acostumbradas a emplear una combinación de Bolters, Lanzallamas, y armas de combate cuerpo a cuerpo. Cuando la potencia de fuego era importante, las armas pesadas de los Titanes y los tanques llevaban el peso del combate, mientras los Marines Espaciales se aproximaban para asestar el golpe de gracia.

A medida que el Imperio se extendía, los Marines Espaciales eran cada vez más necesarios en más y más planetas. En estos ataques relámpago de los Marines Espaciales contra mundos dispersos resultaba muy poco práctico esperar la llegada de los Titanes, los



tanques, y todo el poder de la máquina de guerra Imperial. Los Adeptus Astartes decidieron que tenían que equiparse con su propio armamento pesado.

Cuando las Legiones empezaron a reequiparse, la gran mayoría de las armas que más tarde serían de uso frecuente todavía eran totalmente experimentales o puramente teóricas. Otras muchas armas estaban basadas en ciencias apenas comprendidas, que habían sido descubiertas entre las ancestrales ruinas de la tecnología de civilizaciones perdidas y reproducidas para emplearse de nuevo. Por ejemplo, las Legiones Traidoras no tuvieron acceso a Granadas de Fusión o a los Multicañones de Fusión, pero los Rifles de Fusión ya estaban disponibles. De igual forma, los modelos portátiles (aunque peligrosos) de Rifles e incluso Pistolas de Plasma ya existían, pero el Cañón de Plasma sólo estaba disponible como un arma pesada para su instalación en un *Dreadnought* o vehículo.

Por estas causas, las Legiones de Marines Espaciales estaban equipadas principalmente con las armas más conocidas, resistentes y fiables. El Cañón Automático era el preferido, por que era un arma simple pero mortífera que podía ser empleada fácilmente por un Marine Espacial con Servoarmadura. Los Bolters Pesados podían causar numerosas bajas a cualquier tropa enemiga, aunque no dispusieran de los proyectiles *Hellfire* que desarrolló el Adeptus Mechanicus diez milenios más tarde para matar a los genéticamente alterados Tiránidos.

Los Cañones Láser siguieron empleándose como el arma antitanque que siempre habían sido, y los Lanzamisiles tenían un uso generalizado, ya que podían destruir tanto a vehículos como a tropas de a pie con sus diferentes tipos de misiles, aunque los Misiles de Fusión todavía eran desconocidos en esa época. Los sistemas de puntería eran voluminosos y podían averiarse fácilmente, por lo que la mayoría de armas pesadas no estaban equipadas con ellos.

Por el contrario, las Legiones de Marines Espaciales de la época de la Herejía disponían de una mayor variedad de armas de combate cuerpo a cuerpo que habían sido utilizadas durante la Cruzada, incluidas las Mazas de Energía y las Hachas Sierra, armas que son prácticamente desconocidas en el Imperio del Cuadragésimo Primer Milenio. Las Espadas de Energía son la única excepción, ya que los secretos de su fabricación aún estaban perdidos, convirtiendo cualquier ejemplar de esta espada descubierto en un artefacto excepcional y valioso. Las Granadas Cegadoras, de Fognazo Fotónico y las Granadas de Fusión también eran extremadamente raras y se veían muy pocas veces en el campo de batalla.



Una Victoria no Necesita
Explicación;

Una Derrota no la Admite

El armamento utilizado por las Escuadras de Exterminadores era muy diferente durante la Herejía, ya que la Armadura de Exterminador todavía estaba en periodo de desarrollo. Sólo después de muchos más siglos de guerra, los Exterminadores fueron equipados con los Cañones de Asalto, los Bolters de Asalto, los Lanzamisiles *Cyclone* y los Martillos de Trueno que posteriormente se convirtieron en sus símbolos para las tropas del Imperio.

SERVOARMADURAS DE COMBATE

Igual que el armamento estaba siendo reemplazado al final de la Gran Cruzada, la Servoarmadura de los Marines Espaciales también estaba siendo sustituida. Los primeros modelos de Servoarmadura, denominados Armadura de Cruzado, estaban siendo progresivamente sustituidos por los más modernos modelos de Armaduras Codex, que habían sido desarrollados con una tecnología más moderna.

La Armadura de Cruzado podía reconocerse fácilmente por su casco fijo y las pesadas placas de blindaje remachadas que revelaban su construcción con plásticos. Las nuevas Armaduras Codex estaban dotadas de un casco que podía girar con la cabeza gracias a los implantes neurales de control mejorados, y al aspecto exterior general más redondeado obtenido gracias a la utilización de placas cerámicas sobre un armazón de plástico.



Las primeras Armaduras Codex tenían algunos puntos vulnerables, ya que algunos cables de suministro de energía, que en la Armadura de Cruzado estaban protegidos por tubos blindados, no encajaban bajo las placas de cerámica y quedaban expuestos sobre el pecho. Esto fue más tarde resuelto con la adición de una placa de blindaje pectoral (normalmente adornada con el águila Imperial) y que revestía los cables.

Durante la Herejía, la Armadura de Cruzado había sido oficialmente declarada obsoleta por las Legiones, con la excepción de aquellas que todavía operaban en la Frontera Oriental. Sin embargo, a lo largo de las terribles batallas de la Herejía, ambos bandos se vieron obligados a emplear de nuevo las viejas Armaduras de Cruzado al reemplazar las bajas, así como a recuperar armaduras utilizables del campo de batalla para reemplazar las armaduras inservibles. Las armaduras de los guerreros de las Legiones Traidoras del Ojo del Terror muestran aún reminiscencias de aquella turbulenta era, incluyendo muchas veces la típica construcción rígida y remachada de placas de plástico en vez de las suaves curvas cerámicas de la Armadura de los modelos Codex Imperiales. Los cables de suministro de energía expuestos siguen siendo aún una característica común, y muchos Marines Espaciales del Caos han individualizado sus armaduras incorporando cuernos descomunales, crestas, cráneos, cadenas...

ARMADURA DE EXTERMINADOR

La armadura de Exterminador estuvo disponible por primera vez poco antes de la Herejía de Horus. El Adeptus Mechanicus, atiborrado con los conocimientos recién adquiridos en la expansión del Imperio, intentó crear la armadura de Marine Espacial definitiva. Lo que en realidad creó resultó ser demasiado pesado, demasiado difícil de fabricar, y demasiado caro de mantener como para que las dispersas Legiones de Marines Espaciales pudieran equiparse exclusivamente con estas armaduras. Sin embargo, todas las legiones adoptaron rápidamente la armadura de Exterminador para las Escuadras especializadas en los sangrientos combates a corta distancia, acciones de abordaje,

operaciones en túneles, ciudades, y otros lugares cerrados similares. En estos casos, la protección adicional de la armadura de Exterminador y el pequeño número de guerreros involucrados hacían esta armadura imprescindible.

Reglas Especiales

La armadura de Exterminador permite contar con una tirada de salvación por armadura de 3 ó más en 2D6. Las armaduras de los Exterminadores traidores carecen de los sofisticados dispositivos con que están dotados los Exterminadores Imperiales, como los sistemas de puntería o las balizas de teleportación, o bien porque el ejemplar de la armadura es demasiado viejo para incluirlos, o bien porque se averiaron y nunca volvieron a ser reparados.

OTROS ARTÍCULOS DE EQUIPO

RETORREACTORES Y VEHÍCULOS GRAVITATORIOS

Aunque antes de la Herejía tanto los Retorreactores como los vehículos gravitatorios ya estaban disponibles en pequeñas cantidades para las Legiones de Marines Espaciales, estos eran proporcionalmente mucho menos frecuentes que posteriormente en los Capítulos de Marines Espaciales Imperiales. El sofisticado proceso de fabricación y las revisiones de mantenimiento necesarias para los Retorreactores y los vehículos gravitatorios, supusieron el fin de su utilización por las Legiones Traidoras desde el día en que se refugiaron en el Ojo del Terror.

CARTAS DE EQUIPO

Aunque las Legiones Traidoras carecen de parte del armamento y del equipo de los Marines Espaciales Imperiales, estas restricciones no son aplicables a las Cartas de Equipo. Las Cartas de Equipo representan artefactos raros e inusuales que no pueden encontrarse normalmente en las Escuadras. Los personajes Marines Espaciales del Caos han tenido numerosas oportunidades para hacerse con artefactos como estos durante la Gran Cruzada, durante la Herejía, o durante los siguientes diez mil años de la Guerra Eterna.

La única excepción son las Cartas de Equipo incluidas en el Codex Ultramarines que están limitadas a "Sólo Marines Espaciales Exterminadores." Estas cartas representan dispositivos especiales que fueron desarrollados por el Imperio junto a otras modificaciones de la armadura de Exterminador, y por tanto no están disponibles para los Marines Espaciales del Caos.

TARJETAS DE VEHÍCULO

Los vehículos de los Marines Espaciales del Caos han ido transformándose de una forma progresivamente más personalizada y especializada en el transcurso de la Guerra Eterna. Pocos de ellos siguen en funcionamiento, y aquellos que siguen activos apenas son reconocibles como productos fabricados en base a los planos de los Sistemas de Construcción Estándar. Los vehículos de los Marines Espaciales del Caos utilizan las Tarjetas de Vehículo disponibles para todos los vehículos, los incluidos en este Codex, y las cartas de vehículo del suplemento *Milenio Sinistro* clasificados como "Sólo Imperio", a excepción de los *Bolters de Asalto* y el *Misil Cazador Buscador*.

Este Codex incluye cuatro nuevas cartas de Vehículo para los cuatro Poderes del Caos: *Infestación de Nurgle* (Nurgle), *Accesorios de Destrucción* (Khorne), *Descargadores de Disformidad* (Tzeentch) y *Amplificador de Disformidad* (Slaanesh). Estas cartas sólo pueden adquirirse para un vehículo que posea la carta de *Poseído por un Demonio*, y no pueden incluirse en más de un vehículo.

EL ARMAMENTO DEL CAOS

ARMAS DE EXTERMINADOR

COMBIARMAS

Las primeras Escuadras de Exterminadores estaban armadas con simples Bolters, pero los Marines Espaciales comprobaron sobre el campo de batalla que con tal armamento no se aprovechaba totalmente la inmensa capacidad de carga de la que disponía la armadura, y que les faltaba una mayor cadencia de fuego. Los Adeptus Mechanicus lo resolvieron simplemente combinando varias armas en una para crear armas a medida para un Exterminador. Las Combiarmas estaban compuestas por un Bolter y una de estas otras tres armas: un Lanzallamas, un Rifle de Fusión o un segundo Bolter. Aunque las Combiarmas diseñadas con Rifles de Plasma ya habían sido desarrolladas durante la Herejía de Horus, se trataba de una Combiarma muy rara, y las Escuadras no fueron nunca equipadas con ella.



Pronto se descubrió que la única combinación de armas que podía dispararse a la vez sin sufrir una avería catastrófica era la compuesta por dos Bolters. Posteriormente se crearon Combiarmas que sí podían disparar simultáneamente pero, al igual que las Combiarmas con Rifles de Plasma, siempre siguieron siendo difíciles de fabricar en grandes cantidades y su disponibilidad fue siempre limitada.

A pesar de todo, las Escuadras de Exterminadores aprovecharon el incremento de potencia de fuego que les proporcionaron las primeras Combiarmas, y los Tecnomarines intentaron constantemente perfeccionar y mejorar el diseño básico, consiguiendo que fuera posible incorporar Sierras Mecánicas y Servobayonetas para que la Combiarma pudiera utilizarse también como un arma secundaria en combate cuerpo a cuerpo.

Durante la Herejía de Horus, el Combi Bolter se convirtió en el arma más fiable y tácticamente flexible de los Exterminadores. Posteriormente fue equipado con cargadores de diseño mejorado y su cadencia de disparo fue incrementada hasta llegar al desarrollo del Bolter de Asalto empleado por las Escuadras de Exterminadores Imperiales en la actualidad. Las Escuadras de Exterminadores Traidores todavía están equipadas con los modelos de Combiarmas más antiguos, ya que son más apropiados para el estilo de combate cuerpo a cuerpo que estos prefieren habitualmente en batalla.

Reglas Especiales

Una Combiarma debe ser de uno de los siguientes tipos:

- Dos Bolters
- Bolter + Rifle de Fusión
- Bolter + Lanzallamas

Una miniatura armada con una Combiarma puede disparar una de las armas en una fase de disparo, así por ejemplo, el Lanzallamas/Bolter podría ser disparado como un Lanzallamas o como un Bolter en la fase de disparo. La Combiarma formada por dos Bolters es una excepción: cuando se dispara debe efectuarse una tirada para impactar, pero dos tiradas independientes para herir y, de ser necesario, dos tiradas de salvación normales.

Si permanecen inmóviles, los Marines Espaciales del Caos pueden utilizar su habilidad de *Fuego Rápido* para disparar dos veces con el Bolter de cualquier tipo de Combiarma; también pueden efectuar *Fuego Rápido* con la Combiarma compuesta por dos Bolters normalmente.

En combate cuerpo a cuerpo, las diversas Servobayonetas y sierras mecánicas de las Combiarmas de los Exterminadores Traidores les permiten tirar un dado adicional en combate cuerpo a cuerpo, como si estuviesen equipados con dos armas de combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, el accesorio de combate cuerpo a cuerpo no podrá emplearse si la Combiarma ha disparado en ese mismo turno, por ejemplo en *Fuego de Supresión* contra un enemigo que haya cargado contra la miniatura, en cuyo caso ésta no podrá tirar el dado de ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo.

Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje
Bolter:							
0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	1D6+4
Rifle de Fusión:							
0-15	15-30	+1	-	8	1D6	-4	2D6+8
Lanzallamas:							
Reglas Especiales	-	-	-	4	1	-2	1D6+4
Especial: Ver Reglas							

CAÑÓN SEGADOR

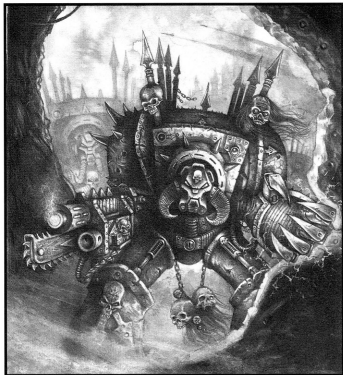
Durante el desarrollo de la armadura de Exterminador resultó evidente que las Escuadras debían disponer de sus propias armas pesadas y que las limitaciones impuestas por la propia armadura impedirían que pudieran utilizarse las armas pesadas convencionales. La primera arma desarrollada fue un Lanzallamas Pesado, que era adecuado para apoyar a las Escuadras de Exterminadores en los espacios claustrofóbicos donde normalmente debían operar. Sin embargo, cuando los Exterminadores empezaron a operar también en campo abierto, fue necesario adaptar otros tipos de armas pesadas.

El Cañón Segador, que posteriormente evolucionó hasta convertirse en el temible Cañón de Asalto utilizado en la actualidad, fue la mejor de las primeras armas desarrolladas a este efecto. Los Exterminadores Traidores, al no disponer de la tecnología y los instrumentos necesarios para efectuar el mantenimiento del delicado Cañón de Asalto siguen utilizando el Cañón Segador, ya que su mecanismo es mucho más simple y su munición no es nada sofisticada.

Reglas Especiales

El sencillo sistema mecánico de alimentación de munición del Cañón Segador hace que un encaquilamiento sea muy poco probable, y le permite seguir vomitando un chorro de proyectiles mientras quede munición. Para representar esto, podrá repetirse la tirada de uno de los dados de Fuego Sostenido al disparar el Cañón Segador. La tirada sólo puede repetirse una vez, y deberá aceptarse el segundo resultado, sea mejor o peor que el primero.

Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje
0-50	50-100	-	-	8	1D6	-3	2D6+8
Especial: Fuego Sostenido: 2D; puede repetir 1D							



ARMAS BÁSICAS

ARMAS DE PLASMA

Durante la Herejía de Horus, la tecnología de las armas de Plasma se encontraba aún en fase de desarrollo. Los Reactores de Plasma eran muy poco utilizados; las gigantes armas instaladas en los Titanes y las astronaves de combate eran un simple desarrollo de los sistemas necesarios para crear reactores. Los Rifles y las Pistolas de Plasma que podían utilizar los Marines Espaciales equipados con Servoarmaduras todavía se sobrecalentaban y tenían fugas de plasma que afectaban a sus desafortunados usuarios. Sin embargo, el mortífero poder destructivo del armamento de plasma era demasiado poderoso como para no utilizarlo, y muchas Legiones lo hacían de forma limitada. En los siniestros días de la Herejía, la desesperada necesidad de utilizar armamento cada vez más destructivo obligó a utilizar una vez más los prototipos de las armas de plasma, ignorando los riesgos implícitos para los usuarios.

Al final de la Herejía, los Tecnosacerdotes de Marte resolvieron por fin los problemas básicos de las armas de plasma. Aumentando el tiempo de recarga de las armas podían mantener la integridad del campo magnético que contenía el plasma. De esta forma se evitaban los escapes que hacían estallar el arma, y el ciclo de recarga más lento suponía que el sistema de refrigeración podía controlar el exceso de calor.

El arma resultante era fiable y segura, pero era necesario un largo periodo de recarga, lo cual limitaba su efectividad. Los comandantes Marines Espaciales no estaban contentos con la solución, pero la gran cantidad de accidentes por evaporaciones catastróficas hizo que las viejas armas de plasma fueran demasiado peligrosas para que los Capítulos de los Adeptus Astartes las siguieran utilizando. Al cambiar la doctrina dentro del Adeptus Mechanicus, las viejas armas de Plasma fueron designadas como *Fabrus Excommunicata*, o sea artefactos de destrucción que no tenían la bendición del Dios de La Máquina. En pocos siglos, las primitivas armas de plasma habían desaparecido totalmente.

La luz de la sensatez nunca ha brillado en exceso en las Legiones Traidoras, que todavía conservan y utilizan las viejas armas de plasma, disfrutando quizás del peligro inherente de ello. Teniendo en cuenta el respeto por la vida que sienten los Marines Espaciales del Caos, es muy improbable que aceptaran cambiar una menor potencia de fuego por un arma más segura.

Reglas Especiales

Los Marines Espaciales del Caos (incluyendo las tropas especiales como los Berserkers de Khorne) sólo pueden utilizar Pistolas de Plasma, Rifles de Plasma, Misiles y Granadas de Plasma. El Cañón de Plasma sólo pueden utilizarlo los *Dreadnoughts*, los vehículos y las fortificaciones como búnkers, en los que pueden instalarse los generadores de energía y los equipos de refrigeración necesarios.

Misiles y Granadas de Plasma: La forma más sencilla de utilizar el plasma como arma es contenerlo hasta que explota, y por ello tanto los Misiles de Plasma como las Granadas de Plasma fueron de uso común en las Legiones Traidoras durante la Herejía. Debido a ello, las Granadas y los Misiles de Plasma se emplean de acuerdo con las reglas presentadas en el **Manual de Equipo de Warhammer 40,000**.

Pistolas y Rifles de Plasma: Estas armas acostumburan a sobrecalentarse peligrosamente y fundirse, pero disponen de una mayor cadencia de disparo. Por tanto, estas armas de plasma no necesitan un turno de recarga como las armas de plasma normales. Sin embargo, al efectuar la tirada de *Fuego Sostenido*, si el resultado obtenido es de Encasquillamiento, el arma presenta algún problema. Deberá colocarse una ficha de Encasquillamiento junto a la miniatura que ha disparado y, efectuar de nuevo la tirada del dado de Fuego Sostenido, consultando el resultado en la siguiente tabla.

Dado de Fuego Sostenido	Resultado
	Encasquillado
	<i>¡Fusión!</i> El arma resulta destruida al explotar con los mismos efectos de una Granada de Plasma sobre la miniatura que ha disparado.
3	<i>Fuga de Plasma.</i> La miniatura que dispara sufre un impacto de Fuerza 6 que causa 1 herida con un modificador a la tirada de salvación de -3. Una vez resuelto el impacto, la fuga termina dejando el arma encasquillada.
2	<i>Sobrecalentamiento Grave.</i> La miniatura que dispara sufre un impacto de Fuerza 4 que causa 1 herida con un modificador a la tirada de salvación de -2. El arma resulta encasquillada como en el resultado anterior.
1	<i>Sobrecalentamiento.</i> La miniatura que dispara sufre un impacto de Fuerza 2 que causa 1 herida con un modificador a la tirada de salvación de -1. El arma resulta encasquillada como en el caso anterior.

RIFLE DE PLASMA

Alcance		Para Impactar		Modificador		Pen.	
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Salvación	Blindaje
0-15	15-60	+1	-	7	1	-2	1D6+7
<i>Especial:</i> Fuego Sostenido:1D							

PISTOLA DE PLASMA

Alcance		Para Impactar		Modificador		Pen.	
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Salvación	Blindaje
0-15	15-45	+2	-1	6	1	-1	1D6+6
<i>Especial:</i> Fuego Sostenido:1D; Combate Cuerpo a Cuerpo							

Los efectos del sobrecalentamiento o de la fusión son instantáneos. Por ello, el usuario del arma de plasma no podrá evitar el impacto a menos que su Resistencia y su armadura le protejan. Teniendo en cuenta que la miniatura afectada empuña el arma cuando ésta se encasquilla, las tiradas de salvación por escudos o campos de energía no podrán aplicarse contra impactos recibidos por un arma de plasma averiada. Hay que tener en cuenta que, independientemente del resultado obtenido, el arma permanecerá encasquillada hasta que la miniatura la desencasquille en la siguiente fase de disparo (para más detalles sobre las armas encasquilladas, ver la página 39 del **Reglamento de Warhammer 40,000**).

Combate Cuerpo a Cuerpo

Las Pistolas de Plasma primitivas pueden emplearse en combate cuerpo a cuerpo, pero la posibilidad de una sobrecarga peligrosa es mucho mayor. No es necesario efectuar la tirada del dado de Fuego Sostenido, sino que cada dado de ataque que obtenga un resultado de Fallo Catastrófico (es decir un resultado de 1) tendrá los mismos efectos que haber obtenido un resultado de **Encasquillado** en el dado de Fuego Sostenido al disparar.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

HACHA SIERRA

El Hacha Sierra es una brutal arma de combate cuerpo a cuerpo que sigue siendo utilizada habitualmente por los Marines Espaciales del Caos. Un Hacha Sierra está compuesta por una hacha de acero reforzado con una sierra mecánica como filo. El movimiento de los dientes monomoleculares permite a esta arma cortar fácilmente miembros y armaduras, causando heridas terribles.

Alcance	Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje
	Corto	Largo				
Sólo Cuerpo a Cuerpo						
			Usuario+1	1	-2	Variable

MAZA DE ENERGÍA

Una Maza de Energía es una empuñadura sólida rematada por un generador erizado de aletas de descarga de energía. Si la maza impacta contra algo, ésta libera una potente descarga de energía que impacta al objetivo con un fognazo de luz azulada. Posteriormente, las Mazas de Energía evolucionaron hasta convertirse en los *Crozius Arcanum* utilizados por los Capellanes Marines Espaciales y los Martillos de Trueno utilizados por los Marines Espaciales Exterminadores.

Alcance	Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje
	Corto	Largo				
Sólo Cuerpo a Cuerpo						
			5	1D3	-2	2D6+1D3+5

CUCHILLO DE PLAGA

Los Marines de Plaga de Nurgle están armados con armas de filo oxidadas y cubiertas de mugre que han sido bendecidas con algunas de las más purulentas enfermedades del Señor de la Descomposición. El corte profundo de un Cuchillo de Plaga se infectará y gangrenará en pocos segundos, envenenando la sangre de la víctima y pudiendo su carne.

Reglas Especiales: Un Cuchillo de Plaga exhuda una sustancia ponzoñosa. Cualquier herida causada por esta arma causará la muerte directamente a las criaturas mortales si se obtiene un resultado de 6 en una tirada de 1D6, independientemente de las heridas que la víctima posea normalmente; si el resultado obtenido es de 1 a 5, el Cuchillo sólo causará una herida. Sólo las criaturas mortales son vulnerables al Cuchillo de Plaga; los Demonios no se ven afectados.

Alcance	Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje
	Corto	Largo				
Sólo Cuerpo a Cuerpo						
			Usuario	1	Usuario	Variable

GRANADAS

GRANADA DE PLAGA

Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Área
1D6	1	0	Especial

Las Granadas de Plaga están fabricadas con las cabezas reducidas de los muertos por las plagas favoritas de Nurgle. Las cabezas se rellenan con un virulento pus y tábanos infectados antes de taponar sus orificios con cera. Al romperse la granada, ésta cubre el área en que se encuentra el objetivo, formando charcos de fango contaminado y zumbonas nubes de tábanos.



Las reglas normales de lanzamiento de granadas deben aplicarse al lanzar una Granada de Plaga, y ésta podrá lanzarse contra un punto del suelo como las Granadas de Cegadoras o las Granadas de Humo. Deberá situarse una Plantilla de Plaga en el punto donde ha hecho explosión la granada (la sección de color de este volumen incluye algunas plantillas, pero también pueden emplearse las fichas de heridas de **Warhammer 40,000**). Las miniaturas situadas a 5 centímetros o menos de la ficha sufrirán un impacto; las miniaturas situadas en parte dentro del área de efecto sufrirán un impacto si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Las miniaturas impactadas sufrirán un impacto de Fuerza 1D6 que causará 1 herida.

Deberá determinarse la Fuerza del ataque individualmente para cada objetivo. Si el resultado de Fuerza de algún impacto es 1, la Plaga se habrá disipado y ya no será peligrosa (sólo muy desagradable). En este caso, deberá resolverse el efecto del impacto de Fuerza 1 y a continuación retirar la ficha. La granada ya no tendrá ningún efecto en la batalla; el resto de miniaturas situadas dentro del área de efecto habrán conseguido escapar a sus efectos. Los demonios de Nurgle, y las miniaturas del Caos que porten la Marca de Nurgle serán inmunes a los efectos de las Granadas de Plaga.

Las tiradas de salvación por armadura podrán efectuarse normalmente sin aplicar ningún modificador. Hay que tener en cuenta que incluso las armaduras herméticas no representan una defensa segura contra la Plaga: los tábanos pueden obstruir los respiraderos, el pus puede penetrar por los resquicios en las juntas flexibles y los visores, etc. Las miniaturas afectadas por la Plaga no podrán efectuar tiradas de salvación por pantallas de energía o esquivar.

La tripulación expuesta de los vehículos podrá verse afectada de la misma forma que las tropas de a pie. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 para los vehículos situados en el interior del área de efecto. Si el resultado obtenido es un 6, la Plaga penetrará en su interior y afectará a la tripulación; deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada miembro de la tripulación, para determinar la Fuerza del impacto tal y como se ha descrito anteriormente. Los *Dreadnoughts* y los robots son inmunes a los efectos de las Granadas de Plaga.

Las plantillas de Plaga que permanezcan en juego seguirán infectando a cualquier víctima que se aproxime a 5 centímetros o menos en turnos posteriores. Las miniaturas que anteriormente habían sido afectadas y no abandonen el área de efecto de una ficha de Plaga en su siguiente fase de movimiento, también sufrirán un impacto adicional. Deberá determinarse aleatoriamente la Fuerza de cada impacto tal y como se ha descrito anteriormente; si el resultado obtenido es un 1, la ficha de Plaga deberá retirarse después de causar un impacto de fuerza 1.

ARMAS DE LOS MARINES RUIDOSOS

AMPLIFICADOR SÓNICO

El Amplificador Sónico es un arma de los Marines Ruidosos que emite un sonido que va aumentando de volumen hasta llegar a una intensidad explosiva, barriendo su área de efecto con una ensordecedora descarga sónica. Los objetivos vivos sufren violentas convulsiones cuando las ondasónicas destruyen su sistema nervioso y sus huesos se rompen a medida que son golpeados sin piedad por el mortífero sonido. Las armaduras físicas ofrecen poca protección, ya que actúan como una caja de resonancia del letal ruido, que desnuda la carne y los huesos de la víctima. Incluso los vehículos blindados son golpeados y resquebrajados por el brutal impacto sónico.

Reglas Especiales

La frecuencia del Amplificador Sónico puede variar de forma considerable, y por tanto algunas de sus descargasónicas serán mucho más mortíferas que otras. La Fuerza final del ataque del Amplificador Sónico debe determinarse antes de cada ataque efectuando una tirada de 1D6 y sumando +4 al resultado obtenido; por tanto, la Fuerza del ataque oscilará entre 5 y 10. Las heridas físicas causadas por el Amplificador Sónico son tan terribles que una Escuadra que sufra una o más bajas por los efectos de esta arma deberá efectuar un *chequeo de Desmoralización*.

Al atacar a vehículos y a otras miniaturas con blindaje, el impacto del Amplificador Sónico puede ser devastador. Para representar esto, el Amplificador Sónico posee una penetración de blindaje de 3D6+8.

Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje
Corto	Largo	Corto	Largo				
0-50	50-100	-	-	1D6+4	1D6	-3	3D6+8

Especial: Plantilla de Explosión de 5 cm, Mover o Disparar

SIRENA DE MUERTE

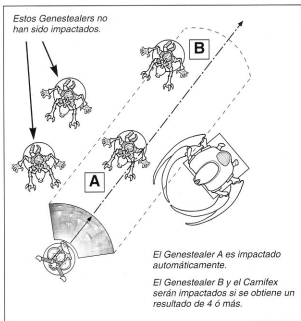
Algunos Marines Ruidosos están equipados con un complicado dispositivo de tubos y conductos alrededor de sus cascos, que actúa como un gigantesco amplificador. Estos amplificadores proyectan sus terribles gritos de guerra y aullidos de placer, formando un muro de sonido que recorre el campo de batalla. La Sirena de Muerte traslada sus cánticos de odio y destrucción a las tropas enemigas y a sus vehículos en un ascendente y descendente espectral lamento de muerte.

Reglas Especiales

La Sirena de Muerte permite al Marine Ruidoso equipado con ella equiparse también con armas básicas o de combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, una miniatura equipada con una Sirena de Muerte no podrá emplearla en combate cuerpo a cuerpo, o además de disparar con otra arma (o sea, podrá utilizar una o la otra, pero no ambas).

Para utilizar la Sirena de Muerte será necesario utilizar una plantilla especial. Una versión a color de esta plantilla puede encontrarse en las páginas a color de este Codex; si no se desea recortar el libro, puede fotocopiarse.

Para disparar la Sirena de Muerte, deberá colocarse la plantilla de forma que toque la peana del Marine Ruidoso, tal y como se muestra en el diagrama. La plantilla avanzará en línea recta. Cualquier miniatura por encima de la cual pase la plantilla en su avance, quedará afectada por el muro de ruido y sufrirá un impacto tal y como se describe a continuación. Las miniaturas cubiertas sólo parcialmente por la plantilla sufrirán un impacto si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6.



La Fuerza de la Sirena de Muerte es inicialmente de 7, pero por cada 7 centímetros recorridos por la plantilla, la Fuerza se reducirá en -1 punto. Cuando la onda se haya desplazado lo suficiente para reducirse a Fuerza 0, la plantilla desaparecerá. Para mayor comodidad, las reducciones a la Fuerza están indicadas a continuación. Si la plantilla impacta a un vehículo, edificio, u otro obstáculo, causará un impacto en una localización determinada aleatoriamente, y tras ello desaparecerá. Sin embargo, podrá atravesar bosques, colinas y muros bajos.

Distancia Recorrida	7	14	21	28	35	42	49
Reducción de Fuerza	7	6	5	4	3	2	1

El modificador a la tirada de salvación de la Sirena de Muerte es igual a la mitad del valor de la Fuerza del ataque redondeando hacia abajo. Así, por ejemplo, si impacta a una miniatura con Fuerza 7, el modificador a la tirada de salvación será de -3. La penetración del blindaje de la Sirena de Muerte contra vehículos y otros objetivos blindados es igual a su Fuerza en el momento de impacto +1D6.

Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje
Corto	Largo	Corto	Largo				
Ver Arriba	-	-	-	Especial	1	1/2 F	Especial

Especial: Utilizar plantilla

DESTRUCTOR SÓNICO

El Destructor Sónico es un arma que emite mortíferas notas con las que destruye a sus objetivos. Los Marines Ruidosos emplean estos artefactos como si fueran instrumentos con una pauta desquiciante, rasgando acordes salvajes y cambiando de escalas de tal modo que sus Destruidores Sónicos parecen aullar de agonía o gritar de éxtasis sin descanso.

Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje
Corto	Largo	Corto	Largo				
0-30	30-80	+1	-	4	1	2	1D6+4

Especial: Fuego Sostenido: 2D

DREADNOUGHTS

Los *Dreadnoughts* son máquinas de guerra bípedas de gran tamaño y pesado blindaje que luchan junto a las tropas de a pie en combate. Los *Dreadnoughts* prestan un valioso apoyo a sus camaradas destruyendo al enemigo con su armamento pesado o aniquilándolo en combate a corta distancia con sus letales armas de combate cuerpo a cuerpo. Los secretos tecnológicos necesarios en el proceso de construcción de los *Dreadnoughts* son increíblemente ancestrales, y actualmente han sido prácticamente olvidados por los artificieros del Adeptus Mechanicus.

Los *Dreadnoughts* empleados por los Marines Espaciales Imperiales y las Legiones de los Marines Espaciales del Caos son auténticas reliquias, rescatados de eras legendarias y reconstruidos en incontables ocasiones a lo largo de cientos de siglos de guerra constante. Entre los Marines Espaciales Imperiales se considera un gran honor para un guerrero mortalmente herido el ser sepultado en el interior del sarcófago blindado de un *Dreadnought* para poder seguir sirviendo al Emperador. Por su parte, los Marines Espaciales del Caos consideran que quedar confinado en un *Dreadnought* es como ser enterrado vivo: una tortura o castigo de los oscuros Dioses del Caos. La idea de una media vida encerrados en el interior del

ataúd de metal de un *Dreadnought* les resulta odiosa, ya que los condenados a esa suerte nunca más vuelven a ver la batalla con sus propios ojos ni sienten de nuevo el retresco de un Bolter en la mano. Es preferible morir y hallar así el descanso final en las tormentosas corrientes del espacio Disforme, que permanecer durante toda la eternidad encerrado en un caparazón de adamantio, luchando en la Guerra Eterna sepultado en el interior de una máquina.

Como resultado de esta situación, la mayoría de *Dreadnoughts* del Caos están tripulados por terribles asesinos psicópatas. Una demencial locura mezclada con el horror y furia ha carcomido sus cerebros durante milenios. El sarcófago que contiene el cadáver viviente atrapado en la máquina de guerra es desconectado y desacoplado del armazón blindado del *Dreadnought* entre batalla y batalla. Incluso así, el propio *Dreadnought* permanece encadenado como una bestia mientras no se le necesita en batalla, para evitar que la máquina fuera de control provoque una matanza. Al aproximarse las astronaves de la flota de Marines Espaciales del Caos al siguiente planeta objetivo, las armas de los *Dreadnoughts* son instaladas de nuevo, los sarcófagos son acoplados y conectados, y las temibles máquinas de guerra son finalmente liberadas en el campo de batalla.

REGLAS ESPECIALES PARA LOS DREADNOUGHTS DEL CAOS

TRIPULACIÓN

El desgraciado piloto de un *Dreadnought* de los Marines Espaciales del Caos es siempre un Gran Paladín del Caos. Por ello, si es atacado por poderes Psíquicos que puedan afectar directamente al piloto de la máquina, como el *Asalto Mental* o el *Asesino Carmesi*, por ejemplo, se considerará que el *Dreadnought* posee un atributo de Heridas de 2 y Resistencia 5.



FURIA DE COMBATE

En batalla, los *Dreadnoughts* de los Marines Espaciales del Caos se ven irremediablemente presos de una incontenible rabia enloquecida. A veces cargan furiosamente al combate cuerpo a cuerpo, golpeando con su armamento como si fueran Berserkers sedientos de sangre; en otras ocasiones avanzan torpemente, dominados por completo por su locura, disparando ferocemente contra enemigos imaginarios. Para representar su locura los *Dreadnoughts* de los Marines Espaciales del Caos están sujetos a los efectos psicológicos de *Furia Asesina* y *Estupidez*, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Debido a que los efectos de la *Furia Asesina* y la *Estupidez* no pueden aplicarse simultáneamente, deberá seguirse el siguiente procedimiento al inicio de cada turno.

1 Al inicio del turno debe determinarse si hay miniaturas enemigas a 30 centímetros o menos del *Dreadnought*. Si las hay, el *Dreadnought* quedará dominado por la *Furia Asesina* y será inmune a los efectos de *Estupidez* hasta el inicio del siguiente turno. Hay que tener en cuenta que mientras esté sujeto a la *Furia Asesina*, el *Dreadnought* deberá declarar una carga e intentar trabarse en combate cuerpo a cuerpo, a menos que consiga contenerse para no hacerlo superando un chequeo de Liderazgo. Mientras esté preso de la *Furia Asesina*, el *Dreadnought* duplicará su número de ataques de 3 a 6, y deberá efectuar siempre un *Movimiento de Impulso* después de cada combate cuerpo a cuerpo para trabarse en combate con un nuevo adversario o aproximarse más a otros adversarios si ninguno está al alcance de su movimiento.

2 Si no hay enemigos a 30 centímetros o menos, o el *Dreadnought* no puede mover lo suficiente para alcanzar a sus oponentes por cualquier motivo, el *Dreadnought* enloquecerá de rabia y podrá quedar afectado por la *Estupidez*. Deberá efectuarse un chequeo de Liderazgo; si el *Dreadnought* supera el chequeo, podrá moverse y disparar normalmente. Si no supera el chequeo, resultará afectado por la *Estupidez* hasta el inicio del próximo turno. Esto significa que moverá y luchará de forma aleatoria tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. A pesar de ello, podrá disparar en la fase de disparo tal y como se describe en el punto 3 siguiente.

3 En la fase de disparo deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada *Dreadnought* afectado por la *Estupidez*. Si el resultado obtenido es de 2 a 6, el *Dreadnought* disparará todas sus armas hacia el enemigo más próximo dentro de su ángulo de disparo, aunque los impactos múltiples de las armas que efectúen fuego sostenido podrán distribuirse entre todos los objetivos situados a 10 centímetros o menos del objetivo original. Si el resultado obtenido es de 1, el *Dreadnought* quedará poseído por la *Furia de Combate*; y no podrá distinguir entre amigos y enemigos. El *Dreadnought* disparará todo su armamento contra la miniatura más próxima situada en el interior de su ángulo de disparo. Si esto sucede, concentrará todos los impactos obtenidos en Fuego Sostenido sobre este mismo objetivo.

ARMAMENTO DE LOS DREADNOUGHTS DEL CAOS

Los *Dreadnoughts* de los Marines Espaciales del Caos, como la mayoría de los *Dreadnoughts*, disponen de diferentes configuraciones de ajustes de armamento en los brazos. Esto facilita el reequipamiento de un *Dreadnought* con toda una serie de armas diferentes adaptadas específicamente a las diferentes situaciones tácticas. La mayoría de las armas instaladas en los *Dreadnoughts* son aparentemente similares a las armas pesadas utilizadas por los Marines Espaciales del Caos o los Marines Espaciales Exterminadores del Caos. Antes de la Herejía de Horus, los *Dreadnoughts* eran empleados con frecuencia como bancos de pruebas de los prototipos de armamento destinado a las Escuadras de Exterminadores. También sirvieron como plataformas móviles para las primeras armas pesadas de plasma.

Los *Dreadnoughts* empleados por los Marines Espaciales del Caos utilizan normalmente una combinación equilibrada de armas antiguas, algunas de ellas simples, pero efectivas; y otras, de gran potencia, pero también extremadamente inestables. Sin embargo, los sistemas de armas de los *Dreadnoughts* son superiores en varios aspectos a los utilizados por los vehículos y la infantería: su construcción es más robusta, cuentan con un suministro de munición mayor, y sus sistemas de puntería son más sofisticados.

Estas mejoras están parcialmente representadas en la superior Habilidad de proyectiles del *Dreadnought* del Caos, y en su habilidad para mover y disparar armas pesadas en el mismo turno, pero también deben aplicarse las siguientes reglas especiales al armamento de los *Dreadnoughts* de los Marines Espaciales del Caos.

Cañón de Plasma Modelo 1

Los Cañones de Plasma son armas peligrosamente inestables en el mejor de los casos. Los primeros modelos de Cañones de Plasma disparaban ráfagas continuas de plasma incandescente, pero esto provocaba averías al quemarse los condensadores, a menos que la cámara de plasma se mantuviera a una temperatura muy baja. Los grandes sistemas de refrigeración necesarios obligaban a instalar los Cañones de Plasma en vehículos y *Dreadnoughts*. Los Cañones de Plasma fueron modificados para que dispararan una única descarga de plasma incandescente, evitando así la imperiosa necesidad de refrigeración y permitiendo la construcción de armas portátiles.

El Cañón de Plasma instalado en los *Dreadnoughts* de los Marines Espaciales del Caos es del modelo primitivo, por lo que dispara en Fuego Sostenido. En vez de disparar una única descarga con una plantilla de explosión de 4 cm, el Cañón de Plasma Modelo 1 es una ama de Fuego Sostenido que dispara empleando un dado de Fuego Sostenido. Su potencia de descarga es tan elevada que cada disparo en Fuego Sostenido permite colocar una plantilla de explosión de 3 cm.

El Cañón de Plasma Modelo 1 puede disparar a mínima o a máxima potencia, igual que un Cañón de Plasma de la actualidad (e igualmente tendrá que recargar durante un turno después de disparar a máxima potencia). La Fuerza, las heridas y el modificador a la tirada de salvación de los disparos en Fuego Sostenido son los mismos que en el caso de la plantilla de explosión del Cañón de Plasma. Si un Cañón de Plasma Modelo 1 no logra impactar a su objetivo, deberá efectuarse una tirada con el dado de Fuego Sostenido para determinar cuántas plantillas de 3 centímetros deben dispersarse desde el punto al que se apuntaba originalmente. Si se obtiene un resultado de *Punto de Mira* y *Problemas* al disparar alguno de los disparos, esto indicará que se ha producido un fallo catastrófico en el circuito de refrigeración, tal y como se describe a continuación.

Si al disparar un Cañón de Plasma se obtiene un resultado de *Encasquillado*, el arma no podrá disparar y tampoco podrá hacerlo durante el turno siguiente, mientras se recarga el arma. Sin embargo, si el arma es disparada a potencia máxima, y el resultado obtenido en el dado de Fuego Sostenido es un símbolo de Encasquillamiento, se habrá producido un fallo catastrófico en el circuito de refrigeración.

Fallo Catastrófico en el Circuito de Refrigeración: Si por cualquier motivo tiene lugar un Fallo Catastrófico en el Sistema de Refrigeración, debe efectuarse inmediatamente una tirada en la tabla de daños del brazo en que esté montado el Cañón de Plasma. Además de los daños sufridos por el *Dreadnought*, cualquier miniatura situada a D6+2 centímetros del Cañón de Plasma sufrirá un impacto de Fuerza 5 con un modificador a la tirada de salvación de -1 que causará 1 Herida, debido a la fuga de vapor hirviendo y a la llamarada de plasma incandescente surgidas del arma.

Cañones Automáticos y Bolters Pesados Acoplados

Las causas más frecuentes de encasquillamiento en las armas capaces de efectuar Fuego Sostenido como el Cañón Automático y los Bolters Pesados son la munición defectuosa, el recalentamiento de los componentes o los cargadores vacíos. El *Dreadnought* de los Marines Espaciales del Caos dispone de un alimentador automático refrigerado con nitrógeno que introduce los proyectiles en el arma y expulsa cualquier proyectil defectuoso antes de que éste obstruya la recámara.

Un *Dreadnought* de los Marines Espaciales del Caos equipado con dos Cañones Automáticos acoplados o dos Bolters Pesados acoplados efectuará la tirada normal para impactar empleando el mismo resultado para ambas armas. Si se obtiene un resultado de impacto, deberá efectuarse una tirada de dos dados de Fuego Sostenido con los dos Cañones Automáticos, o de cuatro dados con los dos Bolters Pesados para determinar cuántos impactos se han causado con la ráfaga. Un *Dreadnought* Marine Espacial del Caos que dispare dos Cañones Automáticos acoplados o dos Bolters Pesados acoplados podrá repetir la tirada de uno de los dados de Fuego Sostenido si lo desea, gracias a sus alimentadores de munición de alto rendimiento. Sin embargo, el resultado obtenido en la segunda tirada deberá aplicarse, incluso si es peor que el primero.

Cañones Láser Acoplados

Algunos *Dreadnoughts* de los Marines Espaciales del Caos están equipados con dos Cañones Láser Acoplados para destruir vehículos y fortificaciones a larga distancia. Los controles de disparo de los dos Cañones Láser disponen de un sofisticado sistema de detección de objetivo que puede aislar e identificar las diferentes áreas del objetivo. Este sistema permite al *Dreadnought* apuntar con una precisión milimétrica, atacando un área específica del objetivo.

Cualquier *Dreadnought* de los Marines Espaciales del Caos equipado con dos Cañones Láser Acoplados deberá efectuar normalmente la tirada para impactar. Si consigue impactar a un vehículo, deberá efectuarse una tirada de 1D6 para determinar la localización del impacto como es habitual, pero en este caso el jugador Marine Espacial del Caos podrá sumar +1 o restar -1 al resultado obtenido en la tirada para determinar el área impactada. Si, por ejemplo, el *Dreadnought* impacta a un *Predator* y obtiene un 4 en la tirada para determinar el área impactada, normalmente impactaría en la Barquilla. Sin embargo, el jugador Marine Espacial del Caos puede sumar +1 al resultado del dado para obtener un 5 (impacto en la torreta) o restar -1 al resultado para convertirlo en un 3 (impacto en el habitáculo). Hay que tener en cuenta que no es posible impactar un área oculta tras una obstrucción ajustando el resultado de la tirada de localización. Una vez determinada el área impactada, deberá efectuarse una tirada para determinar si se penetra el blindaje por cada Cañón Láser.

Lanzamisiles Havoc

Los *Dreadnoughts* fueron equipados por primera vez con los Misiles *Havoc* para intentar incrementar su potencia de destrucción en ataques y combates urbanos. Un simple lanzamisiles múltiple instalado en un compartimento blindado y cargado con nueve Misiles de Fragmentación montado en el caparazón superior del *Dreadnought* proporcionaba una gran potencia de fuego cuando era necesaria. Inicialmente, los misiles fueron programados para dispararse en andanadas de uno a tres, pero en la práctica pudo comprobarse que los *Dreadnoughts* casi siempre disparaban los nueve misiles en cuanto el enemigo estaba a su alcance, y por ello los últimos modelos del Lanzamisiles *Havoc* podían disparar los nueve misiles en una única andanada. Los primeros experimentos con el Lanzamisiles *Havoc* sirvieron como base para el desarrollo de los Lanzamisiles *Cyclone* empleados por los Exterminadores Imperiales y el gigantesco Lanzamisiles *Havoc* instalado en el Titán del Caos *Banelord*.

Un *Dreadnought* del Caos equipado con un Lanzamisiles *Havoc* puede dispararlo durante la fase de disparo además de disparar su armamento normal. El Lanzamisiles *Havoc* posee el mismo alcance que un Lanzamisiles normal, pero sólo puede disparar Misiles de Fragmentación; no puede disparar ninguno de los demás tipos de misiles. Dispone de una carga de munición limitada de nueve Misiles de Fragmentación, por lo que debe anotarse el número de misiles ya disparados en un trozo de papel; una vez todos los misiles han sido disparados, el Lanzamisiles no podrá disparar más en esa batalla. Al disparar el Lanzamisiles podrá dispararse uno, dos, tres misiles, o todos los misiles restantes en una sola andanada. Los *Dreadnoughts* del Caos afectados por la *Estupidez*: dispararán siempre todos los misiles de los que dispongan.

Deberá efectuarse la tirada para impactar por el primer misil siguiendo el procedimiento habitual. El resto de misiles de la andanada se dispersarán automáticamente respecto al punto de impacto original del primer misil. Deberá efectuarse una tirada de dispersión por cada misil, empleando el dado de artillería y el dado de dispersión. Si el resultado obtenido en el dado de Artillería es un número, éste indicará la distancia que deberá desplazarse la plantilla de explosión en la dirección indicada por la flecha en el dado de Dispersión. Si el resultado del dado de Artillería es de Problemas, esto indicará que ha habido una avería en el propio misil. Si se obtiene un resultado de Problemas y una flecha, el disparo no tendrá consecuencias negativas a parte de que el misil sea defectuoso y no haga explosión. Por cada Misil de Fragmentación que estalle deberá situarse una plantilla de explosión de 5 centímetros, que causará un impacto de Fuerza 4 con un modificador de la tirada de salvación de -1.

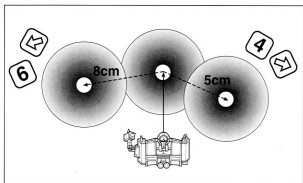
Si en una tirada de dispersión de un misil se obtiene un resultado de Punto de Mira y Problemas, el misil habrá explotado dentro del Lanzamisiles. Esto destruirá el Lanzamisiles y todos los misiles que todavía no hayan sido disparados, por lo que no deberán efectuarse más tiradas de dispersión de misiles. La explosión del Lanzamisiles no causará daño alguno al *Dreadnought* (es por esto por lo que sólo se utilizan Misiles de Fragmentación), pero cualquier miniatura situada a 5 centímetros o menos del centro del *Dreadnought* sufrirá un impacto de Fuerza 4 con un modificador de -1 a la tirada de salvación.

El Lanzamisiles *Havoc* no puede ser destruido directamente por un ataque, pero cualquier impacto que penetre el blindaje del torso del *Dreadnought* destruirá también automáticamente el Lanzamisiles *Havoc*.

Lanzgranadas de Asalto

Los Lanzgranadas de Asalto proporcionan al *Dreadnought* potencia de fuego adicional a corto alcance, siguiendo la misma línea de razonamiento del Lanzamisiles *Havoc*. Cada Lanzgranada de Asalto está cargada con tres Granadas de Fragmentación que se disparan simultáneamente cuando es accionado. Los *Dreadnoughts* están equipados con dos de estos lanzadores, uno sobre cada hombro, por lo que es imposible instalar un Lanzgranada de Asalto y un Lanzamisiles *Havoc* en el mismo *Dreadnought*. Las tropas Imperiales dejaron de utilizar los Lanzgranadas de Asalto al quedar estos obsoletos con la aparición de los más sofisticados Descargadores de Granadas.

Un *Dreadnought* puede accionar uno o los dos Lanzgranadas de Asalto durante la fase de disparo, además de disparar normalmente. La primera Granada de Fragmentación del dispositivo impactará en un punto situado exactamente a 15 centímetros en línea recta frente al lanzgranada. Las otras dos granadas se desviarán 1D6+2 centímetros del punto objetivo de la primera granada.



Cada granada explotará con un área de efecto de 5 centímetros, causando un impacto de Fuerza 3 que causará 1 herida con un modificador a la tirada de salvación de -1. Una vez disparado, el Lanzgranada de Asalto quedará descargado por el resto de la batalla. Cualquier impacto que penetre el blindaje del torso del *Dreadnought* destruirá automáticamente los Lanzgranadas de Asalto.

Combiarmas Auxiliares

Pronto pudo comprobarse que la instalación de armas de combate cuerpo a cuerpo en los primeros *Dreadnoughts* reducía drásticamente su potencia de fuego y lo hacía menos flexibles en combate. En un esfuerzo por superar estos inconvenientes, la mayoría de las armas de combate cuerpo a cuerpo fueron dotadas de armamento auxiliar. En los *Dreadnoughts* más modernos

esto se convirtió en una característica habitual, y la mayoría de los *Dreadnoughts* Imperiales fueron reequipados con Bolters de Asalto auxiliares después de la Heresia.

Los antiguos *Dreadnoughts* del Caos pueden estar equipados con Combiarmas auxiliares. Estas Combiarmas son idénticas a las utilizadas por los Exterminadores (ver la sección de Combiarmas de Exterminador para más detalles). El tipo de Combiarma utilizada por el *Dreadnought* debe elegirse al inicio de la batalla. En cualquier turno en que el *Dreadnought* no utilice su arma de combate cuerpo a cuerpo para golpear con ella podrá disparar su Combiarma Auxiliar además de disparar con cualquier otra arma de que disponga.

Las Combiarmas Auxiliares eran instaladas con frecuencia sobre el torso blindado del *Dreadnought* en lugar de en los propios brazos. En cualquier caso, cualquier impacto que penetre el blindaje del torso del *Dreadnought*, o del brazo en que esté instalada el arma de combate cuerpo a cuerpo destruirá automáticamente cualquier Combiarma Auxiliar que posea el *Dreadnought* en esa área.

Flagelo de Energía

Un Flagelo de Energía es un conjunto de brazos metálicos articulados rematados con cuchillas, las cuales crepitan con apenas contenida energía. En combate, el Flagelo de Energía puede golpear salvajemente en todas direcciones, abatiendo a cualquiera lo suficientemente estúpido como para acercarse, y que hacen casi imposible derrotar al *Dreadnought* en combate cuerpo a cuerpo.

Un *Dreadnought* del Caos equipado con un Flagelo de Energía sumará +2 a su atributo de Ataques. Además, debido al tamaño y articulación de sus brazos metálicos, sus adversarios no podrán *Blaquear* sus ataques en combate cuerpo a cuerpo. Si el *Dreadnought* es atacado en combate cuerpo a cuerpo por varios adversarios, éste podrá utilizar el Flagelo de Energía para evitar que aprovechen la ventaja de su superioridad numérica. Esto supone que no podrán aplicar el +1 adicional al resultado del combate y el ataque adicional por tratarse de un combate múltiple. Cualquier impacto causado en combate cuerpo a cuerpo por un *Dreadnought* armado con un Flagelo de Energía deberá resolverse empleando el atributo de Fuerza 6 del *Dreadnought*.

Martillo de Trueno

Un Martillo de Trueno contiene un generador de energía que sólo se activa cuando el Martillo golpea su objetivo. Esto permite al arma almacenar una gran cantidad de energía y liberarla instantáneamente en el punto de impacto, destruyendo al objetivo en una brutal descarga de energía y produciendo un sonido tan ensordecedor como el estallido de un trueno.

El Martillo de Trueno instalado en los *Dreadnoughts* tiene un funcionamiento similar al de los Martillos de Trueno de los Exterminadores Imperiales. El Martillo de Trueno es una buena prueba del avance tecnológico Imperial, que ha conseguido reducir el voluminoso Martillo de Trueno a un tamaño utilizable por un Marine Espacial, aunque tenga que ser uno equipado con armadura de Exterminador.

Garra de Combate

La Garra de Combate posee el mismo perfil que el Puño de Combate, aunque las Garras de Combate montadas en los *Dreadnoughts* de los Marines Espaciales del Caos están dotadas de crueles garras. Cuando la Garra de Combate se cierra, desgarr profundamente a su objetivo en vez de tan sólo machacarlo con el impacto. Esto es muy útil para desgarrar vehículos, provocando daños catastróficos en el área atacada. Esto se representa permitiendo al *Dreadnought* equipado con una Garra de Combate efectuar un ataque especial de *Desgarro*.

El ataque especial de *Desgarro* tan sólo puede utilizarse contra otros vehículos, incluyendo otros *Dreadnoughts*. Los *Dreadnoughts* pueden efectuar un ataque de *Desgarro* por cada dos impactos causados normalmente. Por ejemplo, si el *Dreadnought* ataca a un vehículo, normalmente podrá efectuar 3 Ataques, por lo que puede decidir efectuar un ataque de *Desgarro* y un ataque normal. Si el *Dreadnought* está atacando a un *Dreadnought* Imperial y le impacta dos veces, podrá efectuar dos ataques normales, o un único ataque de *Desgarro*.

Para resolver un ataque de *Desgarro*, el jugador Marine Espacial del Caos debe designar una área específica del objetivo. El *Dreadnought* agarra esa área e intenta destruirla. Deberá efectuarse una tirada normal para determinar si se penetra el blindaje. Si el área designada es penetrada, ésta resultará desgarrada, y deberá efectuarse la tirada para determinar los daños normalmente, aplicando un modificador de +2 a la tirada en la tabla de daños.

El tanque de batalla *Leman Russ* rugió a lo largo del paso. Sus orugas chirriaban como protestando, mientras el vehículo rodaba a gran velocidad sobre el terreno rocoso. Las escarpadas rocas en lo alto de las laderas de la garganta se levantaban amenazantes a cada lado; los negros muros volcánicos mantenían el paso en una penumbra permanente. Detrás del tanque avanzaba una pequeña columna de *Chimeras* Imperiales. Los Multiláseres de los vehículos blindados de transporte de tropas giraban a uno y otro lado, cubriendo las laderas del paso como previendo un ataque enemigo.

En el interior del *Leman Russ*, el Comandante de Tanque Rosman observó a través de los visores del vehículo el desierto plagado de rocas que se extendía frente a él. Su mente sólo estaba parcialmente concentrada en el viaje, ya que estaba ocupada pensando en el ataque de las fuerzas del Caos a la instalación. Existían muchas bases avanzadas como esa, y la fortaleza había sido construida por los colonos del planeta para proteger a las diversas minas de los ataques de los depredadores Orkos y los belicosos aborígenes primitivos.

¿Pero por qué interesaba el lugar a una Legión Traidora como los Amos de la Noche? ¿Era tan sólo otra muestra de la afición por la destrucción gratuita e indiscriminada que caracterizaba a los Marines Espaciales del Caos? ¿O los hermanos descarriados de los Adeptus Astartes tenían un propósito todavía más siniestro, más allá de aniquilar a otro mundo indefenso en nombre de sus obscenos dioses?

En cuanto el cuartel general de la Guardia Imperial en Purgatorio recibió el informe sobre el inminente ataque contra la fortaleza y la solicitud de refuerzos, el Coronel Drax había enviado inmediatamente la unidad de tanques al mando de Rosman. Rosman había llevado a cabo numerosos ataques contra los enemigos del Imperio por todos los sistemas estelares del *Segmentum Ultima*, desde romper el asedio de unos invasores Orkos o rescatar a las Fuerzas de Defensa Planetaria de un ataque Eldar.

Pero los Marines Espaciales del Caos eran algo distinto. Imponían respeto y miedo a los soldados de la Guardia Imperial. Aquellos malditos guerreros habían desafiado al Emperador durante siglos, adquiriendo una gran experiencia a lo largo de miles de combates. Pero no era sólo eso, sino que avanzaban hacia el combate junto a los grotescos habitantes del espacio Disforme: criaturas con cuerpo de metal vivo y sangre de flego líquido.

"Aunque camino por el Siniestro Valle de la Muerte..." - Rosman empezó a murmurar en voz alta.

"¿Perdón, señor?" - preguntó el artillero del Cañón Láser sentado debajo de él en la estrecha panza del tanque.

"¿Qué? Oh, sólo es parte de un proverbio que me enseñó alguien de la vieja tierra, soldado," - explicó Rosman.

"¿Cuánto falta?" - continuó, intentando apartar las imágenes de demonios de sus pensamientos.

"Trece kilómetros, señor." Respondió el Guardia Imperial, tras examinar los instrumentos que tenía delante.

"¿Tiempo estimado de llegada?"

"Once minutos, Señor."

El tanque de batalla se estremeció de repente, alcanzado por la onda expansiva del disparo de un arma en el interior del paso. Observando a través de los visores, Rosman vio como una parte del acantilado a la derecha de la garganta estallaba en una erupción de pedruscos. La mayor parte de aquella área del desfiladero empezó a desplomarse en fragmentos de roca tan grandes como el

Leman Russ que caían rodando al fondo del paso, obstruyendo parcialmente la ruta de los refuerzos.

Una segunda explosión, como un retumbante estallido, sacudió el tanque y a través del comunicador Rosman oyó un alarido de dolor procedente de uno de los otros vehículos. El comandante de tanques rastreó la parte superior del paso a través de los visores del tanque, pero no pudo ver nada. En ese momento, parte de la ladera detrás del tanque se derrumbó, aislando el *Leman Russ* del resto del convoy.

"¿Qué está sucediendo?" - gritó a su tripulación.

"El Multiláser del *Chimera* número dos ha sido alcanzado, señor," - respondió un artillero de Bolter desde su posición.

"¿Por quién?" - preguntó el desconcertado Comandante.

"Ehm... no lo se, señor. Podría haber sido un impacto de arma pesada."

"¡Tripulación, todos atentos!" - ordenó Rosman. - "¡Si veis algo, disparad a discreción!"

La parte posterior del segundo *Chimera* se abrió de repente y el vehículo blindado vomitó su carga de soldados de Cadia junto a una nube de humo aceitoso. El disparo que había destruido el Multiláser del transporte de tropas había provocado una explosión secundaria en el interior del habitáculo. Libres del humo asfixiante, los Guardias Imperiales buscaron inmediatamente posiciones defensivas en el paso.

El soldado Lyle se echó al oscuro suelo de la garganta, manteniendo su cuerpo agachado mientras corría, y se unió a dos de sus compañeros detrás de la gran roca detrás de la cual se habían cubierto mientras trataban de averiguar la posición exacta de sus atacantes.

Y entonces los vieron: Marines Espaciales con Servoarmaduras pintadas de colores brillantes, de pie sobre la cima del acantilado. Los llamativos contrastes de colores y los extravagantes símbolos pintados sobre sus armaduras permitían distinguirlos con claridad contra la línea gris del cielo. Sólo podían ser Marines Ruidosos, Marines Espaciales del Caos dedicados a la adoración del sensual Señor del Placer.

Mientras la Servoarmadura de los Marines Espaciales leales al Emperador era de un color puro y uniforme, las deformadas placas de cerámica y plásticos de los Marines Ruidosos estaban decoradas con desquiciantes combinaciones de colores. Puntos y líneas irregulares se alternaban con bandas fluorescentes y torbellinos de color. Los contrastes y el uso de colores tan perversos eran suficiente para desquiciar la mente de cualquier hombre cuerdo. Todo ello demostraba los estímulos extremos a los que los sentidos adormecidos de los elegidos por Slaanesh necesitaban exponerse para conseguir una respuesta emocional a sus experiencias. Un oído sobredesarrollado, combinado con siglos de abusos sensoriales, habían dejado una huella permanente en la psique de todos los Marines Ruidosos.

Lyle sólo necesitó un segundo para contemplar todo aquello, el cual fue todo el tiempo que necesitaron los Marines Ruidosos para dividirse sus objetivos. Los oídos de los soldados fueron asaltados de repente por un aullido cacofónico que aumentaba y disminuía repentinamente de intensidad. En el interior de las notas metálicas viajaba una extraña armonía, y el soldado de Cadia empezó a

sentir un dolor agónico al aumentar el volumen. La tierra vibraba en resonancia con el rugido sónico.

Las armas de varios de los trasportes de tropas resultaron destruidas bajo el fuego de los Marines Ruidosos en medio de una lluvia de chispas carmesíes o violentas explosiones de esquivarlas de metal al rojo vivo. Lyle contempló como una Escuadra de Tropas de Choque, que se había parapetado junto al *Chimera* que había recibido el primer impacto, echaba a correr para atacar al enemigo. Tras avanzar apenas unos metros fueron abatidos por chirriantes ráfagas de sonido procedentes de los Destruidores Sónicos de los Marines Ruidosos. Las atormentadoras ondas sónicas destruyeron los órganos vitales, partieron los huesos y desgarraron los cuerpos de los soldados.

Una nota baja, inconcebiblemente profunda, asaltó entonces los oídos de Lyle; parecía seguro que el ruido le dejaría sordo. Desde donde se encontraba, con las manos apretadas sobre las orejas intentando aislarse del demencial aullido de las armas de sus atacantes, el guerrero de Cadia vio como algunos de sus compañeros empujaban un Cañón Automático montado en un afuste sobre ruedas del interior de un *Chimera* inmovilizado.

Antes de que ni siquiera tuvieran la oportunidad de disparar, los Marines Ruidosos dispararon de nuevo sobre ellos. Lyle miró horrorizado, incapaz de apartar la vista, mientras el cañón se doblaba y el mecanismo explotaba en medio de un gran despliegue pirotécnico. Los restos ardientes y los pedazos de carne chamuscada llovieron sobre el fondo de la garganta.

El Guardia Imperial buscó desesperadamente el tanque de batalla *Leman Russ* que encabezaba la columna de refuerzos. Pero éste también estaba atrapado y estaba siendo atacado por otros guerreros con Servoarmaduras de colores extravagantes y equipados con armas pesadas de largos cañones.

Y entonces empezó a gritar, a través de los dientes apretados, intentando ahogar el sonido que retumbaba en el interior de su cabeza. Con un retumbar parecido al de un trueno, la enorme roca quedó hecha pedazos. Herido por los afilados fragmentos de piedra, el guerrero de Cadia cayó hacia atrás, sin disponer ya de protección alguna frente a las armas sónicas de los Marines Ruidosos.

Las frecuencias agónicas del Amplificador Sónico emitieron señales contradictorias que recorrieron su sistema nervioso, provocando en el Guardia Imperial una serie de espasmos incontrolables. Lyle pudo sentir cómo, primero un ojo y luego el otro, estaban dentro de su cabeza antes de que le fuese concedido el piadoso descanso de la muerte, al reventar su cuerpo en una deflagración de sangre que bañó las rocas a su alrededor.

En el interior del tanque de batalla, el Comandante Rosman oyó cómo la nota profundamente baja aumentaba de intensidad. Había presenciado la carnicería a través de los visores, mientras su tripulación intentaba inútilmente rechazar a los atacantes. Los Marines Ruidosos caminaban alrededor de los restos ardientes de los blindados y los cuerpos despedazados de los guerreros de Cadia. No se apreciaban signos de vida en ninguno de los soldados. Algunas figuras, con sus armaduras decoradas con distorsionados motivos de camuflaje de colores anaranjados y púrpuras, estaban aproximándose al tanque por encima de los montones de pedruscos del desprendimiento; en sus manos podían apreciarse descomunales armas de destrucción.

De repente hubo una ensordecedora explosión y el tanque fue sacudido por una onda de choque de increíble potencia, lanzando despedidos a los tripulantes, que quedaron esparcidos por todo el habitáculo. A largo alcance, las armas sónicas de los Marines Ruidosos no causaban ningún efecto contra el habitáculo blindado de plásticero, pero a corto alcance el impacto era como el de un proyectil antitanque. Los engranajes crujieron dolorosamente cuando el artillero intentó girar la torreta, indicando que alguna pieza esencial podría reomperse si seguía intentándolo.

"¡Informe de daños!" - gritó Rosman por encima del discordante *crescendo* del ataque de los Marines Ruidosos y el traqueteo de los disparos de los Bolters Pesados de las barquillas.

"Cañón Láser inutilizado, -respondió un tripulante, con una herida sangrante en la frente, y la torreta está averiada. ¡Sólo podemos disparar hacia delante!"

"Y esos malditos de Slaanesh están detrás de nosotros y a los lados," - maldijo Rosman entre dientes.

Aullando por el éxtasis, disfrutando de la reverberación de sus gritos de total desenfreno a través de los extraños tubos acoplados a sus cascos, los Marines Ruidosos bombardearon el tanque de batalla con otra salva de ensordecedores estallidos sónicos de sus Amplificadores Sónicos. Los remaches salían disparados y rebotaban por el interior del vehículo blindado, causando todavía más heridas a sus ocupantes. Liberados del *Leman Russ*, algunos eslabones de las urugas volaron por los aires.

Un Bolter Pesado explotó bajo las ondas de choque, haciendo explotar la munición en el interior del habitáculo, justo cuando el eje principal de transmisión del vehículo se partió. Al romperse el gran eje de adamantio, éste despedazó los sistemas motrices y de conducción; el siguiente impacto del muro de sonido levantó el tanque en vilo y lo dejó caer de nuevo, cayendo invertido al suelo sobre su aplastada torreta.

Un gran hurra de perverso placer surgió de los Amplificadores Sónicos de los miembros de la Escuadra de Marines Ruidosos que en ese momento rodeaba el tanque volcado. Bajo un ataque tan directo, y con un impacto tras otro de sus temibles armas, el *Leman Russ* se estaba debilitando. Los continuos disparos hicieron volar por los aires las escotillas y las armas, hasta que el tremendo esfuerzo fue demasiado incluso para el robusto chasis del tanque de batalla.

El metal empezó a deformarse, el blindaje empezó a resquebrajarse y el habitáculo del tanque de batalla acabó siendo penetrado por el estallido sónico. Unos pocos tripulantes, desangrándose por las orejas, la nariz y los ojos, salieron arrastrándose entre los restos del vehículo antes de caer al suelo inconscientes cuando su cerebro se convirtió en gelatina bajo los efectos de las ráfagas de sonido.

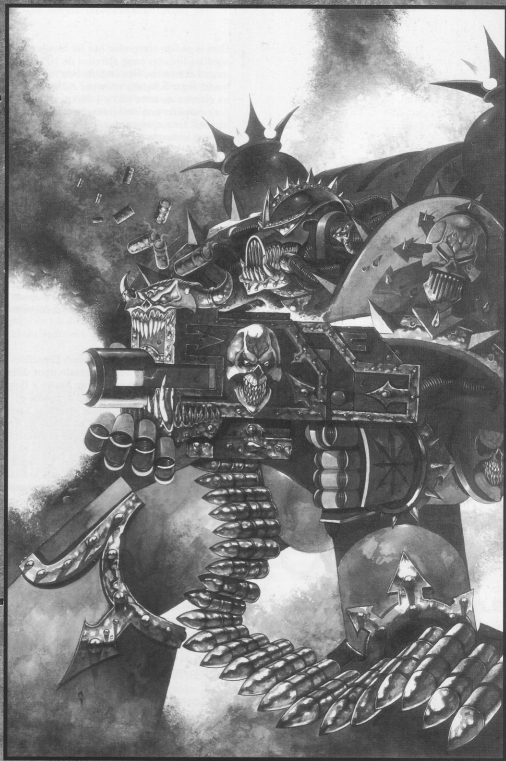
Los Marines Ruidosos de Slaanesh celebraron la victoria con un último y feroz acorde de sus armas sónicas, mezclando sus exultantes gritos con el rugido discordante de una cacofonía infernal de notas destructivas. El Señor del Placer había recompensado su lealtad con la muerte del arma más poderosa de la Guardia Imperial.

Los refuerzos que iban al rescate de los mineros ya no llegarían nunca. Los humanos acorralados en la fortaleza tendrían que rechazar a las hordas del Caos sin ayuda de nadie, o sufrirían una condenación eterna.



ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

“Siendo una Relación de las execrables Legiones de Traidores que Marchan a la Batalla por voluntad de sus Oscuros Amos, la Distribución de sus Armamentos, de sus Efectivos y de sus Máquinas de Guerra, y en su Parte Final, un Compendio infernal de los Héroes Caídos del Imperio, los Pastores transformados en los más feroces de los Lobos por la Tentación del Caos.”



LISTA DE EJÉRCITO DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

En las siguientes páginas se presenta la lista de ejército de los Marines Espaciales del Caos. Esta lista puede emplearse para organizar un ejército de Marines Espaciales del Caos característico de las pequeñas partidas de guerra que lanzan incursiones contra el Imperio desde el Ojo del Terror. Las siguientes reglas y directrices deben aplicarse a todo el ejército, a menos que se especifique lo contrario.

TAMAÑO DE LA BATALLA

La lista de ejército de los Marines Espaciales del Caos ha sido diseñada de forma que pueda organizarse un ejército ajustado a un valor en puntos acordado de antemano por ambos jugadores oponentes. No existe un límite superior al tamaño del ejército, pero 500 puntos es la cantidad mínima que permite contar con una fuerza con verdadero valor de combate. Una batalla de 1.500 puntos durará normalmente toda una tarde, mientras que 3.000 puntos proporcionarán las tropas necesarias para jugar una batalla que dure todo un día. Las listas de ejército han sido diseñadas para formar ejércitos de aproximadamente 3.000 puntos, pero también son válidas para organizar ejércitos mayores o menores.

Si se desea librar batallas extremadamente grandes (de más de 6.000 puntos por bando) puede ser necesario introducir restricciones adicionales en la cantidad de personajes y armas de apoyo que es posible adquirir. De lo contrario, éstas tienden a dominar la batalla sobre las demás tropas. Los jugadores experimentados podrán decidir sus propias restricciones libremente.

Hemos podido comprobar que las batallas más interesantes son aquellas libradas entre ejércitos de 100 a 300 puntos por cada treinta centímetros de amplitud de la mesa. Si la mesa donde tendrá lugar la batalla mide por ejemplo 1,80 metros de ancho, un ejército de entre 600 y 1.800 puntos será el más adecuado para disputar una emocionante batalla sin un exceso de miniaturas. La mayoría de jugadores prefieren organizar su ejército en base a bloques de 500 ó 1.000 puntos, por ejemplo, empezando con un "núcleo" de unos 500 puntos al que pueden añadirse regularmente tropas por valor de 500 puntos cada vez. Esto permite planificar convenientemente las adquisiciones de miniaturas, y proporciona tiempo suficiente para pintarlas y probarlas sobre el campo de batalla antes de decidir qué es lo siguiente que se añadirá al ejército.

Lo habitual es que cada bando empiece la batalla con tropas por el mismo valor en puntos: por ejemplo, 1.500 puntos. Cada jugador seleccionará sus fuerzas de la correspondiente lista de ejército de **Warhammer 40.000** hasta alcanzar el valor en puntos total acordado. El total de puntos del ejército puede ser inferior al acordado, pero no podrá ser superior; a menudo será algo inferior al no quedar nada en que gastar esos pocos puntos restantes.

EL EJÉRCITO

Al organizar un ejército de Marines Espaciales del Caos podrán invertirse puntos en adquirir cuatro tipos diferentes de tropas: Personajes, Escuadras, Armas de Apoyo y Demonios. Sólo está permitido invertir cierta cantidad de puntos en cada una de estas categorías. Por ejemplo, puede invertirse hasta un máximo del 25% del valor total en puntos en Armas de Apoyo. Estas limitaciones existen para asegurar que el ejército esté razonablemente equilibrado, y no esté compuesto exclusivamente por personajes, *Dreadnoughts* o tanques. La cantidad de puntos que pueden invertirse en cada categoría está indicada justo antes de la lista de ejército bajo el encabezamiento *Organización del Ejército*.

PERSONAJES

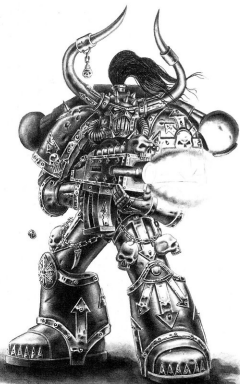
Puede invertirse hasta el 50% del total de puntos del ejército en Personajes. El ejército debe incluir como mínimo un personaje, el Comandante del Ejército, tal y como se describe más adelante.

La proporción de puntos que puede invertirse en Personajes debe incluir todo su equipo y las Cartas de Equipo que posean estos. El valor en puntos del equipo está indicado en la Tabla de Equipo incluida justo antes de la lista de ejército. El valor en puntos de las Cartas de Equipo está indicado en las propias cartas. El número de Cartas de Equipo que un personaje puede poseer está indicado en la lista de ejército.

El Comandante del Ejército

Como ya se ha indicado anteriormente, los Marines Espaciales del Caos deben estar al mando de un Comandante de Ejército. El comandante será o un Señor del Caos o uno de los personajes especiales que pueden estar al mando de un ejército (ver más adelante).

Si un ejército incluye dos o más personajes que pueden estar al mando del mismo, podrá decidirse libremente cuál de ellos será el Comandante del Ejército. Sin embargo, deberá indicarse al jugador oponente qué miniatura es la del Comandante antes de efectuar el despliegue de las tropas.



Paladines del Caos

Las Escuadras pueden incluir a Paladines del Caos, que son personajes con valores de Atributos superiores y posiblemente una Carta de Equipo. Los Paladines del Caos deben permanecer junto a la Escuadra a su mando en todo momento, como cualquier otro miembro de la Escuadra; no pueden moverse ni luchar de forma independiente como los demás Personajes.

ESCUADRAS

Al menos el 25% del valor total en puntos del ejército debe invertirse en adquirir Escuadras. La mayoría de las Escuadras de Marines Espaciales del Caos están compuestas por entre tres y nueve miniaturas. Dentro de estos límites, podrá decidirse libremente cuántas miniaturas componen cada Escuadra. Cada Escuadra del ejército puede estar compuesta por un número diferente de guerreros si así se desea.

ARMAS DE APOYO

Puede invertirse hasta el 25% del valor total en puntos del ejército en Armas de Apoyo. La sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército describe los Vehículos de Apoyo, los *Dreadnoughts* y los aliados.

Hay que tener en cuenta que no se han incluido todos los atributos y detalles especiales de los distintos tipos de Armas de Apoyo, Vehículos y *Dreadnoughts*. Las Tarjetas de Vehículo se incluyen en la sección de color que hay más adelante en este volumen. Las Tarjetas de Vehículo indican los valores en puntos de los diferentes tipos de vehículos, aunque estos también aparecen en la lista para facilitar la referencia.

Aliados

Los puntos destinados a adquirir Armas de Apoyo también pueden utilizarse para adquirir tropas aliadas, como por ejemplo Orkos o Adoradores del Caos. Los posibles aliados están indicados en la lista de ejército. Para adquirir tropas aliadas, deberá consultarse el volumen de la serie *Codex Warhammer 40.000* del aliado que se deseé incluir. Pueden incluirse aliados de un único ejército o de varios ejércitos, como se desee.

Al adquirir aliados no existe ninguna restricción en las categorías de tropas que pueden elegirse. Por tanto, si se desean invertir, por ejemplo, 500 puntos en aliados, podrán adquirirse libremente 500 puntos de Personajes, ó 500 puntos de Vehículos. Además, las restricciones normales sobre las tropas que deben incluirse obligatoriamente no deberán aplicarse a los aliados (por ejemplo, no es necesario adquirir un Comandante de Ejército). Sin embargo, todas las demás restricciones de la lista del aliado deberán respetarse, y los tamaños de las unidades deben ser los correctos. Obviamente, no está permitido adquirir tropas aliadas de las tropas aliadas.

La inclusión de aliados en el ejército de Marines Espaciales del Caos es una buena forma de expandir el ejército. Permite construir el núcleo de un ejército totalmente distinto, y variar la rutina de pintado. El incluir aliados permite también que varios jugadores puedan combinar sus fuerzas para librar batallas aún más grandes.

DEMONIOS

Los Grandes Demonios están incluidos en la sección de Personajes de la lista de ejército, y su valor en puntos debe proceder de la proporción de puntos destinada a adquirir personajes. Además, puede invertirse hasta el 25% del valor total en puntos del ejército en otros demonios que no sean Grandes Demonios, adquiriéndolos en la sección de Demonios de la lista de ejército. Hay que tener en cuenta que aunque se adquieran Demonios y Grandes Demonios al organizar el ejército, estos no podrán



desplegarse sobre el campo de batalla al inicio de la batalla, sino que deberán ser invocados durante el transcurso de la batalla. El procedimiento para invocar demonios se presenta en la sección *Invocación de Demonios*.

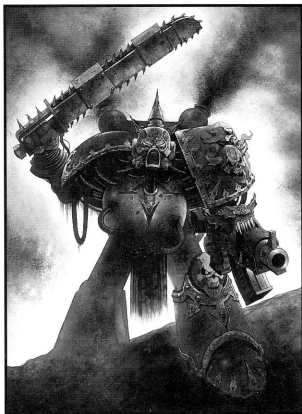
Hay que tener en cuenta que los demonios no se adquieren como unidades, sino como miniaturas individuales. Sin embargo, al invocar demonios (excepto al invocar Grandes Demonios), estos deben invocarse organizados en unidades de tres o más miniaturas (los Grandes Demonios son Personajes individuales que pueden ser invocados por su cuenta). El hecho de que los demonios no estén disponibles durante parte de la batalla ya ha sido considerado al calcular su valor en puntos.

PERSONAJES ESPECIALES

Al final de la lista de ejército se incluye una sección de Personajes Especiales. En ella están descritos algunos de los más famosos Marines Espaciales del Caos; se incluye su valor en puntos y las reglas especiales que deban aplicarse a cada uno de ellos. Un ejército puede incluir, si se desea, a uno o más de estos personajes como miniaturas de personaje adicionales o, en ciertos casos, como comandante supremo en vez del comandante del ejército normal. Su valor en puntos debe incluirse en el total de puntos disponibles para adquirir personajes.

MUTACIONES

Muchos de los Marines Espaciales del Caos disponibles en la gama de Miniaturas Ciudad están dotados de horribles mutaciones físicas como tentáculos, garras, miembros u ojos adicionales, y demás. En batalla estas mutaciones son consideradas puramente decorativas y no tienen efecto en el juego.



NUEVAS MINIATURAS

Continuamente aparecen nuevas Miniaturas Ciudadel de Marines Espaciales del Caos. Los detalles correspondientes a estas nuevas miniaturas y cualquier regla especial propia de ellas aparecerán publicadas en la revista *White Dwarf* en el momento de ponerse a la venta la miniatura. La revista *White Dwarf* está a la venta en kioscos y tiendas especializadas. En las tiendas Games Workshop y en el Servicio de Venta Directa Games Workshop podrás encontrar, además del último número de la revista, algunos números atrasados.

LA LISTA DE EQUIPO

La lista de ejército presenta el armamento y el equipo que cada personaje o Escuadra puede adquirir invirtiendo el coste adicional en puntos indicado. Este coste se indica en la Lista de Equipo presentada justo antes de la lista de ejército. La Lista de Equipo está dividida según las diferentes categorías y, en algunos casos, se indican restricciones adicionales (por ejemplo, la de que una miniatura sólo puede equiparse con un arma pesada). Además, no todas las tropas pueden utilizar todas las armas o artículos de equipo. Los personajes, por ejemplo, no pueden equiparse con armas pesadas. Estas restricciones se indican claramente en la Lista de Equipo.

LAS CARTAS DE EQUIPO

Las miniaturas de personajes pueden equiparse con artículos especiales de equipo mediante la adquisición de Cartas de Equipo. La cantidad de Cartas de Equipo que puede poseer un personaje está especificada en la descripción del personaje. El valor en puntos de las Cartas de Equipo está impreso en la propia carta.

Las cartas de Equipo se incluyen en **Warhammer 40,000** y en el suplemento **Milenio Sinistro**. Regularmente aparecen nuevas Cartas de Equipo en la revista *White Dwarf* y en otros volúmenes de la serie **Codex Warhammer 40,000**. Hay que tener en cuenta que la cantidad de Cartas de Equipo disponibles de un tipo

determinado sirve para restringir deliberadamente la cantidad de dichos artefactos presentes en el ejército. Al organizar el ejército, no podrá incluirse una misma Carta de Equipo más de una vez. Esta restricción no impide que el jugador adversario cuente con la misma Carta de Equipo, ya que probablemente tendrá su propio juego de cartas. Es por tanto posible, y está permitido, que dos miniaturas de personaje de bandos adversarios posean un artefacto idéntico.

Hay que tener en cuenta que el uso de algunas Cartas de Equipo está restringido a ciertas razas o tipos de tropas, tal y como especifican las propias cartas. Algunos artefactos pueden utilizarse tan sólo una vez y tras ello, deben descartarse (como por ejemplo las Granadas de Vórtice).

LISTA DE EQUIPO

A continuación se presenta el equipo adicional que puede ser empleado por los personajes y guerreros Marines Espaciales del Caos. Todas las restricciones aplicables a las armas se presentan en la misma lista. Hay que tener en cuenta que algunos objetos que aparecen pueden adquirirse también en forma de Cartas de Equipo: los Marines Espaciales del Caos cuentan con una capacidad de suministro de estos objetos muy superior a la de los demás ejércitos, por lo que están incluidos en la lista de equipo como artículos de equipo que pueden adquirirse directamente. Estos objetos no deben considerarse Cartas de Equipo y por ello no cuentan contra el límite del personaje de poseer cierto número de Cartas de Equipo.

Muchas miniaturas de la lista de ejército pueden substituir a su equipo original por objetos de la Lista de Equipo, o adquirir equipo adicional de su lista. En ambos casos, todo equipo adicional o reemplazado debe ser adquirido por la totalidad de su valor en puntos.

ARMAMENTO POSTERIOR A LA HEREJÍA

La Lista de Equipo está basada en el equipo utilizado por las Legiones Traidoras que huyeron al Ojo del Terror durante la Herejía de Horus, muchas de las cuales todavía utilizan armas y armaduras construidas en aquella época. Desde entonces otros Capítulos de Marines Espaciales han sido llevados por el mal camino por los Dioses del Caos, por lo que muchos Marines Espaciales del Caos disponen de armamento posterior al periodo de la Herejía de Horus.



Para representar esto es posible, si se desea, adquirir Cartas de Equipo y Cartas de Vehículo marcadas como "Sólo Imperio" y/o utilizar la Lista de Equipo del **Codex: Ultramarines** al elegir el equipo, en vez de utilizar la Lista de Equipo presentada a continuación. Sin embargo, si se decide hacerlo así, todo el equipo adquirido en la lista de ejército de los Ultramarines tendrá un valor en puntos un 50% superior a su valor en puntos normal, para representar la escasez de dicho equipo. También puede incluirse cualquier vehículo o arma de apoyo de la sección Armas de Apoyo de la lista de ejército de los Ultramarines, a excepción de los *Dreadnoughts*, por un coste adicional del 50% del valor normal en puntos.

También hay que tener en cuenta que los Exterminadores, de un Capítulo corrompido por el Caos después de la Herejía, estarán equipados con la Armadura de Exterminador del modelo posterior a la Herejía. Por tanto, estarán equipados con Bolters de Asalto y Puños de Combate en vez de con Combiarmas y Hachas Sierra, y tendrán un coste adicional de 5 puntos por miniatura (que incluye el coste adicional por el armamento más moderno).

LISTA DE EQUIPO

ARMADURAS

Los Personajes pueden equiparse con Armaduras de Exterminador en vez de con armas y Servoarmaduras normales. Si se elige esta opción, no estará permitido adquirir más objetos de la Lista de Equipo para ese personaje, ni tan sólo otras armas pesadas o de combate cuerpo a cuerpo de Exterminador.

Armadura de Exterminador con Combiarma y Hacha Sierra	37
	+Combiarma
Armadura de Exterminador con Combiarma y Maza de Energía	41
	+Combiarma
Armadura de Exterminador con Combiarma y Hacha de Energía	42
	+Combiarma
Armadura de Exterminador con Combiarma y Puño de Energía	45
	+Combiarma
Armadura de Exterminador con Combiarma y Puño Sierra	47
	+Combiarma
Armadura de Exterminador con Combiarma y una Cuchilla Relámpago	47
	+Combiarma
Combiarma compuesta de dos Bolters	6
Combiarma compuesta de Bolter y Rifle de Fusión	12
Combiarma compuesta de Bolter y Lanzallamas	12

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Una miniatura puede equiparse con una o más Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo si la descripción de la lista de ejército así lo indica. Cada miniatura puede equiparse con un número ilimitado de estas armas.

Espada o Hacha	1
Espada Sierra	2
Hacha Sierra	2
Hacha de Energía	7
Puño de Combate	10
Pistola Bolter	2
Pistola Lanzallamas	7
Pistola de Plasma Modelo 1	5

ARMAS ESPECIALES

Una miniatura puede equiparse con un Arma Especial si la descripción de la lista de ejército así lo indica. Cada miniatura sólo puede equiparse con una de estas armas.

Bolter	3
Lanzallamas	9
Rifle de Fusión	8
Rifle de Plasma Modelo 1	8

ARMAS PESADAS

Una miniatura puede equiparse con un Arma Pesada si la descripción de la lista de ejército así lo indica. Hay que tener en cuenta que los personajes no pueden equiparse con Armas Pesadas de esta lista. Cada miniatura puede equiparse con una única Arma Pesada.

Cañón Automático	20
Bolter Pesado	12
Cañón Laser	35
Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Perforantes	35
Misiles Defoliantes para el Lanzamisiles	+5
Misiles de Plasma para el Lanzamisiles	+5

ARMAS DE LOS MARINES RUIDOSOS

Las Armas de los Marines Ruidosos tan sólo pueden ser utilizadas por los Paladines del Caos que estén al mando de una unidad de Marines Ruidosos. Cada miniatura puede equiparse con una única Arma de Marine Ruidoso.

Destructor Sónico	10
Sirena de la Muerte	15
Amplificador Sónico	45

ARMAS PESADAS DE EXTERMINADOR

Los Marines Espaciales del Caos Exterminadores pueden equiparse con Armas Pesadas de Exterminador tal y como se indica en la lista de ejército. Cada miniatura sólo puede equiparse con una única Arma Pesada de Exterminador.

Lanzallamas Pesado	21
Cañón Segador	25

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO DE EXTERMINADOR

Los Marines Espaciales del Caos Exterminadores pueden equiparse con Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo de Exterminador tal y como se indica en la lista de ejército. Estas armas sustituyen el Hacha Sierra de la miniatura.

Maza de Energía	4
Puño de Combate	8
Puño Sierra	10

GRANADAS

Cualquier personaje puede equiparse con las siguientes granadas, tal y como se describe en la lista de ejército. Las demás miniaturas no pueden utilizar las siguientes granadas, a menos que la lista de ejército las incluya como opción.

Una miniatura puede equiparse con granadas de todos los tipos que desee.

Si una miniatura adquiere granadas de cualquiera de los siguientes tipos, se supone que cuenta con suficientes granadas para toda la batalla.

Granadas Perforantes	3
Granadas de Plasma	3
Granada de Plaga	3
(Sólo personajes portadores de la <i>Marca de Nurgle</i>)	

LISTA DE EJÉRCITO MARINES ESPACIALES DEL CAOS

ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

Personajes	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del ejército puede destinarse a adquirir personajes de la sección de Personajes de la lista de ejército.
Escuadras	25%+	Al menos la cuarta parte del valor en puntos total del ejército debe destinarse a adquirir Escuadras de la sección de Escuadras de la lista de ejército. Es posible invertir más del 25% de los puntos en Escuadras si así se desea.
Armas de Apoyo	25%	Hasta una cuarta parte del valor en puntos total del ejército puede destinarse a adquirir armas de apoyo y aliados de la sección de Armas de Apoyo.
Demonios	25%	Hasta una cuarta parte del valor en puntos total del ejército puede destinarse a adquirir demonios de la lista de Demonios.

PERSONAJES

1 SEÑOR DEL CAOS 91 puntos

El ejército de Marines Espaciales del Caos debe estar al mando de un Señor del Caos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor del Caos	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO

El Señor del Caos puede tener hasta tres Cartas de Equipo. El Señor del Caos puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones de Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Señor del Caos puede entrar en combate en una Motocicleta (+20 puntos). Si está equipado con una armadura de Exterminador no podrá entrar en combate en una Motocicleta, ni podrá elegir un Juggernaut, Corcel de Slaanesh o Disco de Tzeentch como Recompensa del Caos.

MARCAS Y RECOMPENSAS

DEL CAOS El Señor del Caos puede portar una o más de las siguientes Marcas del Caos:

- Marca de Tzeentch (+20 puntos),
- Marca de Khorne (+30 puntos),
- Marca de Nurgle (+20 puntos),
- o Marca de Slaanesh (+10 puntos).

Hay que tener en cuenta que a diferencia de otros personajes, el Señor del Caos puede portar más de una *Marca del Caos*.

Si el Señor del Caos posee la Marca de Tzeentch, podrá ser un Psíquico con un nivel de Maestría de entre 1 y 4. Por cada nivel de Maestría su valor en puntos deberá incrementarse en 30 puntos adicionales (por ejemplo, un nivel de Maestría 1 tendrá un coste adicional de +30 puntos; un nivel de Maestría 2, de +60 puntos, y así sucesivamente).

El Señor del Caos puede poseer hasta tres Recompensas del Caos. Sin embargo, cada Recompensa del Caos reducirá en uno el número de Cartas de Equipo que puede poseer.

ESTRATEGIA Si el Señor del Caos es el Comandante del ejército, su Factor de Estrategia será de 5.

ESPECIAL Si el Señor del Caos es el Comandante del ejército, cualquier unidad de Marines Espaciales del Caos situada a 30 centímetros o menos de él podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo.

0-1 PORTADOR DE LA RELIQUIA DEL EJÉRCITO 55 puntos

El ejército de los Marines Espaciales del Caos puede incluir hasta un Portador de la Reliquia del Ejército. El Portador de la Reliquia es un Marine Espacial del Caos elegido especialmente por su ferocidad y coraje.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portador Reliquia	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO

El Portador de la Reliquia puede tener una Carta de Equipo, y puede portar un Estandarte del Caos o una Reliquia del Caos.

El Portador de la Reliquia puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones de Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Portador de la Reliquia puede entrar en combate en una Motocicleta (+20 puntos). Si el Portador de la Reliquia está equipado con una armadura de Exterminador no podrá entrar en combate en una motocicleta, ni podrá elegir un Juggernaut o un Corcel de Slaanesh como Recompensa del Caos.

MARCAS Y RECOMPENSAS

DEL CAOS El Portador de la Reliquia puede portar una o más de las siguientes Marcas del Caos:

- Marca de Khorne (+15 puntos),
- Marca de Nurgle (+10 puntos),
- o Marca de Slaanesh (+5 puntos).

El Portador de la Reliquia puede adquirir una Recompensa del Caos en vez de la Carta de Equipo con la que normalmente puede equiparse.

ESPECIAL

Cualquier unidad de Marines Espaciales del Caos situada a 30 centímetros o menos podrá efectuar de nuevo cualquier chequeo de Desmoralización que no haya superado.

*¡Mata! ¡Mutila! ¡Quema! ¡Mata! ¡Mutila! ¡Quema!
¡Mata! ¡Mutila! ¡Quema! ¡Mata! ¡Mutila! ¡Quema!
¡Mata! ¡Mutila! ¡Quema!*

K'hârn, de los Devoradores de Mundos

HECHICERO MARINE ESPACIAL DEL CAOS

Hechicero	52 puntos
Paladín Hechicero	96 puntos
Maestro Hechicero	151 puntos
Gran Hechicero	201 puntos

Los Marines Espaciales del Caos que poseen poderes Psíquicos son denominados Hechiceros del Caos. Los Hechiceros del Caos de la Legión de Marines Espaciales de los Mil Hijos son los más poderosos y temidos de todos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Paladín Hechicero	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Maestro Hechicero	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Gran Hechicero	10	7	7	5	5	4	7	3	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURAS Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO

El Hechicero Marine Espacial del Caos puede adquirir hasta el siguiente número de Cartas de Equipo: Hechicero, hasta 1 Carta de Equipo; Paladín Hechicero, hasta 2 Cartas de Equipo; Maestro Hechicero, hasta 3 Cartas de Equipo; Gran Hechicero, hasta 4 Cartas de Equipo.

El Hechicero Marine Espacial del Caos puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones de Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Hechicero Marine Espacial del Caos puede entrar en combate en una Motocicleta (+20 puntos). Si el Hechicero está equipado con una armadura de Exterminador, no podrá entrar en combate en una Motocicleta ni elegir un Disco Volador de Tzeentch como Recompensa del Caos.

MARCAS Y RECOMPENSAS

DEL CAOS

El Hechicero Marine Espacial del Caos puede poseer una de las siguientes Marcas del Caos:

- Marca de Nurgle (+20 puntos),
- Marca de Tzeentch (+20 puntos),
- o Marca de Slaanesh (+10 puntos).

Hay que tener en cuenta que un Hechicero Marine Espacial no puede portar la Marca de Khorne.

El Hechicero Marine Espacial del Caos puede elegir hasta el siguiente número de Recompensas del Caos: Hechicero, hasta 1 Recompensa del Caos; Paladín Hechicero, hasta 2 Recompensas del Caos; Maestro Hechicero, hasta 3 Recompensas del Caos; Gran Hechicero, hasta 4 Recompensas del Caos. Sin embargo, cada Recompensa del Caos elegida reduce en uno el número de Cartas de Equipo que podrá adquirir el Personaje.

ESPECIAL

Los Niveles de Maestría de los Hechiceros Marines Espaciales del Caos son: Hechicero, nivel de Maestría 1; Paladín Hechicero, nivel de Maestría 2; Maestro Hechicero, nivel de Maestría 3; Gran Hechicero, nivel de Maestría 4.

El Hechicero Marine Espacial del Caos debe elegir como mínimo una carta del mazo de poderes Psíquicos del Poder del Caos cuya Marca porte. El resto de poderes Psíquicos podrá elegirlos de los mazos de poderes de su propio Dios del Caos, de los Bibliotecarios y de los Poderes Adeptus. Si el Hechicero no porta ninguna *Marca del Caos*, tan sólo podrá elegir cartas de los mazos de poderes de Bibliotecario o Adeptus.

GUARDAESPALDAS DE LOS HECHICEROS DE LOS MIL HIJOS

Un Hechicero Marine Espacial del Caos perteneciente a la Legión de los Mil Hijos puede disponer de una guardia personal de entre 3 y 5 guerreros, que deberán adquirirse como una Escuadra adicional de Marines Espaciales del Caos de los Mil Hijos (ver la sección de Escuadras más adelante). Su coste en puntos debe proceder de la proporción de puntos destinados a adquirir Escuadras. El Hechicero debe permanecer junto a la Escuadra durante toda la batalla y no podrá abandonarla.

GRANDES DEMONIOS

Devorador de Almas (Khorne)	300 puntos
Gran Inmundicia (Nurgle)	275 puntos
Señor de la Trasformación (Tzeentch)	280 puntos
Guardián de los Secretos (Slaanesh)	280 puntos

Si el ejército incluye como mínimo una miniatura que porte una Marca del Caos, entonces también podrá incluir un Gran Demonio del correspondiente Poder del Caos. Hay que tener en cuenta que un ejército no puede incluir más de un Gran Demonio de cada tipo. Además, los Grandes Demonios deben ser invocados al campo de batalla, tal y como se describe en la sección *Invocación de Demonios*.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Devorador de Almas	15	10	10	8	7	10	8	10	10
Gran Inmundicia	10	7	7	7	8	10	4	7	10
Señor de la Trasformación	20	9	10	7	7	7	10	6	10
Guardián de Secretos	15	9	10	7	7	8	7	6	10



ARMAMENTO

El Devorador de Almas está equipado con un Hacha de Khorne y una Armadura del Caos, tal y como se describe en la sección *Criaturas Demoniacas*. Los otros Grandes Demonios no están equipados con armas especiales.

ESPECIAL

Todas las reglas especiales de los Demonios deben aplicarse a los Grandes Demonios (ver la sección *Criaturas Demoniacas*). Además, todos los Grandes Demonios causan *Terror* tal y como se describe en la sección de *Psicología* del Reglamento de *Warhammer 40,000*.

El Devorador de Almas y el Señor de la Trasformación pueden *Volar*, tal y como se describe en la sección *Criaturas Demoniacas*.

La Gran Inmundicia, el Guardián de Secretos y el Señor de la Trasformación poseen un *Aura Demoníaca* que les permite efectuar una tirada de salvación de 4+ en una tirada de 1D6. El Devorador de Almas puede efectuar una tirada de salvación por la Armadura del Caos de 3+ en 2D6.

La Gran Inmundicia puede lanzar un *Yónito de Corrupción* y el Guardián de Secretos posee una seductora *Aura de Slaanesh* (consultar la sección *Criaturas Demoniacas*).

La Gran Inmundicia, El Señor de la Trasformación y el Guardián de Secretos tienen un nivel de Maestría psíquica de 4 y, los cuatro poderes Psíquicos de su correspondiente Dios.



PALADINES DEL CAOS 30 puntos

Un Paladín del Caos puede estar al mando de cualquier Escuadra.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín del Caos	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO El Paladín del Caos puede tener hasta una Carta de Equipo.

El Paladín del Caos puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones de Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

Un Paladín del Caos que esté al mando de un escuadrón de Motocicletas deberá entrar en combate en una Motocicleta (+20 puntos). En cualquier otra circunstancia no podrá entrar en combate en una Motocicleta. Si el Paladín está equipado con una armadura de Exterminador, no podrá entrar en combate en una Motocicleta ni elegir un Juggernaut o un Corcel de Slaanesh como Recompensa del Caos.

MARCAS Y RECOMPENSAS DEL CAOS

El Paladín del Caos puede portar una de las siguientes Marcas del Caos: Marca de Khorne (+15 puntos), Marca de Nurgle (+10 puntos) o Marca de Slaanesh (+5 puntos). Hay que tener en cuenta que los Paladines del Caos no pueden portar la Marca de Tzeentch.

Los Paladines del Caos pueden adquirir hasta una Carta de Equipo o una Recompensa del Caos.

ESPECIAL

Los Paladines del Caos forman parte de la Escuadra que está bajo su mando y no podrán abandonarla durante la batalla.

PALADÍN CONSAGRADO DEL CAOS

Gran Paladín del Caos 58 puntos

Paladín Legendario del Caos 91 puntos

El ejército de los Marines Espaciales del Caos puede incluir tantos Paladines Consagrados del Caos como se desee. Estos poderosos personajes son los temibles favoritos de los Dioses del Caos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Paladín del Caos	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Paladín Legendario del Caos	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO

Los Paladines Consagrados del Caos pueden adquirir hasta el siguiente número de Cartas de Equipo: Gran Paladín del Caos, hasta 2 cartas; Paladín Legendario del Caos, hasta 3 cartas.

Los Paladines Consagrados del Caos pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones de Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, y Granadas.

El Paladín Consagrado del Caos puede entrar en combate en una Motocicleta (+20 puntos). Si el Paladín Consagrado del Caos está equipado con una armadura de Exterminador, no podrá entrar en combate en una Motocicleta ni elegir un Juggernaut o un Corcel de Slaanesh como Recompensa del Caos.

MARCAS Y RECOMPENSAS DEL CAOS

El Paladín Consagrado del Caos puede portar una de las siguientes Marcas del Caos:

- Marca de Khorne (+30 puntos),
- Marca de Nurgle (+20 puntos),
- o Marca de Slaanesh (+10 puntos).

Hay que tener en cuenta que los Paladines Consagrados del Caos no pueden portar la Marca de Tzeentch.

Un Gran Paladín del Caos puede elegir hasta 2 Recompensas del Caos, y un Paladín Legendario puede elegir hasta 3 Recompensas del Caos. Sin embargo, cada Recompensa del Caos adquirida reducirá en uno el número de Cartas de Equipo que puede elegir.



ESCUADRAS

EXTERMINADORES MARINES

ESPACIALES DEL CAOS 51 puntos por miniatura

Los ejércitos de Marines Espaciales del Caos incluyen normalmente un pequeño contingente de guerreros equipados con armadura de Exterminador; se trata de armaduras muy pesadas y voluminosas con armamento integrado en su propia estructura. Estas armaduras son muy escasas y veneradas, por lo que tan sólo las utilizan los Marines Espaciales del Caos Veteranos que han "convencido" a sus hermanos de batalla de que ellos son los que se merecen el honor de utilizarlas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Exterminador	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ESCUADRA

La Escuadra está compuesta por entre 3 y 9 Marines Espaciales del Caos Exterminadores. Además, la Escuadra puede estar al mando de un Paladin del Caos adquirido independientemente en la sección de Personajes de esta lista de ejército. Un Paladin del Caos que esté al mando de una Escuadra de Exterminadores deberá estar equipado con una armadura de Exterminador.

ARMAMENTO

Hacha Sierra y Combi Bolter.

ARMADURA

Armadura de Exterminador (tirada de salvación 3+ en una tirada de 2D6).

EQUIPO

Hasta dos miniaturas pueden sustituir su Combiarma por un arma adquirida en la Lista de Equipo, en la sección Armas Pesadas de Exterminador.

Tantas miniaturas como se desee pueden sustituir uno de los Bolters de su Combiarma por un Lanzallamas o un Rifle de Fusión (+6 puntos).

Tantas miniaturas como se desee pueden sustituir su Hacha Sierra por un arma adquirida en la Lista de Equipo, en la sección de Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo de Exterminador.

ESPECIAL

Los Marines Espaciales del Caos Exterminadores pueden convertirse en Berserkers de Khorne, Marines de Plaga, Marines Ruidosos o Marines de los Mil Hijos por el coste adicional indicado a continuación:

- Berserkers de Khorne +20 puntos por miniatura
- Marines de Plaga +20 puntos por miniatura
- Marines Ruidosos +10 puntos por miniatura
- Marines de los Mil Hijos. . . +10 puntos por miniatura

Ver en el capítulo *Fuerzas del Caos* de este volumen las reglas especiales aplicables a los Marines Espaciales del Caos Exterminadores, pertenecientes a estos cultos. Todas las miniaturas de la Escuadra deben pertenecer al mismo culto. Los Marines Ruidosos Exterminadores pueden sustituir su Combiarma por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la sección *Armas de los Marines Ruidosos*.



ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS VETERANOS 35 puntos por miniatura

Los Marines Espaciales del Caos Veteranos son los Marines Espaciales del Caos con más experiencia del ejército. Son guerreros endurecidos que han participado en innumerables batallas por toda la galaxia.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial del Caos Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ESCUADRA

Una Escuadra está compuesta por entre 3 y 5 Marines Espaciales del Caos Veteranos. Además, la Escuadra puede estar al mando de un Paladin del Caos adquirido independientemente en la sección Personajes de esta lista de ejército.

ARMAMENTO

Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA

Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO

Cualquier miniatura puede equiparse con un Bolter por un coste adicional de 3 puntos por miniatura.

Cualquier miniatura puede equiparse con armas adquiridas en la Lista de Equipo, en la sección de Armas de Combate Cuerpo.

Hasta dos miniaturas pueden disponer de un arma adquirida en la Lista de Equipo, en la sección de Armas Especiales o en la sección de Armas Pesadas.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste de 3 puntos por miniatura de la Escuadra.

ESPECIAL

Las Escuadras de Veteranos -y el Paladin del Caos que esté al mando- pueden operar en *Formación Dispersa* y pueden infiltrarse al inicio de la batalla. A pesar de ello, las Escuadras al mando de un Paladin del Caos equipado con armadura de Exterminador no pueden infiltrarse. Ver en el capítulo *Fuerzas del Caos* las reglas completas.

El débil siempre será dominado por el fuerte. Los fuertes ven un propósito y actúan; los débiles obedecen. Los fuertes se enfrentan al destino; los débiles agachan la cabeza y se someten. Muchos son los débiles, y muchas son sus tentaciones. Desprecia a los débiles, por que escuchan siempre la llamada del Demonio y el Renegado. No los compadezcas y rechaza sus súplicas de inocencia; es mejor que caigan cien inocentes ante la ira del Emperador, que permitir que uno se arrodié ante los Demonios.

El Primer Libro de las Doctrinas

ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS 25 puntos por miniatura

Las Escuadras de Marines Espaciales del Caos son las más flexibles y tácticamente adaptables. Son el tipo fundamental de Escuadra en la mayoría de los ejércitos de Marines Espaciales del Caos.

Tipo de Tropas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial del Caos	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA La Escuadra está compuesta por entre 3 y 9 Marines Espaciales del Caos. Además, la Escuadra puede estar al mando de un Paladín del Caos adquirido independientemente en la sección Personajes de esta lista de ejército.

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede equiparse con un Bolter por un coste adicional de 3 puntos por miniatura.

Cualquier miniatura puede disponer de equipo adquirido en la Lista de Equipo, en la sección de Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Hasta tres miniaturas pueden disponer de armas adquiridas en la Lista de Ejército, en las secciones de Armas Especiales y/o Armas Pesadas.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste de 3 puntos por miniatura de la Escuadra.

MARINES DE PLAGA 35 puntos por miniatura

Los Marines de Plaga son Marines Espaciales del Caos que se han consagrado al servicio del Dios del Caos Nurgle. Están contagiados y cubiertos de pústulas, pero son increíblemente robustos y difíciles de matar.

Tipo de Tropas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marines de Plaga	10	4	4	4	4(5)	1	4	1	8

ESCUADRA La Escuadra está compuesta por entre 3 y 9 Marines de Plaga. Además, la Escuadra puede estar al mando de un Paladín del Caos adquirido independientemente en la sección Personajes de esta lista de ejército. Este Paladín del Caos debe portar la *Marca de Nurgle*.

ARMAMENTO Bolter, Granadas de Plaga y Cuchillo de Plaga.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Una miniatura puede equiparse con un arma adquirida en la Lista de Equipo, en la sección de Armas Especiales.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas de Fragmentación por un coste de 2 puntos por miniatura en la Escuadra.

Toda la Escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste de 3 puntos por miniatura en la Escuadra.

ESPECIAL Todos los Marines de Plaga portan la *Marca de Nurgle*, por lo que suman +1 a su atributo de Resistencia (ya incluido en su perfil de atributos). El Cuchillo de Plaga empleado por los Marines de Plaga en combate cuerpo a cuerpo puede contagiar instantáneamente una mortífera enfermedad infecciosa. Cualquier oponente mortal que resulte herido por él morirá si se obtiene un resultado de 6 en una tirada de 1D6 sin tener en cuenta cuántas heridas pueda resistir.



BERSERKERS DE KHORNE 35 puntos por miniatura

Los Berserkers de Khorne son Marines Espaciales del Caos consagrados al servicio del Dios del Caos Khorne. Viven sólo para la batalla, cargando hacia el combate mientras aúllan su famoso grito de guerra: "Sangre para el Dios de la Sangre".

Tipo de Tropas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Berserker de Khorne	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA La Escuadra está compuesta por entre 5 y 19 Berserkers de Khorne. Además, la Escuadra puede estar al mando de un Paladín del Caos adquirido independientemente en la sección Personajes de esta lista de ejército. Este Paladín del Caos debe portar la *Marca de Khorne*.

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Armadura del Caos (tirada de salvación 2+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede equiparse con un Bolter por un coste adicional de 3 puntos.

Cualquier miniatura puede disponer de armas adquiridas en la Lista de Equipo, en la sección de Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste de 3 puntos por miniatura en la Escuadra.

ESPECIAL Todos los Berserkers portan la *Marca de Khorne*, y por tanto están equipados con Armaduras del Caos y están sujetos a *Furia Asesina*. Estos guerreros son tan hábiles en Combate Cuerpo a Cuerpo que pueden *Bloquear* incluso estando bajo los efectos de la *Furia Asesina*, y su feroz entusiasmo por llegar al contacto con el enemigo es tan grande que triplican su capacidad de movimiento al efectuar una carga, en vez de tan sólo duplicarlo. Hay que tener en cuenta que el incremento en la distancia de carga afecta también a cualquier Personaje que forme parte de la Escuadra de Berserkers de Khorne.



MARINES DE**LOS MIL HIJOS** 30 puntos por miniatura

Los Marines de los Mil Hijos podrán adquirirse tan sólo si el ejército incluye un Hechicero del Caos de los Mil Hijos.

Los Marines de los Mil Hijos son Marines Espaciales del Caos de la Legión de los Mil Hijos que carecen de poderes Psíquicos. Fueron transformados para toda la eternidad cuando el Hechicero del Caos Ahriman lanzó su *Rúbrica de Ahriman*. Este hechizo Psíquico de gran poder selló sus armaduras y redujo sus cuerpos físicos a un puñado de polvo, atrapando sus espíritus en el interior de sus armaduras de combate para toda la eternidad.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marines de los Mil Hijos	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA La Escuadra está compuesta por entre 3 y 10 Marines de los Mil Hijos. Hay que tener en cuenta que, a diferencia de la mayoría de Escuadras de Marines Espaciales del Caos, las Escuadras de los Mil Hijos *no* pueden estar al mando de un Paladín del Caos (aunque pueden actuar como guardaespaldas de los Hechiceros de los Mil Hijos, tal y como se describe en la sección de Personajes de esta lista de ejército).

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede equiparse con un Bolter por un coste de 3 puntos por miniatura.

Cualquier miniatura puede disponer de armas adquiridas en la Lista de Equipo, en la sección de Armas de Cuerpo a Cuerpo.

Hasta tres miniaturas pueden disponer de un arma adquirida en la Lista de Equipo, en la sección de Armas Especiales y/o en la sección de Armas Pesadas.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas de Fragmentación por un coste de 3 puntos por miniatura en la Escuadra.

ESPECIAL Todos los Marines de los Mil Hijos portan la *Marca de Tzeentch*. Poseen las mismas vulnerabilidades e inmunidades que los Demonios, aunque carecen de un *Aura Demoníaca* inmodificable, por lo que deben utilizar su tirada de salvación (modificable) por Servoarmadura si son heridos. Son inmunes a la Psicología y nunca pueden resultar desmoralizados.

Cada vez que un jugador emplee la Carta de Disformidad *Disipación de Energía*, el jugador del Caos deberá retirar 1D6 miniaturas de los Mil Hijos como bajas, ya que sus almas habrán sido irremediabilmente absorbidas por el espacio Disforme.

Seguidme hijos míos, y la gloria de la victoria será nuestra. Debemos purificarnos en los fluidos carneses de nuestros enemigos. Debemos llevar el éxtasis de la muerte a quienes intentan detenernos. Debemos alzar una alabanza de sangre al Señor del Placer y loar su nombre, mientras bailamos entre los caídos. Seguidme hijos míos, y probareis los placeres ni tan sólo soñados que yacen bajo las ligaduras de los sentidos mortales.

Fabius Bilis
Subcomandante de los Hijos del Emperador.

MARINES**RUIDOSOS** 30 puntos por miniatura

Los Marines Ruidosos son Marines Espaciales del Caos consagrados al servicio del dios del Caos Slaanesh. Son guerreros extravagantes que disfrutan provocando la muerte y la destrucción, y están armados con una gran variedad de armas exóticas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marines Ruidosos	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA La Escuadra está compuesta por entre 3 y 5 Marines Ruidosos. Además, la Escuadra puede estar al mando de un Paladín del Caos adquirido independientemente en la sección Personajes de esta lista de ejército. Este Paladín del Caos debe portar la *Marca de Slaanesh*.

ARMAMENTO Pistola Bolter.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Tantas miniaturas como se desee pueden equiparse con un Destructor Sónico por un coste de +10 puntos por miniatura.

Una miniatura puede equiparse con un Amplificador Sónico por un coste de 45 puntos.

Una miniatura puede equiparse con una Sirena de la Muerte por un coste de 15 puntos.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas de Fogonazo Fotónico por un coste de 5 puntos por miniatura en la Escuadra.

ESPECIAL Todos los Marines Ruidosos portan la *Marca de Slaanesh*, y por tanto son inmunes a los efectos psicológicos y nunca pueden resultar desmoralizados. Además, emiten una cacofonía psíquica que afecta a los Psíquicos que intenten utilizar sus poderes a 40 centímetros o menos de un Marine Ruidoso (ver la descripción de los Marines Ruidosos en la sección *Fuerzas de los Marines Espaciales del Caos*).

Los Paladines del Caos que estén al mando de una Escuadra de Marines Ruidosos pueden disponer de armas adquiridas de la Lista de Equipo, en la sección Armas de los Marines Ruidosos.

ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS 45 puntos por miniatura

Bien armados y altamente móviles, los Escuadrones de Motocicletas de los Marines Espaciales del Caos son excelentes tropas de reconocimiento, y pueden lanzar mortíferas incursiones detrás de las líneas enemigas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial del Caos	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA La Escuadra está compuesta por entre 3 y 5 Marines Espaciales del Caos montados en Motocicletas. Además, la Escuadra puede estar al mando de un Paladín del Caos adquirido independientemente en la sección Personajes de esta lista de ejército.

ARMAMENTO Cada Motocicleta está equipada con dos Bolters acoplados. Cada motorista Marine Espacial del Caos está armado con una Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede disponer de armas adicionales adquiridas en la Lista de Equipo, en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Una miniatura puede disponer de un arma adquirida en la Lista de Equipo, en la sección Armas Especiales.

La totalidad del escuadrón puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste de 3 puntos por miniatura.

ARMAS DE APOYO

ALIADOS

Un ejército de los Marines Espaciales del Caos puede luchar junto a tropas aliadas adquiridas de entre la lista de ejército de los Orkos. Además, si el oponente está de acuerdo antes de iniciarse la batalla, pueden incluirse tropas aliadas adquiridas de entre la Lista de Ejército del Culto del Caos de la sección de *Los Perdidos y Los Condenados* de este Codex y/o del Codex: *Guardia Imperial*. Si el oponente permite elegir tropas aliadas de la Guardia Imperial, las reglas de estructura de mando podrán ignorarse, ya que la mayoría de los oficiales habrán sido "purgados" del ejército, pero tampoco podrán utilizarse las reglas de *Reservas o Fuego Artillero Preliminar*. Para los detalles, ver los *Codex Warhammer 40,000* correspondientes.



DREADNOUGHT135 puntos +armamento

El *Dreadnought* de los Marines Espaciales del Caos es una temible máquina de guerra blindada, controlada (¡si es que esa es la palabra correcta!) por un Paladín del Caos cuyo cuerpo está sepultado en el interior de la armadura.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dreadnought	15	7	5	6	5	3	10		

ARMAMENTO Ver Tarjeta de Vehículo.

TANQUE LAND RAIDER DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS 220 puntos

Los *Land Raiders* son grandes vehículos blindados de combate, capaces de transportar a una Escuadra de 10 Marines Espaciales del Caos o a 5 Exterminadores.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Triplante	10	4	4	4	4	1	4	1	8

TRIPULACIÓN Un conductor Marine Espacial del Caos y dos artilleros Marines Espaciales del Caos.

ARMAMENTO Dos Cañones Láser acoplados en cada lateral del vehículo y dos Bolters Pesados acoplados en un afuste exterior. Además, cada miembro de la tripulación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Toda la tripulación está equipada con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

TRANSPORTE El *Land Raider* está diseñado para transportar una Escuadra completa de 10 Marines Espaciales con Servoarmaduras ó 5 Exterminadores.

TRANSPORTE DE TROPAS RHINO DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS 50 puntos

El transporte de tropas *Rhino* es uno de los vehículos más utilizados por los Marines Espaciales. Lleva en servicio desde mucho antes de la Herejía de Horus; y lo que los Marines Espaciales del Caos se llevaron consigo al Ojo del Terror después de la derrota de Horus todavía siguen en funcionamiento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Triplante	10	4	4	4	4	1	4	1	8

TRIPULACIÓN Un conductor Marine Espacial del Caos.

ARMAMENTO Dos Bolters acoplados. El conductor está armado con Pistola Bolter.

ARMADURA El conductor está equipado con Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

TRANSPORTE El *Rhino* está diseñado para transportar una Escuadra de 10 Marines Espaciales del Caos ó 5 Exterminadores.

TANQUE PREDATOR DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS 90 puntos

El *Predator* es una variante bastante común del *Rhino*. Ha sido reforzado con planchas de blindaje adicional y equipado con una torreta cerrada. Estas transformaciones han convertido al *Rhino* en un vehículo de combate sin capacidad de transporte. Los *Predators* están equipados también normalmente con barquillas laterales.

Tipo de Tabla	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Triplante	10	4	4	4	4	1	4	1	8

TRIPULACIÓN Un conductor Marine Espacial del Caos y un artillero Marine Espacial del Caos por cada sistema de armas (tres, si el vehículo dispone de barquillas laterales).

ARMAMENTO Un Cañón Automático instalado en la torreta. Cada miembro de la tripulación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la tripulación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

OPCIONES El *Predator* puede equiparse con dos barquillas laterales (una en cada lateral del vehículo). En cada barquilla es posible instalar una de las siguientes armas: Cañón Láser (+45 puntos), Bolter Pesado (+15 puntos), o Lanzallamas Pesado (+25 puntos).

El *Predator* puede reemplazar el Cañón Automático de la torreta por dos Cañones Láser acoplados por un coste adicional de +30 puntos.



++ Comandante. Nos suplican clemencia -

++ ¡Clemencia! ¡Oh, Señor Khorne, en verdad nos has traído a una tierra rebosante de sangre y cráneos! Concédnosles la clemencia de la muerte.

++ Afirmativo. ¡Sangre! ¡Sangre! ¡Sangre para mi Señor Khorne!

++ Elegidos de Khorne. ¡Encabezad el asalto final!

++ ¡Sangre para el Dios de la Sangre! Fuego de Supresión. Avanzad por el centro. Bolters Pesados, alcance 250. Moveos, escoria...

Final de la emisión interceptada. Se cree que los defensores de Portrein hicieron estallar su armía.

- Informe secreto de la Ordo Maellus: Incursión contra Portrein 106960.M41

DEMONIOS

Los demonios deben invocarse para que se materialicen en el campo de batalla (ver la sección *Demonios*). Los Demonios no pueden adquirirse como Escuadras, por lo que podrán adquirirse tantos como se desee. Sin embargo, hay que tener en cuenta que al ser invocados al campo de batalla deben aparecer organizados en unidades de tres o más demonios del mismo tipo. ¡Por lo tanto no tiene mucho sentido adquirir tan sólo uno o dos demonios del mismo tipo!

MASTINES DE KHORNE (DEMONIOS DE KHORNE)

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Khorne, podrán adquirirse unidades de Mastines de Khorne, los temidos mastines demoniacos del Dios de la Sangre.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastín de Khorne	25	5	0	5	4	2	6	1	10

EQUIPO

Ninguno.

ESPECIAL

Los Mastines de Khorne son demonios, y por tanto deben aplicarse todas las reglas especiales aplicables a los demonios.

Una unidad de Mastines de Khorne causa *Miedo* tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Los Mastines de Khorne pueden efectuar una tirada de salvación por *Aura Demoníaca* de 4 ó más.

Los Mastines de Khorne poseen *Collares de Khorne*, que protegen sus cuerpos de ataques de origen Psíquico. Las armas Psíquicas no afectan de ninguna forma a un Mastín de Khorne, y los ataques Psíquicos dirigidos contra ellos son automáticamente dispersados. Los Mastines de Khorne pueden cargar contra cualquier miniatura que se encuentre a distancia de carga; no tienen que hacerlo contra la más próxima.



DESANGRADORES DE KHORNE (DEMONIOS DE KHORNE)

35 puntos por miniatura

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Khorne, podrán adquirirse unidades de Desangradores.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Desangrador	10	5	5	4	3	1	6	2	10

EQUIPO

Los Desangradores están armados con una mortífera Espada Infernal.

ESPECIAL

Los Desangradores son demonios, y por tanto deben aplicarse todas las reglas especiales aplicables a los demonios (ver la sección *Demonios*).

Una unidad de Desangradores causa *Miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Los Desangradores pueden efectuar una tirada de salvación por *Aura Demoníaca* de 4 ó más.

Los Desangradores están armados con una poderosa Espada Infernal. Cualquier impacto causado por la Espada Infernal provoca 1D3 heridas y suma +1 al valor del atributo de Fuerza del Desangrador en combate cuerpo a cuerpo. La Espada Infernal también permite *Bloquear*. Los Desangradores pueden regenerar las heridas sufridas en un turno si obtiene un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6, y triplican su capacidad de movimiento al efectuar una carga en vez de duplicarla.

BESTIAS DE NURGLE (DEMONIOS DE LA PLAGA DE NURGLE)

38 puntos por miniatura

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Nurgle, podrán adquirirse unidades de Bestias de Nurgle, las temibles bestias demoniacas de la Plaga de Nurgle.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bestia	8	3	0	3	5	3	3	1D6	6

EQUIPO

Ninguno.

ESPECIAL

Las Bestias son demonios y por tanto deben aplicarse las reglas especiales aplicables a los demonios (consultar la sección de Demonios del Caos).

Una unidad de Bestias causa *miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Las Bestias pueden efectuar una tirada de salvación por *Aura Demoníaca* de 4+ ó más.

Las Bestias pueden efectuar 1D6 ataques que penetran automáticamente cualquier armadura. Las tropas impactadas por una Bestia de Nurgle no podrán efectuar ninguna tirada de salvación.

A causa de su pernicioso rastro legamoso, no podrán aplicarse los modificadores normales en combate cuerpo a cuerpo por combates múltiples.



PORTADORES DE PLAGA (DEMONIOS DE NURGLE) 35 puntos por miniatura

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Nurgle, podrán adquirirse unidades de Portadores de Plaga.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portador de Plaga	10	5	5	4	3	1	6	2	10

EQUIPO

Los Portadores de Plaga están armados con una ponzoñosa Espada de Plaga, tal y como se describe más adelante.

ESPECIAL

Los Portadores de Plaga son demonios y por tanto deben aplicarse todas las reglas especiales aplicables a los demonios (ver la sección *Demonios del Caos*).

Una unidad de Portadores de Plaga causa *Miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Los Portadores de Plaga pueden efectuar una tirada de salvación por *Aura Demoniaca* de 4 ó más.

Los Portadores de Plaga están armados con una Espada de Plaga que exuda veneno. Las criaturas mortales (no demonios o Guardianes Espectrales) que sufran una herida causada por la Espada de Plaga morirán automáticamente, sin tener en cuenta el número de heridas que posea la miniatura, si se obtiene un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6.

Los Portadores de Plaga están rodeados permanentemente por una densa nube de moscas que distrae a sus oponentes durante el combate cuerpo a cuerpo, reduciendo en -1 su puntuación total de combate en combate cuerpo a cuerpo.

Cada unidad de Portadores de Plaga tendrá un nivel de Maestría Psíquica de 1 por cada cinco miniaturas que la formen, y un poder Psíquico de Nurgle por cada cinco miniaturas.

NURGLETES (DEMONIOS DE NURGLE) 15 puntos por peana

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Nurgle podrán adquirirse peanas de Nurgletes, los diminutos pero innumerables demonios de Nurgle.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Peana de Nurgletes	10	3	3	3	3	3	4	3	7

EQUIPO

Ninguno.

ESPECIAL

Los Nurgletes son demonios, y por tanto deben aplicarse todas las reglas especiales aplicables a los demonios (ver la sección *Demonios*). Sin embargo hay que tener en cuenta que **no es necesario** invocar a los Nurgletes, y que pueden desplegarse junto con el resto del ejército al inicio de la batalla.

Una unidad de Nurgletes causa *Miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Una peana de Nurgletes puede efectuar una tirada de salvación por *Aura Demoniaca* de 4 ó más.



HORRORES ROSAS (DEMONIOS DE TZEENTCH) 35 puntos por miniatura

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Tzeentch, podrán adquirirse Horrores Rosas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Horror Rosa	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Horror Azul	10	3	3	3	3	1	7	1	10

EQUIPO

Ninguno.

ESPECIAL

Los Horrores son demonios y por tanto deben aplicarse todas las reglas especiales aplicables a los demonios (ver la sección de *Demonios*).

Los Horrores causan *Miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Una unidad de Horrores tendrá un nivel de Maestría psíquica de 1 por cada cinco Horrores Rosas, y un hechizo del Caos de Tzeentch por cada cinco Horrores Rosas presentes en la unidad.

Cualquier Horror Rosa eliminado en combate deberá reemplazarse inmediatamente por dos miniaturas de Horror Azul. Estas seguirán luchando como parte de la unidad hasta que mueran. Hay que tener en cuenta que ningún Horror puede efectuar la tirada de salvación por *Aura Demoniaca*; la regla de división es su versión del mismo fenómeno.

INCINERADORES (DEMONIOS DE TZEENTCH) 40 puntos por miniatura

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Tzeentch podrán adquirirse Incineradores.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Incinerador	22	3	5	5	4	2	4	2	10

EQUIPO Ninguno.

ESPECIAL Los Incineradores son Demonios y por tanto deben aplicarse todas las reglas especiales aplicables a los demonios (ver la sección *Demonios*).

Una unidad de Incineradores causa *Miedo*, tal y como se describe en la sección de *Psicología* del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Los Incineradores pueden efectuar una tirada de salvación por *Aura Demoníaca* de 4 ó más.

Los Incineradores pueden disparar llamas hasta una distancia de 15 centímetros. Cualquier objetivo impactado por las llamas sufrirá 1D6 impactos de F3.

En combate cuerpo a cuerpo, un enemigo que sea herido por un Incinerador sufrirá 1D3 heridas por el efecto de las incandescentes llamas de los demonios.

Los Incineradores pueden saltar por encima de obstáculos sin ninguna penalización al movimiento.

DIABLILLAS DE SLAANESH 35 puntos por miniatura

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Slaanesh podrán adquirirse unidades de Diablillas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diablilla	10	6	5	4	3	1	6	3	10

EQUIPO Ninguno.

ESPECIAL Las Diablillas son demonios y por tanto deben aplicarse todas las reglas especiales aplicables a los demonios.

Una unidad de Diablillas causa *Miedo*, tal y como se describe en la sección de *Psicología* del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Las Diablillas pueden efectuar una tirada de salvación por su *Aura Demoníaca* de 4 ó más.

Una unidad de Diablillas tendrá un nivel de Maestría psíquica de 1 por cada cinco miniaturas, y un poder Psíquico de Slaanesh por cada cinco miniaturas presentes en la unidad.

Las enormes garras de las Diablillas les permiten añadir +1 a su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo.

Ella abrió los brazos insinuante, y él se acercó ensimismado. El traqueteo de los Bolters Pesados, los gritos de los moribundos y las detonaciones de las explosiones, parecieron perderse en la distancia mientras su olvidado Rifle Láser le resbalaba entre los dedos. Ella era tan hermosa y exótica, tan voluptuosa y elegante. Su cabeza nadaba entre luces multicolores mientras aspiraba el fragante perfume que emanaba de ella. Se sintió torpe y embrutecido mientras avanzaba para entregarse su abrazo. Su feroz sonrisa estaba llena de promesas ocultas...

**DIABLOS DE SLAANESH** 25 puntos por miniatura

Si el ejército incluye al menos una miniatura con la Marca de Slaanesh podrán adquirirse unidades de Diablos de Slaanesh, las infames bestias demoníacas del Príncipe del Caos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diablo	15	3	0	3	3	1	3	3	8



EQUIPO Ninguno.

ESPECIAL Los Diablos de Slaanesh son demonios y por tanto deben aplicarse todas las reglas especiales aplicables a los demonios (ver la sección de *Demonios*).

Una unidad de Diablos de Slaanesh causa *Miedo*, tal y como se describe en la sección de *Psicología* del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

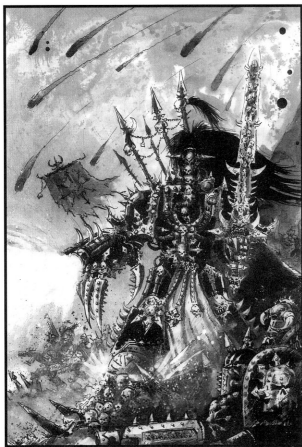
Los Diablos de Slaanesh pueden efectuar una tirada de salvación por *Aura Demoníaca* de 4 ó más.

Los Diablos de Slaanesh exudan un almizcle soporífero que entorpece los ataques del enemigo. Cualquier miniatura enemiga en contacto peana con peana con un Diablo de Slaanesh contabilizará al doble los efectos de cualquier *Fallo Catastrófico*. Las desconuales garras del demonio incrementan en +1 su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo, y su *cola de escopión* le permite causar un impacto de su Fuerza +1 adicional si vence en un turno de combate cuerpo a cuerpo.

PERSONAJES ESPECIALES

ABADDON EL SAQUEADOR, SEÑOR DE LA GUERRA DEL CAOS 150 puntos

(275 puntos Incluyendo las Cartas de Equipo)



Abaddon el Saqueador. Abaddon el Archienemigo. Abaddon, el que ha dirigido incontables Cruzadas Negras contra los aterrorizados mundos del frágil Imperio de la humanidad. Un monstruo inhumano cuyo nombre ha sido diez veces maldito durante los diez mil años de terror que ha sufrido la galaxia, que en el pasado conquistó en nombre del Emperador.

Hace mucho tiempo, Abaddon era un gran héroe, un poderoso guerrero que luchaba en las guerras de expansión y justa represalia de la humanidad. Era el Capitán de la Primera Compañía de los Lobos Lunares durante la Gran Cruzada, y siguió a Horus desde la antigua Tierra para conquistar las estrellas. Los Lobos Lunares lucharon en innumerables mundos para liberarlos de la tiranía alienígena o de la corrupción del Caos, y Abaddon siempre estaba en primera línea. Adoraba a su Señor de la Guerra como a un Dios, y Horus lo trataba como su hijo predilecto. De hecho, algunos rumores decían que en realidad era el hijo clónico del Primarca, un producto de los primeros experimentos con su Progenitor. Nadie sintió un orgullo mayor cuando el Emperador cambió el nombre de la Legión a Hijos de Horus en honor a la victoria del Señor de la Guerra en la Cruzada de Ullanor.

Al producirse la Herejía, fue evidente que la lealtad de Abaddon era para con Primarca y no para el lejano Emperador de la Humanidad. Tuvo a sus órdenes a los Exterminadores de los Hijos de Horus durante las campañas de Istvaan, Yarrant, y en el asedio al palacio Imperial de la Tierra. Abaddon luchó contra los

Exterminadores de los Puños Imperiales a bordo de la astronave de Horus en la trampa final que el Señor de la Guerra había preparado para destruir al Emperador, y su angustia ante la derrota de Horus en la batalla final le hundió más profundamente en la locura y el odio que ningún mortal hasta entonces.

Abaddon dirigió a los Hijos de Horus en un furioso contraataque para rescatar el cuerpo de su amado Señor de la Guerra, y expulsó a las tropas Imperiales de la astronave. Se apropió de la Garra de Horus, arrancándola de la armadura del Señor de la Guerra con un grito de odio que pudo oírse por toda la nave. Cuando la flota se dispersó en medio de la confusión, el crucero personal de Horus desapareció en el espacio Disforme y se dirigió al Ojo del Terror. Abaddon desapareció del espacio material y se convirtió en una leyenda.

Cuando Abaddon regresó finalmente, estaba al mando de una horda infernal que destruyó un sistema planetario entero en las proximidades del Ojo del Terror antes de que el Imperio pudiera reunir a las tropas suficientes para detenerle. Un planeta tras otro cayeron en un apocalipsis de fuego y acero bajo el ataque de sus legionarios traidores. Las hordas de Abaddon sólo pudieron ser rechazadas a un muy alto precio por los esfuerzos combinados de las Legiones de Titanes y los Capítulos de Marines Espaciales, pero esta no fue más que la primera de las "Cruzadas Negras" de Abaddon contra el Imperio. Abaddon sueña con formar un diabólico imperio a partir de las humeantes ruinas del derrotado Imperio. Cada mundo, cada ciudad destruida, es un paso más hacia la consecución de sus objetivos.

Durante la primera Cruzada Negra, Abaddon cerró numerosos pactos de sangre con los poderes infernales. En las criptas situadas bajo la Torre del Silencio de Uralan, Abaddon recuperó una espada demoníaca de gran poder. Se abrió paso a través del maldito laberinto que conducía a la gran sala interior donde la espada habla permanecido en estasis durante milenios. Con la aullante espada en sus manos, Abaddon era invencible. Ciudades enteras ardieron como sacrificio a los siempre hambrientos Demonios del Caos, y ejércitos enteros fueron destruidos por las balbuceantes criaturas del espacio Disforme. El poder de Abaddon alcanzó niveles inhumanos cuando los Dioses del Caos le recompensaron generosamente y él llevó a cabo hazañas de valor demoníaco que horrorizaron a todos los que intentaron enfrentarse a él.

En El'Phanor dirigió el ataque contra las puertas de la Ciudadela de Kromarch. Kromarch había construido bien su fortaleza. Sólo tenía una puerta de acceso, de adamantio sólido y un grosor de tres metros. Sólo uno de cada diez guerreros que siguieron a Abaddon a través del intenso fuego a que fueron sometidos desde las murallas consiguieron llegar junto a la puerta, donde quedaron atrapados por el fuego cruzado de Bolters Pesados. Sin embargo, Abaddon empuñó su espada demoníaca, cuyo filo ardía con llamas negras, y golpeó con ella la puerta con un ensordecedor rugido de furia. Las puertas eran más duras que el diamante y más fuertes que el acero, pero se partieron con facilidad bajo el impacto. Esa noche los demonios saciaron su hambre con Kromarch y los suyos.

Cuando los Ángeles Sangrientos se unieron a la batalla contra la horda en Mackan, Abaddon atacó a los hijos de Sanguinius con fría e implacable furia. Encabezó el asalto directo de un grupo de Berserkers de Khorne contra las posiciones de los Devastadores Ángeles Sangrientos. Sólo un puñado de Berserkers consiguieron llegar al reducto en lo alto de la colina, pero ni tan sólo las Escuadras de Asalto de los Ángeles Sangrientos consiguieron

posteriormente expulsar a la enloquecida partida de guerra y rescatar los cadáveres de sus hermanos muertos.

Abaddon ha encabezado doce Cruzadas Negras contra el Imperio. Algunas han sido grandes invasiones con Legiones enteras de Perdidos y Condenados; otras no han sido más que incursiones victoriosas con unas pocas compañías de los Marines Espaciales del Caos más mortíferos de los que dispone. En cada ataque ha hecho estremecerse al Imperio y ha destruido numerosos mundos próximos al Ojo del Terror. Los Altos Señores de la Tierra viven temiendo la posibilidad de que algún día Abaddon consiga unir a todas las Legiones Traidoras de una indestructible horda y regrese para culminar la traición que inició Horus hace diez mil años.

El ejército del Caos puede estar al mando de Abaddon el Saqueador, Señor de la Guerra del Caos. Si Abaddon se incluye en el ejército, deberá ser su comandante.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Abaddon	10	8	7	5	6	3	7	4	10

ARMAMENTO Abaddon está equipado con la *Garra de Horus*, un único guantelete con Cuchillas Relámpago y un Bolter de Asalto incorporado que fue arrancado de la armadura del Señor de la Guerra después de su muerte. Abaddon también posee la Espada Demonio *Drach'nyen*.

ARMADURA Abaddon está equipado con una armadura de Exterminador que ha sido bendecida por los oscuros Dioses del Caos (tirada de salvación de 2+ en 2D6).

EQUIPO Abaddon es un Señor del Caos, y por tanto puede poseer hasta tres cartas de Equipo, que siempre deben ser la *Garra de Horus*, la *Armadura de Exterminador del Caos* y *Drach'nyen*.

MARCAS DEL CAOS Abaddon ha hecho numerosos pactos infernales con todos los Dioses del Caos. Su armadura posee las Marcas de Khorne y Tzeentch, de forma que le permite dispersar los ataques Psíquicos dirigidos contra él si obtiene un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6, y que añade un +1 a la tirada de salvación normal de 3 ó más para convertirla en la tirada de salvación de 2+ ya indicada. Nurgle y Slaanesh han bendecido su cuerpo y su mente, aumentando su atributo de Resistencia en +1 (ya incluido en su perfil de atributos) y haciéndole inmune a los efectos psicológicos y a los chequeos de Desmoralización.

FACTOR DE ESTRATEGIA Abaddon posee un Factor de Estrategia de 5.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL DEL CAOS: Abaddon es un Marine Espacial del Caos y por tanto debe aplicarse la regla especial de *Fuego Rápido*.

PSICOLOGÍA: Abaddon es inmune a todos los efectos psicológicos y no puede resultar desmoralizado. Además, la unidad que esté bajo el mando directo de Abaddon también será inmune a todos los efectos psicológicos y no podrá resultar desmoralizada.

GUARDAESPALDAS: Abaddon puede estar acompañado por una unidad de guardaespaldas formada por hasta cuatro Marines Espaciales del Caos Exterminadores adquiridos de la lista de ejército de Marines Espaciales del Caos. Los guardaespaldas Exterminadores deben mantener la distancia de coherencia de Escuadra con Abaddon, pero si se desea, pueden operar en *Formación Dispersa*.

TELEPORTACIÓN: Abaddon puede teleportarse al campo de batalla sin coste adicional alguno. Si está acompañado de sus guardaespaldas Marines Espaciales del Caos, estos también podrán teleportarse sin coste adicional alguno.

RECOMPENSAS DEL CAOS Y CARTAS DE EQUIPO

LA GARRA DE HORUS 30 Puntos

Equipado con esta garra blindada, Horus se enfrentó al Emperador de la Humanidad y mató al Primarca Sanguinius. Abaddon la arrancó de la armadura del Señor de la Guerra, y actualmente se encuentra fusionada con su propia armadura gracias a la energía Psíquica. Para el Imperio, la Garra de Horus es una reliquia de la mismísima encarnación del mal, y causa *Terror* a todas las tropas Imperiales, a excepción de los Marines Espaciales Ángeles Sangrientos, que son afectados por la regla psicológica de *Odio*. La Garra incluye un primitivo Bolter de Asalto Especial, de forma que puede utilizarse tanto para disparar como para luchar en combate cuerpo a cuerpo, pero no para las dos cosas en un mismo turno.

ALCANCE	PARA IMPACTAR	FUERZA	HERIDAS	MODIFICADOR	PEN.
CORTO	LARGO	CORTO	LARGO	SALVACIÓN	BLINDAJE
0-30	30-60	+1	-	5	1
Especial: Fuego Sostenido: 1D					
Cuerpo a cuerpo					
Especial: Bloquear					

Sólo Abaddon

ARMADURA DE EXTERMINADOR DEL CAOS 70 Puntos

La armadura de Exterminador de Abaddon ha sido bendecida por los caprichosos Poderes del Caos, por lo que es mucho más robusta que los materiales físicos con los que fue construida. Esta armadura permite a Abaddon efectuar tiradas de salvación por armadura de 2 ó más en una tirada de 2D6, y le permite dispersar cualquier poder Psíquico lanzado contra él o que le afecte por hallarse dentro de su área de efecto si obtiene un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6.

Sólo Abaddon



LA ESPADA DEMONIO DRACH'NYEN 25 Puntos

La espada arcana que empuña Abaddon contiene la esencia de *Drach'nyen*, una criatura del espacio Distorsionada que puede desgarrar la realidad cuando la espada impacta a sus víctimas. *Drach'nyen* puede atravesar el acero, la carne y los huesos sin dificultad, haciendo inútiles las armaduras físicas.

Cualquier impacto causado por la espada herirá automáticamente y la víctima no podrá efectuar ninguna tirada de salvación por armadura, aunque las tiradas de salvación inmodificables podrán efectuarse normalmente. La espada penetrará automáticamente el blindaje de cualquier vehículo al que impacte. Los Psíquicos y demonios impactados por esta espada sufrirán no 1, sino 1D3 heridas.

ALCANCE	PARA IMPACTAR	FUERZA	HERIDAS	MODIFICADOR	PENETRACIÓN
CORTO	LARGO	CORTO	LARGO	SALVACIÓN	BLINDAJE
Sólo Cuerpo a Cuerpo					
		1	Automático	Automático	Bloquear

Sólo Abaddon

KHÂRN EL TRAIADOR 157 puntos (217 puntos incluyendo las cartas de Equipo)

Khârn ha dedicado su milenaria vida a llevar a cabo sangrientas masacres contra todos los seres vivos a su alcance. El olor de la guerra le atrae como la carne fresca a un perro hambriento; es completamente imposible contabilizar a cuántos ha dado muerte. Incluso durante la Gran Cruzada, cuando luchaba en las compañías de asalto de la Legión de los Devoradores de Mundos, era conocido por ser un brillante pero inestable guerrero. De hecho, toda la Legión de los Devoradores de Mundos era considerada como demasiado violenta y peligrosamente entusiasta en sus sistemas de pacificación de planetas que ni tan sólo habían desafiado la voluntad del Emperador. Al producirse la Herejía, Khârn dirigió con entusiasmo a sus guerreros contra sus hermanos Marines, especialmente en la masacre en las áreas de desembarco leales de Istvaan V.

Khârn estuvo al frente de todos los asaltos contra el palacio Imperial. Cuando Horus fue derrotado, Khârn yacía muerto y horriblemente mutilado sobre una montaña de cadáveres junto a

los muros del Palacio Interior. Sus hermanos Devoradores de Mundos recogieron su cadáver y lo llevaron con ellos mientras se abrían paso retirándose hacia sus naves. Una vez a bordo, descubrieron que por algún siniestro milagro, Khârn todavía seguía vivo. Si el propio Khorne le devolvió a la vida, o si el rugido de la batalla revivió su indómito espíritu, es una incógnita; pero desde la Herejía, Khârn ha sobrevivido a las batallas más sangrientas de su era, y nunca ha estado tan cerca de la muerte como en esa ocasión.

Recibió el apodo de "el Traidor" porque es capaz de matar a sus compañeros con la misma disposición que a sus enemigos. Los legionarios de los Devoradores de Mundos aprendieron esta amarga lección poco después de llegar al Ojo del Terror, cuando se enfrentaron a la Legión de los Hijos del Emperador por el control del mundo infernal denominado Skalthrax.

En Skalthrax, los aullantes vientos horadaban una y otra vez el infinito paisaje de rocas negras y hielo blanco. Rígidas ciudades negras de deformadas torres se recortaban en el plomizo cielo como los árboles en invierno. Las Legiones lucharon ferozmente y los Devoradores de Mundos expulsaron a los Hijos del Emperador de una ciudad tras otra con

sus sangrientos asaltos. Al llegar a la última y más grande de las ciudades, los Devoradores de Mundos sintieron próxima la victoria; sólo necesitaban derrotar una vez más a los Hijos del Emperador para poder controlar el planeta. La batalla tenía que finalizar rápidamente, antes de que la larga y oscura noche de Skalthrax cayera sobre el planeta y tanto vencedores como vencidos murieran congelados si no tenían refugio.

Las llamas iluminaron el cielo y la sangre corrió por las calles cuando los Devoradores de Mundos se lanzaron sobre el enemigo. Cada puerta y cada ventana parecía escupir fuego contra los guerreros Berserkers, pero estos siguieron avanzando. Sus Hachas Sierra atravesaban las armaduras y la carne de sus enemigos. Los Destruidores Sónicos barrían las calles una y otra vez, pero los elegidos de Khorne seguían luchando con el ímpetu de la demencia, hasta que sólo quedaron algunas pequeñas bolsas de resistencia. Entonces llegó la noche y los Berserkers interrumpieron el asalto.

Khârn maldijo a sus hermanos guerreros por buscar cobijo mientras aún quedaban enemigos con vida. Recogiendo un Lanzallamas, dio media vuelta e incendió el edificio más cercano con un gesto de desdén. Cuando sus hermanos Marines intentaron detenerle, los mató con gran facilidad y desapareció entre el resplandor, con la lengua de fuego de su Lanzallamas incendiando uno tras otro todos los edificios de la ciudad. El aullante viento propagó rápidamente los fuegos, y pronto la anarquía reinó entre los Legionarios, que empezaron a apagar los incendios y a luchar entre ellos por hacerse con los pocos refugios que quedaban. Khârn caminaba en medio de la confusión, degollando a todo aquel que encontraba, amigo o enemigo. Las brillantes llamas iluminaban su ensangrentada armadura y recortaban su silueta cuando su chirriante Hacha Sierra trazaba su círculo de muerte.

Después de aquella noche de horror, los Devoradores de Mundos se dispersaron en compañías independientes que luchaban por todo el Ojo del Terror. Muchos todavía odian a Khârn por lo que hizo, pero otros admiran su total devoción a las masacres. Khârn ha dirigido numerosas partidas de guerra de Berserkers de Khorne y de otras fuerzas, en incontables batallas. Siempre ha conseguido la victoria, pero muy pocas de sus tropas han sobrevivido para poder contarlo. Actualmente sólo los más fanáticos o enloquecidos guerreros se unen a él, pero a Khârn no le importa, pues sólo vive para matar en nombre de Khorne.

Khârn es un monstruo sediento de sangre, bendecido por Khorne el Señor de la Guerra, por ser uno de sus más enloquecidos y mortíferos Berserkers, el más legendario Paladín de la destrucción y la masacre. Un ejército del Caos puede incluir a Khârn como Paladín Legendario del Caos. Si el ejército tiene un valor total de 1.000 puntos o menos, o si está compuesto exclusivamente por Berserkers de Khorne y demonios, entonces Khârn puede ser su comandante.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Khârn	10	9	7	6	5	3(6)	7	3	10

ARMAMENTO Khârn está equipado con una Pistola de Plasma Modelo 1 y una Pistola Bolter, además de Granadas de Fragmentación y Perforantes.

ARMADURA Khârn está equipado con una Servoarmadura de combate que ha sido bendecida por Khorne como parte de su Marca del Caos, proporcionándole una tirada de salvación de 2 ó más en una tirada de 1D6.

CARTAS DE EQUIPO Y RECOMPENSAS DEL CAOS

Khârn es un Paladín Legendario del Caos y por tanto puede poseer hasta tres cartas de Equipo o Recompensas del Caos, que siempre deben ser *Alabanza de Khorne*, *Furia Salvaje de Khorne* y *Destripadora*, el Hacha Sierra favorita de Khârn.

MARCAS DEL CAOS

Khârn porta orgullosamente la Marca de Khorne, el Dios de la Sangre. Ésta le permite sumar +1 a su tirada de salvación por armadura y hace que esté sujeto a la *Furia Aesina* en combate.

FACTOR DE ESTRATEGIA

Khârn posee un Factor de Estrategia de 3.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL DEL CAOS: Khârn es un Marine Espacial del Caos, por lo que debe aplicarse la regla especial de *Fuego Rápido*.

PSICOLOGÍA: Khârn está sujeto a las reglas psicológicas de *Furia Aesina*. Es inmune a cualquier otro efecto psicológico y no puede resultar desmoralizado.

CARGA SALVAJE: El feroz entusiasmo de Khârn por llegar al combate cuerpo a cuerpo con el enemigo le permite triplicar su capacidad de movimiento al efectuar una carga, en vez de duplicarlo. Sólo podrá utilizar esta regla si ésta le permite llegar al combate cuerpo a cuerpo; no podrá utilizarse si no puede llegar al contacto con ningún enemigo.

ATAQUE IMPARABLE: En combate cuerpo a cuerpo, Khârn ataca con tanta ferocidad y rapidez a sus enemigos que es imposible *Bloquear* sus ataques. Por tanto, las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo con Khârn no podrán *Bloquear*.

IMPETUOSO: La impaciencia de Khârn por llegar al combate cuerpo a cuerpo, también se refleja en sus *Movimientos de Impulso*, saltando sobre los cuerpos de los muertos en busca de más enemigos a los que matar. Para representar esto, en los movimientos de impulso, Khârn puede recorrer hasta 10 centímetros en vez de los 5 centímetros normales.

RECOMPENSAS DEL CAOS Y CARTAS DE EQUIPO

ALABANZA DE KHORNE 20 puntos
 Khârn puede repetir cualquier tirada de salvación de su bendecida Servoarmadura del Caos que no haya superado. Si tampoco supera la segunda tirada de salvación, Khârn sufrirá la herida normalmente.

FURIA SALVAJE DE KHORNE 30 puntos
 Khârn es una brutal máquina de matar; ni tan sólo las heridas más graves pueden detenerle cuando se lanza a la carga aullando su grito de guerra, "¡Sangre para el Dios de la Sangre!" Para representar que Khârn no se detendrá por nada, se considerará que posee el doble de heridas que un Paladín Legendario normal (6 en lugar de 3), tal y como se indica en su perfil de atributos.

La Furia Salvaje de Khorne domina a Khârn, que en su enloquecida furia es capaz de atacar a cualquier miniatura que se encuentre en su camino. Si Khârn mata a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo y no queda ninguna otra miniatura enemiga a la que pueda alcanzar con su *movimiento de impulso* de 10 centímetros, entonces se moverá y atacará a la miniatura más próxima situada como máximo a 10 centímetros de distancia, ¡aunque sea una miniatura amiga de su propio bando! El combate cuerpo a cuerpo deberá resolverse en el turno siguiente, como si Khârn hubiese atacado a una miniatura enemiga. Si Khârn mata a la miniatura y hay alguna miniatura enemiga situada a 10 centímetros o menos, ésta será su próximo objetivo; pero si no hay ninguna miniatura enemiga a su alcance, simplemente atacará a la miniatura más próxima.

Sólo Khârn

DESTRIPIADORA 10 Puntos
Destripadora es la ancestral y gigantesca Hacha Sierra de Khârn, un artefacto de la Gran Cruzada, la era en que los Marines Espaciales avanzaban por toda la galaxia. Los dientes de sierra de *Destripadora* fueron arrancados de las mandíbulas de un dragón de mica en Luther McIntyre; su mango es de adamantio, y su hoja mide tres palmos. Es un arma mortífera, capaz de partir a un Marine Espacial equipado con Servoarmadura por la mitad de un solo golpe. En manos de Khârn, es doblemente peligrosa.

Khârn está tan acostumbrado a luchar con *Destripadora* que en combate cuerpo a cuerpo podrá repetir cualquier resultado de *Fallo Crítico* (resultados de 1) obtenido en su tirada de dados de ataque.

ALCANCE	PARA IMPACTAR	FUERZA	HERIDAS	MODIFICADOR	PENETRACIÓN
CORTO	LARGO	CORTO	LARGO	SALVACIÓN	BLINDAJE
Sólo Cuerpo a Cuerpo		7	1	-4	1D6+1D12+7
Especial: Puede repetir Fallos Catastróficos					

Sólo Khârn

FABIUS BILIS 120 puntos (200 puntos incluyendo las cartas de Equipo)

Fabius Bilis ha viajado por la galaxia mucho más que cualquier otro Señor de las Legiones Traidoras. En Dimmam se le conoce como el *Señor de la Química*; en Arden IX y en el sistema Bray, se le denomina *Devorador de Hombres*; para las degeneradas tribus que viven entre los escombros de las arrasadas Ciudades Colmenas de Paramar V, es el *Señor de la Clonación*. Él se autodenomina "Progenitor", y asegura que ha descubierto los secretos del Emperador para la creación de los Primarcas y los primeros Marines Espaciales.

Los conocimientos de alquimia de Bilis y su gran habilidad en la manipulación genética pueden comprobarse en todos los planetas que ha visitado, ya que el rastro de repugnantes seres descañados y de deformes abominaciones puede encontrarse en todos los lugares donde ha aterrizado su astronave. Su nombre es una maldición para el Adeptus Terra, ya que sus actividades contaminantes del material genético de la humanidad son cada vez más evidentes. Poblaciones enteras han sido eliminadas por el Adeptus Astartes en un intento de purgar las creaciones de Bilis a sangre y fuego. En la mayoría de casos se trata de planetas civilizados que han pasado a estar habitados por horribles y lerdos monstruos.

Sin embargo, en algunas batallas los Marines Espaciales del Emperador se han enfrentado a una feroz resistencia por parte de grupos de humanos modificados genéticamente y capaces de luchar con la fuerza y la astucia de un demonio. Estos engendros modificados, producto de los experimentos de Bilis, tienen una fuerza, velocidad e inteligencia muy superiores a la media humana, y son asesinos depravados y psicóticos. Estas son las creaciones de las que Bilis está más orgulloso, la cima de su arte, el Nuevo Hombre que dominará la galaxia: inestable, orgulloso, obsesionado, agresivo, traicionero, asesino. Todos los aspectos negativos del hombre han sido potenciados en estas criaturas, combinándose la psicología de un tirano y la fuerza de un demente. Ni tan sólo la Inquisición conoce cuántas de estas abominaciones han conseguido escapar, pero sabe que es prácticamente imposible identificarlos hasta que los primeros signos de su psicosis les hacen actuar de forma homicida.

Bilis es un renegado incluso para su propia Legión. Durante la Herejía era subcomandante de los Hijos del Emperador. Los Hijos del Emperador invadieron la Tierra con las tropas de Horus, pero no tomaron parte en los combates alrededor del palacio Imperial, sino que atacaron a la población civil del Administratum, la gigantesca infraestructura de oficinistas, burócratas, celadores y criados que coordinaban los recursos del extenso Imperio. Familias enteras de pacíficos escribas y altivos Prefectos que huían de la zona de combate fueron cazados por los Hijos del Emperador y encarcelados en terribles condiciones. Más de un millón de prisioneros fueron degollados para fabricar una gran variedad de estimulantes y drogas para los depravados renegados en busca de placeres salvajes.

Quizás fue entonces cuando Fabius Bilis inició el largo y siniestro camino que traería tanto pesar a la población de planetas enteros. No hay ninguna duda de que fue él quien llevó a cabo más experimentos con prisioneros vivos, atormentándoles y manteniéndoles vivos durante semanas. Incluso en medio de las masacres de la Herejía, le fascinaba la vida, no la muerte. Bilis

ayudó a los Hijos del Emperador mientras sucumbían cada vez más al influjo de Slaanesh, alterando los procesos químicos de sus cerebros para agudizar sus sentidos y conectando sus centros del placer al sistema nervioso para que cualquier estímulo les proporcionara un placer indescriptible. Pero cuando los Hijos del Emperador sucumbieron por completo a la sensualidad, Bilis fue distanciándose más y más de ellos.

Bilis abandonó la Tierra antes de la derrota de Horus, acompañado por un grupo de humanos modificados. Viajó de planeta en planeta, de sistema en sistema, en medio del Imperio en guerra, ofreciendo su ayuda a las fuerzas rebeldes a cambio de prisioneros, muestras genéticas o ancestrales libros científicos. Muchos gobernantes planetarios ambiciosos llegaron a arrepentirse del día que hicieron un pacto con Fabius Bilis, ya que sus atrocidades y genocidios en masa normalmente resultaban repulsivos incluso para sus propios aliados. Sin embargo, la ayuda que podía aportar Bilis era vital. Sus sueros podían transformar a las mediocre tropas del planeta en feroces súper-soldados, o podía utilizar las siniestras tecnologías de la clonación para movilizar a miles de "guerreros perfectos" en pocos meses.

Pero ni todos los engendros de los experimentos de Bilis fueron capaces de detener las feroces ofensivas de las tropas leales que avanzaban desde la Tierra. El castigo le llegó finalmente a Bilis en el sistema Arden, donde prestaba apoyo a los excesos del Señor de Renegados Tyrell a cambio de material fetal. El Adeptus Astartes invadió el corrupto planeta de Arden IX como una lluvia de llameantes ángeles vengadores. Las refineras de carne y las cubas de clonación fueron destruidas en una sola noche por la furia de los Marines Espaciales del Capítulo de los Salamandras, y Bilis tuvo que huir una vez más. Esta vez apenas pudo escapar con vida, ya que su astronave resultó gravemente dañada por un crucero imperial de la clase *Gothic* mientras intentaba huir a la dudosa seguridad del espacio Disforme.

Como la mayor parte de los pecios del espacio Disforme, la astronave de Bilis fue arrastrada hacia el Ojo del Terror. Viajó a la deriva hasta que por casualidad o desigmo de algún siniestro dios, la nave fue atrapada por el influjo gravitatorio de un antiguo Mundo Infernal. Antiguamente había sido un planeta que había albergado parte de la brillante y sofisticada civilización Eldar hasta su espectacular destrucción. En esos momentos era un mundo viejo, de retorcida oscuridad y latente locura; allí estableció Bilis su nuevo hogar.

Pronto descubrió que las dispersas Legiones Traidoras del Ojo del Terror necesitaban desesperadamente sus servicios: necesitaban clonar a sus guerreros y esclavos, pero sobre todo, los vitales órganos progenoides necesarios para crear más Marines Espaciales y así poder atacar el Imperio con renovado vigor. Fabius Bilis adquirió finalmente una delicada posición entre las Legiones Traidoras. Estas necesitaban sus servicios, pero él se negaba a ayudar a una Legión más que a otras. De esta forma, su seguridad ha quedado establecida, hasta ahora.

Un ejército del Caos puede incluir a Fabius Bilis. Si Fabius Bilis forma parte de un ejército, deberá ser su comandante.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Fabius Bilis	1D3+3	1D6+2	1D6+2	1D3+3	1D3+3	1D6	1D6+2	1D3	10

ARMAMENTO Fabius Bilis está equipado con el Báculo de Tormento, el Inyector Xyclos y una Pistola Bolter, además de Granadas de Fragmentación y Perforantes.

ARMADURA Fabius Bilis está equipado con una Servoarmadura de combate que le permite efectuar una tirada de salvación de 3 ó 6 más en una tirada de 1D6.

"Los oscuros Dioses del Caos y sus esclavos ya no tienen qué ofrecerme, pero yo tengo mucho que ofrecerles."

Fabius Bilis



FABIUS BILIS

CARTAS DE EQUIPO Y RECOMPENSAS DEL CAOS

Fabius Bilis puede poseer hasta tres Recompensas del Caos o Cartas de Equipo, que siempre deben ser el *inyector Xyclos*, el *Báculo de Tormento* y el *Cirujano*.

MARCAS DEL CAOS

Fabius Bilis no sirve a nadie más que a sí mismo, y por tanto no porta ninguna Marca del Caos.

FACTOR DE ESTRATEGIA

Fabius Bilis posee un Factor de Estrategia de 5.

REGLAS ESPECIALES

ATRIBUTOS: Fabius Bilis experimenta continuamente con su propio cuerpo. Para representar esto, su perfil de Atributos puede variar inmensamente. El perfil de Atributos de Fabius debe determinarse aleatoriamente antes de cada batalla (preferiblemente en presencia del jugador adversario). Deberá efectuarse la tirada de dado correspondiente y modificarla, tal y como se indica en el perfil de Atributos de Bilis. Este perfil no es constante, y debe determinarse de nuevo antes de cada batalla.

EL CIRUJANO: El Cirujano es un complicado artefacto, mitad máquina tecnológica, mitad objeto mágico, que está conectado a la médula espinal de Bilis y que extiende sus miembros insectoides por encima de su hombro. Puede considerarse que el Cirujano es la mejor obra de Bilis, ya que el Cirujano mantiene con vida a Bilis. El negro icor vital que el Cirujano bombea por el cuerpo de Bilis está cargado con la inmortal energía de la Disformidad. Sus diversos efectos se representan en combate, tal y como se indica a continuación:

En primer lugar, Bilis posee las mismas inmunidades a las toxinas y los gases que un demonio. Además, y esto es lo más importante, cualquier herida sufrida por Bilis puede ser sanada inmediatamente por el Cirujano. Si la armadura de Bilis no impide que éste sufra una herida, es posible que no resulte herido. Deberá efectuarse una tirada de 1D6: si el resultado obtenido es mayor que el número de heridas causadas por el impacto, Bilis no sufrirá herida alguna.

Por ejemplo, si Bilis es impactado por un disparo de Bolter que le causa 1 herida, obteniendo un resultado de 2 ó más, la herida será anulada. Si a continuación es impactado por un Rifle de Fusión que le causa 4 heridas, quedarán todas anuladas si se obtiene un resultado de 5 ó 6.

El Cirujano siempre salvará a Bilis si se obtiene un resultado de 6 en la tirada de dado, sin importar cuántas heridas haya causado el impacto, aunque no podrá salvarlo de la destrucción total por causa de una Granada de Vórtice, un Cañón de Distorsión, un Cañón Espectral, etc.

GUERREROS ALTERADOS: Si Fabius Bilis es el comandante del ejército, podrá alterar a algunos de los guerreros a sus órdenes mediante manipulaciones genéticas y drogas. Hasta una Escuadra puede ser alterada de esta forma por un coste adicional de +5 puntos por miniatura. Las tropas alteradas verán incrementados sus atributos de Movimiento, Fuerza, Resistencia y Ataques, tal y como se indica a continuación.

Tipo de Tropas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	+2			+1	+1				+1

Las Escuadras o Personajes que porten alguna Marca del Caos no podrán alterarse de esta forma. Los Guerreros Alterados son inmunes a los efectos psicológicos de *Miedo* y *Terror*. Además se reorganizarán automáticamente si resultan Desmoralizados y se encuentran a cubierto al finalizar el turno del jugador del Caos, incluso si han sido Desmoralizados o han huido para ponerse a cubierto en ese mismo turno.

MARINE ESPACIAL DEL CAOS: Fabius Bilis es un Marine Espacial del Caos y por tanto debe aplicarse la regla de *Fuego Rápido*.

PSICOLOGÍA: Fabius Bilis es inmune a todos los efectos psicológicos y no puede resultar desmoralizado.

RECOMPENSAS DEL CAOS Y CARTAS DE EQUIPO

BÁCULO DE TORMENTO 25 Puntos

Fabius Bilis tiene un mórbido interés por el dolor; y el *Báculo de Tormento*, que ha sido forjado por demonios, amplifica la punzada más insignificante hasta convertirla en un dolor agonizante. Cualquier enemigo que sufra 1 ó más heridas a causa del *Báculo de Tormento* quedará automáticamente fuera de combate a causa del dolor, y deberá retirarse del campo de batalla como una baja más, incluso si todavía no había sufrido todas las Heridas en su perfil. Además, la miniatura deberá superar un chequeo de Liderazgo en una tirada de 2D6, o lanzará un grito de dolor tan horripilante que todas las miniaturas de su propio bando situadas a 20 centímetros o menos deberán superar un chequeo de Liderazgo o resultarán Desmoralizadas.

ALCANCE	PARA IMPACTAR	FUERZA	HERIDAS	MODIFICADOR	PENETRACIÓN
CORTO LARGO	CORTO LARGO			SALVACIÓN	BLINDAJE
Sólo Cuerpo a Cuerpo	Usuario	1	Usuario	Variable	

Sólo Fabius Bilis

EL CIRUJANO 30 Puntos

El *Cirujano* es un sofisticado artefacto que bombea sangre de demonio por el cuerpo de Bilis. Además, el *Cirujano* dispone de un inyector de Frenzonía interconectado directamente con el corazón de Bilis (ver la página 71 de *Manual de Equipo de Warhammer 40,000* para más detalles), un taladro articulado y varios brazos sierra que permiten a Bilis tirar dos dados de ataque adicionales en combate cuerpo a cuerpo. Hay que tener en cuenta que los dos Ataques adicionales deben añadirse después de duplicar el número de ataques que Bilis puede efectuar a causa de la *Furia Asesina*.

Sólo Fabius Bilis

INYECTOR XYCLOS 25 Puntos

Bilis se hizo construir especialmente el *Inyector Xyclos* para poder "probar" sus nuevos sueros genéticos en condiciones de combate. Antes de efectuar la tirada para impactar, el jugador del Caos debe declarar qué tipo de suero va a utilizar. El objetivo podrá efectuar la tirada de salvación por armadura o pantalla de energía normalmente, pero si no la supera, el suero le afectará automáticamente, sin necesidad de efectuar la tirada para herir. Los sueros afectarán a los seres vivos, pero no afectarán a Guardianes Espectrales, vehículos, demonios, el Avatar, etc. Contra este tipo de objetivos, el Inyector utilizará simplemente su perfil básico.

Xyclos A Causa automáticamente 1D3 heridas por impacto en las criaturas vivas.

Xyclos B El objetivo sufre visiones psicóticas. Efectuar una tirada de 1D6+2 (en vez de 1D10) en la *Tabla de Efectos Alucinógenos* (página 59 del *Manual de Equipo*) para determinar su efecto.

Xyclos C La miniatura objetivo arderá espontáneamente, como si se hubiera obtenido un resultado de 4 a 6 en la *Tabla de Impactos de Lanzallamas*. Hay que tener en cuenta que las miniaturas amigas no podrán ayudar a apagar el fuego, pero éste podrá extinguirse si se obtiene este resultado en la *Tabla de Efectos del Fuego*. Si la miniatura muere, explotará causando los mismos efectos que una Granada de Plasma.

ALCANCE	PARA IMPACTAR	FUERZA	HERIDAS	MODIFICADOR	PENETRACIÓN
CORTO LARGO	CORTO LARGO			SALVACIÓN	BLINDAJE
0-30	30-60	+2	+1	(3)	1
				-1	1D6+3

Especial: Fuego Sostenido: 1D. Cuerpo a cuerpo

Sólo Fabius Bilis

HURON BLACKHEART**Tirano de Badab, Señor de los Corsarios Rojos, Amo del Torbellino, Segador Sangriento** 117 puntos (152 puntos incluyendo cartas de Equipo)

Huron Blackheart, Señor de los Corsarios Rojos. Luftg Huron, Tirano de Badab. Dos enloquecidos enemigos del Imperio sedientos de poder en diferentes periodos de tiempo, y en realidad la misma persona. Huron resultó gravemente herido al final del asedio de Badab por el impacto de un Rifle de Fusión en el combate que tuvo lugar en el interior del Palacio de las Espinas. Las Garras Astrales habían jurado luchar hasta la muerte para proteger al Señor de su Capítulo y su Mundo Natal, pero cuando comprendieron que Badab había caído, recogieron a Huron y se abrieron camino a través del bloqueo Imperial a bordo del puñado de astronautas supervivientes. Lejos ya del Sistema de Badab, saltaron al interior del Torbellino para escapar de la persecución de las naves Imperiales. Fue así como se unieron a la horda de renegados y herejes que habían buscado refugio en el Torbellino durante milenios.

El Tirano sobrevivió. Una parte de su cuerpo tuvo que ser reconstruida biómicamente casi por completo; los Tecnomarines y Médicos le velaron durante mucho tiempo mientras las astronautas de las Garras Astrales flotaban entre los torres de polvo y gas del Torbellino. Al octavo día, el Tirano recuperó el habla y ordenó a su pequeña flota buscar un nuevo Mundo Natal que conquistar. Al doceavo día el Tirano pudo levantarse y equiparse de nuevo con su Servoarmadura de combate. Sus fanáticos seguidores consideraron su recuperación como un prodigio, pero si fue un auténtico prodigio, fue uno muy siniestro.

Las reducidas huestes de Huron todavía eran suficientemente grandes como para conquistar la primera fortaleza pirata que encontraron en cuestión de horas. Los derrotados piratas se convirtieron en esclavos y pronto, aprendieron a temer su ira. Así nació Huron Blackheart.

El poder de Huron creció rápidamente a medida que iba ampliándose su reino pirata de herejes y renegados. Los temidos Marines Espaciales de Huron fueron conocidos como los Corsarios Rojos por el color rojo sangre que emplearon para borrar los símbolos de su antiguo Capítulo y la heráldica Imperial. Este gesto gustó enormemente a Huron, y todos los Marines Espaciales Renegados que se han unido a él desde entonces han mantenido los colores de su antiguo Capítulo, pero repintando partes de su armadura de color rojo para indicar su lealtad a su nuevo Señor.

Los Corsarios Rojos se han convertido en una fuerza a tener en cuenta y sus incursiones fuera del Torbellino han crecido en frecuencia y crueldad con el paso de las décadas. Y lo que es peor, la Inquisición está cada vez más preocupada por el creciente número de Marines Espaciales individuales, y en ocasiones Escuadras completas, que han desertado y han aparecido más tarde en los ejércitos de Huron Blackheart.

Si un ejército incluye a Huron Blackheart, éste deberá actuar como su comandante.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Huron Blackheart	10	7	6	5	5	3	6	3	10

ARMAMENTO Huron Blackheart está equipado con un Hacha de Energía, una Pistola Bolter, y Granadas de Fragmentación y Perforantes.

ARMADURA Huron Blackheart está equipado con una Servoarmadura de combate (tirada de salvación de 3+ en 1D6).

EQUIPO Como Señor del Caos, Huron Blackheart debería poder adquirir un máximo de tres Cartas de Equipo. Sin embargo, sus numerosas incursiones le han permitido reunir equipo más inusual y raro que otros, por lo que puede equiparse con hasta cuatro cartas de Equipo. La primera carta de Equipo siempre debe ser la *Garra del Tirano*.

MARCAS DEL CAOS Huron Blackheart no adora a ninguno de los grandes Poderes del Caos y por tanto no ha recibido ninguna de sus Marcas.

FACTOR DE ESTRATEGIA Huron Blackheart tiene un *Factor de Estrategia* de 5.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL DE CAOS. Huron Blackheart es un Marine Espacial del Caos y por tanto debe aplicarse la regla de *Fuego Rápido*.

CORSARIOS ROJOS. Los Marines Espaciales Renegados de Huron Blackheart son mucho más jóvenes que los que formaban las Legiones Traidoras descritas en la lista de ejército de los Marines Espaciales del Caos. Para representar esto, un ejército al mando de Huron puede adquirir armamento, equipo y vehículos de la Lista de Equipo y la sección de Armas de Apoyo (excepto Aliados) de la Lista de Ejército de los Marines Espaciales del **Codex: Ultramarines**. Los ejércitos de Huron pueden adquirir libremente cartas de Equipo y Tarjetas de Vehículo reservadas exclusivamente para el Imperio. Hay que tener en cuenta que los Marines Espaciales de Huron no son necesariamente renegados de los Ultramarines, sino Marines Espaciales renegados procedentes de diversos Capítulos de toda la galaxia.

EXTERMINADORES CORSARIOS ROJOS. Los Exterminadores Corsarios Rojos son normalmente veteranos del Capítulo de las Garras Astrales equipados con Armaduras de Exterminador. Esto significa que pueden estar equipados como los Exterminadores Imperiales normales, y que deben adquirirse en la sección de Escuadras de la Lista de Ejército del **Codex: Ultramarines**.

DEMONIOS. Las fuerzas del Torbellino de Huron normalmente no pueden contar con el apoyo de tantos demonios como las fuerzas del Ojo del Terror. Un ejército a las ordenes de Huron necesitará el doble de los Puntos de Invocación habituales para invocar Demonios.



La posesión era antaño nueve décimas partes del conocimiento. Y actualmente sigue siendo así, pero debemos cerrar los ojos a la décima parte que queda, y que alguna vez fue Humana. El deber nos exige que dejemos a un lado tales consideraciones y que arranquemos de raíz la impureza, tanto en acto como en pensamiento. Ese es el único procedimiento posible. Nadie puede considerarse inocente de complicidad. Es preferible autodestruirse que doblegarse.

El Libro de los Exorcismos
Los Versículos del Inquisidor Enoch

HAMADRYA. Huron posee una mascota de una especie desconocida a la que él llama su Hamadrya. La bestia parece ser medio inteligente y le acompaña en todo momento, encaramada a su hombro o escondida tras él si las cosas se ponen feas. La criatura nunca lucha ni ayuda a su amo directamente, pero aparentemente es capaz de utilizar algún tipo de poder Psíquico. Para representar esto, Huron Blackheart debe efectuar dos tiradas en la Tabla de Regalos del Caos (consultar la página 137 de la sección de *Apéndices*) al inicio de la batalla. La Hamadrya no posee atributos de Resistencia o Heridas, y si Huron muere, será retirada del campo de batalla junto a él.



EQUIPO

LA GARRA DEL TIRANO 35 puntos

La *Garra del Tirano* es un monstruoso brazo y hombro biónicos, de forma similar a los de un oso, que fue construida para reemplazar el brazo de Huron. La Garra posee un Lanzallamas Pesado, incorporado para el combate a corta distancia, y numerosos garfios y cuchillas que permiten a Huron *Bloquear* en combate cuerpo a cuerpo. La garra puede utilizarse durante la fase de disparo o en la fase de combate cuerpo a cuerpo, pero no en ambas.

ALCANCE	PARA IMPACTAR	FUERZA	HERIDAS	MODIFICADOR	PENETRACIÓN
CORTO	LARGO	CORTO	LARGO	SALVACIÓN	BLINDAJE
Plantilla de Lanzallamas Pesado	5	1D3	-3	1D6+1D3+5	
Especial: ver Reglas Especiales					
Combate Cuerpo a Cuerpo:					
Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo	8	1	-5	1D6+1D20+8	
Especial: Bloquear					

Sólo Huron Blackheart

AHRIMAN 246 puntos (316 puntos incluyendo cartas de Equipo)

Ahriman era uno de los más destacados Mil Hijos cuando estos dieron su primer paso en el camino del aprendizaje de los secretos de la magia. Al igual que su Primarca, Ahriman se había obsesionado con los misterios arcanos mientras luchaba a lo largo de la galaxia en la Gran Cruzada. Había tenido encuentros con civilizaciones aisladas en las que la magia se había convertido en la principal fuente de poder después de la muerte de las máquinas. La sed de conocimiento de Magnus el Rojo estaba muy arraigada en todos sus hijos, que lo buscaban con igual fervor.

Al final de la Gran Cruzada, el Primarca había conseguido recopilar un voluminoso tomo de magia llamado el Libro de Magnus, a veces también conocido como el Libro de los Mil Hijos, que contenía conocimientos arcanos de toda la galaxia. Como Jefe Bibliotecario, Ahriman era el guardián de este libro en Prospero, el Mundo Natal de los Mil Hijos, y estudió con detenimiento sus más profundos misterios. Su poder fue creciendo y extendiéndose a medida que comprendía los sutiles matices de la magia descubierta por sabios de toda la galaxia a lo largo de milenios de estudio. Como todos los Mil Hijos, Ahriman llegó a creer que el desaprovechado poder de la Disformidad podía ser encauzado en bien de la humanidad. Sólo la debilidad de sus mentes y espíritus impedía a los hombres normales controlar la Disformidad por completo.

Con el paso del tiempo, los más poderosos e influyentes Hermanos de la Legión empezaron a considerarse hechiceros, y dedicaron más tiempo a descubrir los secretos místicos del universo que a luchar en las guerras del Emperador. Pero el Emperador no podía tolerar la progresiva inclinación de los Mil Hijos hacia el Caos. Él sabía que ningún hombre, ni ningún Primarca, podía dominar al Caos. La advertencia de la Legión que su más devoto Señor de la Guerra conspiraba contra él pareció confirmar las peores sospechas del Emperador de que las fuerzas de Caos habían corrompido insidiosamente la totalidad de la Legión y ahora intentaban dividir al recién nacido Imperio.

El Emperador ordenó a la Legión de los Lobos Espaciales que atacara Prospero, el apacible mundo natal hogar de los Mil Hijos. Las voraces Escuadras de Asalto de Garras Sangrientas ocuparon los desprevedidos láseres orbitales y las baterías de misiles a las pocas horas de su llegada. Después de eso, los Mil Hijos fueron bombardeados hasta su práctica erradicación de la faz del planeta. Delicadas torres de increíble antigüedad fueron reducidas a escombros por los rayos de energía que caían del cielo; inmensas

bibliotecas repletas de volúmenes de incalculable valor ardieron bajo una lluvia de proyectiles de fusión. Atónitos por la magnitud de la traición, los Mil Hijos salvaron lo que pudieron y huyeron, rompiendo el bloqueo de los Lobos Espaciales con las escasas astronaves que les quedaban, en busca de refugio junto al Señor de la Guerra.

Los Mil Hijos pronto adornaron a Tzeentch, el Poder del Caos que mejor domina la magia. Éste se convirtió en su dios y mientras luchaban en la Herejía, Magnus y los Mil Hijos utilizaron su dedicación a Tzeentch para evitar la corrupción más grave sufrida por otras Legiones Traidoras. Tras la derrota de Horus, los Mil Hijos huyeron al Ojo del Terror. Sólo entonces empezaron a darse cuenta de la auténtica naturaleza de su dios.

Los primeros signos visibles fueron las grotescas mutaciones que empezaron a manifestarse entre los Hermanos de batalla. Ahriman y el resto de los Hechiceros quedaron aún más horrorizados cuando ellos mismos empezaron a cambiar y a sufrir mutaciones. No habían logrado dominar al Caos, sino que era el Caos el que les estaba dominando a ellos.

Ahriman estaba decidido a evitar que el largo camino hacia la sabiduría que habían empezado a recorrer no terminara en locura y abominación. Convocó un cóncave secreto compuesto por muchos de los más poderosos hechiceros que habían resistido la horrenda propagación de mutaciones. Se dedicaron a estudiar de nuevo el Libro de Magus en secreto, buscando alguna forma de detener la macabra transformación de la Legión. Finalmente llegó a crear la *Ribérica de Ahriman*, un hechizo tan poderoso que desataría fuerzas más allá del control de los hechiceros. Si tenía éxito, la Legión sería inmune para siempre a los efectos mutantes del Caos.

Al principio, el cóncave de Hechiceros negó su ayuda a Ahriman, pero cuando Magnus se convirtió en uno de los Príncipes Demonio de Tzeentch, fue evidente que los Mil Hijos estaban perdiendo sus últimos vestigios de humanidad. Pronto no serían más que aullantes Engendros del Caos desprovistos de todo su tan arduamente adquirido conocimiento y poder; la destrucción de su mundo natal, la Herejía, todo habría sido en vano. Al final los Hechiceros decidieron unir sus fuerzas y un terrible cataclismo de magia fue liberado sobre el Planeta de los Hechiceros.

Se dice que incluso los demonios huyeron ante el atronador torbellino de magia que Ahriman y los otros hechiceros desataron sobre su mundo. Relampagueantes nubes de energía multicolor

descendieron de los cielos y envolvieron las altas torres de plata de los Mil Hijos; rayos de luz azul y amarilla golpearon a los corruptos Marines Espaciales uno tras otro. Ninguna protección mágica o defensa física podía mantener aquel poder bajo control. La tormenta de magia rugió durante una noche eterna, que pudo haber durado días o siglos, hasta que finalmente el propio Magnus utilizó sus poderes sobrenaturales para ponerle fin.

El resultado hizo patente que la *Rúbrica de Ahriman* había sobrepasado sus expectativas y, al mismo tiempo, fallado terriblemente. Aquéllos de los Mil Hijos con poderes mágicos, o bien habían sobrevivido y visto cómo sus conocimientos y poderes habían aumentado considerablemente, o bien habían sido completamente destruidos.

Los hermanos de batalla, cuyos poderes Psíquicos habían sido escasos o prácticamente inexistentes, habían cambiado. Su armadura estaba cerrada herméticamente, como si cada articulación y junta hubieran sido fundidos. Dentro del duro caparazón de cerámica y adamantio, los cuerpos físicos de los Marines Espaciales del Caos habían sido reducidos a puñados de polvo, aunque sus espíritus habían sobrevivido, aprisionados dentro de su Servoarmadura de combate para toda la eternidad.

Los hermanos de batalla habían sido convertidos en poco más que autómatas, pero Ahriman estaba satisfecho: la corrupción física de los Mil Hijos había sido detenida a pesar de su terrible coste. El ciclópeo ojo de Magnus pronto descubrió que Ahriman y a su cóncave eran los culpables. El demonio Primarca estaba furioso y ordenó a Ahriman y los otros que se presentaran ante él antes de destruirles por completo. Pero cuando levantó el puño para aplastar a los impenitentes hechiceros, se oyó una voz lejana y susurrante: "Magnuss, estáss demasiado dispuestoo a aplastar mis peoness."

Tzeentch, el Que Transforma las Cosas, había dirigido la conspiración en su propio provecho. ¿Quién podría adivinar los planes del más enigmático de los Dioses del Caos? Fueran cuales fueran los motivos, Ahriman había sido su marioneta sin saberlo. Magnus estaba secretamente satisfecho con las artes arcanas practicadas por su cóncave. Aún así, tenían que ser castigados, por lo que el demonio Primarca destruyó a Ahriman y a los demás del Planeta de los Hechiceros por toda de la eternidad. Les condenó a vagar más allá del Ojo del Terror en una búsqueda eterna del entendimiento.

Durante milenios, Ahriman ha buscado artefactos mágicos, antiguos libros arcanos, Psíquicos poderosos y cualquier otro tipo de conocimiento o poder mágico. Ha dirigido incursiones únicamente para conseguir conocimiento, llegando incluso a atacar museos y colecciones privadas de anticuarios para gran consternación de sus víctimas. En muchas ocasiones estos artefactos mágicos pertenecían a los Cultos del Caos, y Ahriman simplemente llegaba para arrebatárselos junto a cualquier humano que pudiera servirle como siervo. A menudo resulta una desagradable sorpresa para un Magus del Culto el descubrir que sus esfuerzos para conseguir la ayuda de los Mil Hijos termina con la pérdida de sus artefactos de hechicería y la muerte de la mayor parte de su secta.

Immune a la influencia disforme del Caos durante estos diez mil años, Ahriman todavía cree que el Caos puede ser dominado por el conocimiento y el poder cabalístico. En lo más profundo de su negro corazón, Ahriman cree que puede encontrar los elementos finales del rompecabezas en las atestadas estanterías de la Biblioteca Negra de los Eldar. Los Eldar le temen por ello, y viven aterrados por la posibilidad de que descubra la entrada al laberinto de la Telaraña. En algún punto dentro de sus túneles escondidos se encuentra la Biblioteca Negra, un gran depósito de conocimientos arcanos procedentes de todos los rincones y tiempos, que describe con detalle el Reino del Caos.

Las Corrientes del Espacio Disforme

Para los seres vivos del resto de la galaxia, la idea de penetrar en el Ojo del Terror es algo terrorífico. Los Navegantes del Imperio evitan el espacio a miles de años luz a su alrededor para no correr el riesgo de que una mínima desviación en su rumbo pudiera llevarles cerca de sus fronteras. Muchos recuerdan a otros Navegantes que se acercaron demasiado al Ojo del Terror en un estúpido intento de ahorrar unos cuantos días de tiempo de viaje, y que han desaparecido para siempre. En los Mundos Astronave de los Eldar existen portales sellados herméticamente donde antiguamente las puertas del espacio Disforme conducían a planetas vivientes, ahora enajenados por el Ojo del Terror. Esas entradas permanecen selladas con cerraduras de Hueso Espectral, y están malditas con runas tan poderosas que su simple visión produce la locura a cualquier criatura viviente.

El Ojo del Terror causa grandes disrupciones de la realidad en el espacio material, y también causa tormentas y violentos remolinos de energía en el espacio Disforme. Las astronaves a la deriva en el espacio Disforme son atráidas las unas hacia las otras por las olas del espacio Disforme, creándose así conglomerados de desechos y escombros espaciales que forman gigantescos pecios. Estos deformes montones de chatarra son abordados por las fuerzas del Caos y convertidos en naves de guerra equipadas con armas terribles, que pasan a engrosar las flotas de guerra de los grandes poderes.

La mayoría de los ataques de las fuerzas del Caos proceden del Ojo del Terror a través de un área del espacio denominada

Portal de Cadia. Las violentas corrientes del espacio Disforme son ligeramente menos fuertes en las cercanías del Portal de Cadia y ofrecen un paso seguro a través del Imperio para las flotas de ataque del Caos. En otros lugares, las violentas tormentas del espacio Disforme pueden dispersar las fuerzas de invasión a lo largo de miles de años luz, reduciendo su efectividad a una serie de sangrientas incursiones.

Los Hechiceros de los Mil Hijos son capaces de hallar el camino hacia el universo material siguiendo el rastro de los Psíquicos de los Cultos del Caos o las invocaciones mágicas. Desde sus astronaves espaciales pueden detectar y seguir estas señales por medio de grandes cristales denominados bolas de cristal. Se trata de esferas cristalinas transparentes, de aproximadamente un metro de diámetro. Las bolas de cristal más pequeñas son utilizadas para guiar a los Renegados hasta su objetivo después de haber desembarcado. Por ello, los ejércitos de Marines Espaciales del Caos normalmente incluyen algún Hechicero de los Mil Hijos para que les guíe hasta su objetivo en el universo material (aunque a algunos incursores no les importa donde les lleve su nave, dejando que lo decidan los Dioses). Tzeentch muchas veces elige a los Mil Hijos como sus agentes; los instrumentos por medio de los cuales manipula el curso de la historia. Atacando un planeta específico o matando a cierta persona, el Gran Poder de Tzeentch aumenta según sus propios intereses e intenta arrebatárselos algo de poder a los poderes rivales del Caos.

Últimamente, Ahriman ha estado buscando el rastro Psíquico del Inquisidor Czevak, uno de los pocos humanos que ha podido penetrar en la Biblioteca Negra y ha sobrevivido. Si Ahriman consigue capturar a Czevak, poco podría hacer el Inquisidor para esconder el camino a la Biblioteca Negra entre los arcanos poderes de Ahriman. Ahriman dispondría así de las llaves para encontrar los desconocidos conocimientos acumulados por la raza Eldar sobre el Caos. Estos conocimientos convertirían a Ahriman en un nuevo y mortífero dios del Caos.

El ejército del Caos puede incluir a Ahriman. Ahriman puede estar al mando de un ejército de los Marines Espaciales del Caos si éste está compuesto exclusivamente por Marines de los Mil Hijos y demonios de Tzeentch.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ahriman	10	7	7	5	5	4	7	3	10

ARMAMENTO Ahriman está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

ARMADURA Ahriman está equipado con Servoarmadura que le permite contar con una tirada de salvación de 3 ó más en 1D6.

CARTAS DE EQUIPO Y RECOMPENSAS DEL CAOS Ahriman puede poseer hasta 4 Recompensas del Caos o Cartas de Equipo. Debe adquirir siempre la Recompensa del Caos *Destino de Tzeentch*, y las Cartas de Equipo *Báculo Negro de Ahriman* y *Proyectiles Infernales*. La Recompensa del Caos o Carta de Equipo restante puede ser elegida por el jugador del Caos siguiendo las reglas normales.

MARCAS DEL CAOS Ahriman se ha consagrado al sinuoso sendero de Tzeentch y porta su Marca. Si Ahriman es objetivo de un ataque Psíquico, podrá dispersarlo si obtiene un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6.

FACTOR DE ESTRATEGIA Ahriman posee un Factor de Estrategia de 5.

NIVEL DE MAESTRÍA Ahriman es un Jefe Bibliotecario y por tanto, posee un Nivel de Maestría de 4. Esto le permite contar con cuatro poderes Psíquicos. Su poder primario es de Tzeentch; sus poderes terciarios pueden elegirse en los mazos de Adeptus y de Bibliotecario.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL DEL CAOS. Ahriman es un Marine Espacial del Caos y por tanto, debe aplicarse la regla especial de *Fuego Rápido*.

¿Y cuáles son los logros de vuestro frágil Imperio? Es un cadáver que está pudriéndose lentamente desde dentro, mientras los gusanos se retuercen en su estómago. Fue construido con las hazañas de héroes y gigantes, y ahora está habitado por cobardes para quienes la gloria de aquellos tiempos no es más que una leyenda casi olvidada. Pero yo no he olvidado nada, y mi sabiduría se ha extendido mucho más allá de las meras fragilidades mortales.

Ahriman de los Mil Hijos

PSICOLOGÍA. Ahriman *odia* a todos los miembros del Capítulo de los Lobos Espaciales. Es inmune a cualquier otro efecto psicológico, y nunca puede resultar desmoralizado.

CARTAS DE ESTRATEGIA. Si Ahriman forma parte de un ejército del Caos podrá descartarse de las cartas de Estrategia recibidas al inicio de la batalla y tomar otras del mazo de estrategia. Las cartas recibidas esta vez son las definitivas y no podrán descartarse otra vez.

LOS MIL HIJOS. Si Ahriman está al mando del ejército, éste debe estar compuesto exclusivamente por Marines de los Mil Hijos, Personajes con la Marca de Tzeentch y Demonios de Tzeentch.

RECOMPENSAS DEL CAOS Y CARTAS DE EQUIPO

DESTINO DE TZEENTCH 25 puntos
Si un ejército incluye una miniatura que posea esta Recompensa del Caos, durante la fase Psíquica dicho ejército será el primero en recibir las cartas de energía, incluso aunque se trate de la fase Psíquica del adversario. Además, siempre será el primero en emplear poderes Psíquicos. Si ambos ejércitos cuentan con un Hechicero con esta Recompensa, las dos se anularán mutuamente y deberán aplicarse las reglas normales.

BÁCULO NEGRO DE AHRIMAN 25 Puntos
El Báculo Negro es un poderoso artefacto que concentra la energía Psíquica. Cuando Ahriman emplee un poder Psíquico, el Báculo Negro reducirá en una el número de cartas de energía necesarias para lanzarlo, hasta un mínimo de 1 carta de energía; por tanto, los poderes Psíquicos que precisan de 2 cartas de energía para utilizarse podrán lanzarse invirtiendo sólo una carta de energía; y los poderes que requieran la inversión de 3 cartas de energía, podrán lanzarse invirtiendo tan sólo dos cartas de energía. En combate cuerpo a cuerpo, las poderosas energías del Báculo Negro permiten añadir +4 al valor del atributo de Fuerza de Ahriman.

Sólo Ahriman



PROYECTILES INFERNALES 20 Puntos
Los *Proyectiles Infernales* son proyectiles mágicos para Bolter o Pistola Bolter sobre los cuales se han inscrito runas arcanas que brillan con un resplandor blanco azulado. Estos proyectiles pueden utilizarse siempre que el hechicero dispare durante la fase de disparo, en vez de utilizar munición normal (aunque estos proyectiles no pueden utilizarse si el hechicero dispara en *Fuego Rápido*). Si impactan al enemigo, estos proyectiles explotan causando los mismos efectos que el poder Psíquico *Tormenta de Fuego de Tzeentch*. La Fuerza de la Tormenta de Fuego será equivalente al nivel de Maestría del Hechicero que haya disparado, en vez de su Fuerza normal de 5. Los objetivos que puedan efectuar una tirada de salvación contra ataques Psíquicos podrán efectuarla normalmente para evitar los efectos de los *Proyectiles Infernales*, pero las armaduras normales y las pantallas de energía serán inservibles.

Sólo Hechiceros de Tzeentch

El Teniente Corda miró hacia abajo desde el muro de la fortaleza minera y entendió lo que era realmente el miedo. La llanura que se extendía frente a la instalación estaba cubierta de tropas enemigas. Además de los guerreros de armaduras de negro azulado de la Legión de los Amos de la Noche, entre la horda que se aproximaba pudo distinguir a Berserkers de Khorne equipados con armaduras del color de la sangre. La horda del Caos se estremecía y gritaba ansiosa. Los cobrizon Juggernauts gruñían por encima de los cánticos de los Berserkers de Khorne, que se mezclaban con los aullidos y gritos de batalla de los Amos de la Noche.

Los sonidos del interior del fuerte y base minera fronteriza contrastaban dramáticamente con los ladridos y rugidos de la partida de guerra del Caos. En el interior, el Teniente no podía oír nada excepto el llanto de las mujeres y los niños que se apretujaban paralizados por el miedo, en espera de lo inevitable. Todos habían oído historias y mitos medio olvidados sobre el destino de aquellos que no tenían la suerte de morir directamente a manos de los siervos de los Dioses Oscuros.

Debía haber cientos de enemigos ahí fuera, pensó para sus adentros el Teniente Corda. Muchos más de los que el contingente de tropas del fuerte podía eliminar, pero al menos había refuerzos en camino. Sin embargo, hasta que no llegaran los refuerzos, eran los mineros, los hombres de la milicia y una Escuadra de Tropas de Cadia quienes tenían que defender la posición.

El fogonazo en la bocacha del Lanzamisiles de las Tropas de Cadia saludó el inicio del ataque de los Amos de la Noche. Corda vio cómo uno tras otro, los Misiles de Fragmentación impactaban a su objetivo. A pesar de las explosiones de metralla, los misiles no parecían afectar a los Marines Espaciales del Caos. El Teniente sabía que al final las tropas del fuerte tendrían que enfrentarse a los malditos guerreros de la Disformidad en combate a corta distancia.

“¡Sangre para el Dios de la Sangre! ¡Cráneos para Khorne! ¡Sangre para el Dios de la Sangre!” Aquel era el constante cántico de los Berserkers; sus voces rudas y guturales parecían cualquier cosa excepto humanas. Los nativos esperaron en tensión detrás de los muros del fuerte, que temblaban con cada impacto de los antiguos Cañones de Plasma y los Cañones Láser de los Amos de la Noche.

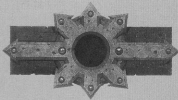
Corda miró a su alrededor. Las tropas de la milicia estaban parapetadas detrás de defensas construidas o reforzadas a toda prisa. Un viejo depósito de combustible en desuso había sido colocado contra las puertas para formar una barricada, pero Corda dudaba que eso representara alguna diferencia para los feroces Berserkers.

Un vehículo sólidamente construido y con forma de jaula había sido transportado hasta el frente por el enemigo, y un grupo de Amos de la Noche estaba intentando liberar lo que había en su interior. Cuando los estimulantes recorrieron el maltrato cuerpo del Marine Espacial del Caos enterrado dentro de su sarcófago de adamantio, el *Dreadnought* se liberó de su jaula, finalmente libre de sus cadenas.

Sin rastro alguno de humanidad, con la mente carcomida por la locura y una rabia bestial causada por su encarcamiento en el interior de su cuerpo robótico, el *Dreadnought* era como un monstruo salvaje guiado por una ira ciega y psicótica. Con zancadas que hacían temblar la tierra, la amalgama de carne y antigua tecnología poseída por el Caos, avanzó pesadamente

hacia las líneas de defensa enemigas. La máquina parecía obedecer más a un instinto asesino, primario e irracional que a un propósito determinado.

Las puertas cedieron bajo la sucesión de embestidas, y las bisagras saltaron disparadas de sus goznes. En medio de una lluvia de fragmentos de roca y hierros retorcidos, algo muy grande chocó contra el depósito de combustible. Una gigantesca garra de metal mecánica agarró la parte superior del depósito, aferrándolo en una trituradora presa. Los pistones hidráulicos del *Dreadnought* silbaron protestando al levantar el depósito de combustible del suelo; sus afilados apéndices rasgaron el metal oxidado, y a continuación lo lanzó contra los petrificados defensores. Sus dos antiguos Bolters Pesados entraron en acción simultáneamente, barriendo a los soldados y sus familias con una larga ráfaga de una potencia mortífera.



Corda vio como un guerrero de las Tropas de Cadia atacaba valerosamente a la monstruosa máquina desde un lado, esquivando el ataque de su garra y la mortífera ráfaga de sus Bolters, mientras intentaba seccionar los cables de energía del *Dreadnought* con la bayoneta de su Rifle Láser. La gigantesca máquina de guerra agarró al guerrero y, con un tijeretazo de sus poderosas garras de adamantio, lo partió por la mitad.

El Teniente apartó la vista de la carnicería que acababa de presenciar, sintiendo cómo el contenido de su estómago le subía por la garganta, sólo para ver cómo otro de los valientes guerreros de las Tropas de Cadia era partido por el Hacha Sierra de un Berserker, de un tamaño obscenamente grande. Los dientes monomoleculares atravesaron la armadura Antifrag y la carne con la misma facilidad; el chirriante filo del arma salpicó el aire con un chorro de sangre del guerrero de las Tropas de Cadia.

El Teniente Corda se encontró de repente en medio de un combate entre colonos, Tropas de Choque y Marines Espaciales del Caos sedientos de sangre. Los Berserkers de Khorne habían penetrado en el fuerte, y los defensores habían sido rodeados. Era imposible resistir la ferocidad de los enloquecidos guerreros y su magnífica habilidad en combate. Sólo era una cuestión de tiempo.

Mientras la caja de mecanismos de sus Bolters Pesados empezaba a brillar de un color naranja incandescente, el *Dreadnought* se abalanzó contra la multitud de refugiados, abatiendo a los habitantes de Purgatory en una indescriptible matanza sin distinciones de sexo o edad. Los cadáveres destripados eran apartados en una incesante orgía de muerte, mientras varias toneladas de tecnología asesina seguían avanzando, dejando a su espalda una estela de rojas entrañas.

La masacre y el derramamiento de sangre en el interior del fuerte eran palpables; impregnaban el aire con un olor pegajoso y dulzón. Y por encima del ruido de la contienda resonaba el incesante canto de los Berserkers de Khorne sobre el campo de batalla: “¡Sangre para el Dios de la Sangre! ¡Sangre para el Dios de la Sangre!”

"¡Retirada! ¡Replegaos hacia el edificio central!" - ordenó Corda. La orden la cumplieron inmediatamente todos aquellos que todavía eran capaces de correr. Vendándose una herida en el brazo, el Teniente se abrió paso hasta la última sección del fuerte que todavía no había sido arrasada. El Lanzamisiles que quedaba había sido emplazado allí, y los colonos reemplazaron las bajas sufridas por las tropas en la línea defensiva.

Algo extraño e inquietante estaba empezando a ocurrir en el interior de la instalación. Observando desde su posición elevada, el Teniente Corda estaba seguro de que podía ver una niebla roja que empezaba a envolver los cuerpos de los combatientes situados al pie de las murallas. Era como si la furia salvaje de los Berserkers estuviera adoptando forma física a partir de una nube escarlata que parecía surgir de las armaduras de los guerreros del Caos.

Mientras seguía observando el increíble horror, la tangible rojez pareció espesarse, con formas que se retorcían haciéndose visibles en el interior de la nube, y Corda estuvo convencido con una gélida certeza que Purgatory estaba perdido.

El cielo se había vuelto tan rojo como la sangre que relucía sobre las hachas de los Berserkers, y las tórridas nubes de tormenta, teñidas de carmesí, empañaron el sol. Donde quiera que mirase, el suelo estaba teñido de rojo por la sangre derramada por las víctimas de los Amos de la Noche. Pero incluso entre la horda del Caos nadie podía compararse con los Berserkers de Khorne en el número de colonos y Tropas de la Guardia Imperial que habían caído bajo sus Hachas Sierra y el salvajismo con que ejecutaban la matanza.

Y entonces Corda se percató de repente que los Marines Espaciales del Caos ya no luchaban solos. En medio de los guerreros con armadura había otras criaturas: seres escamosos de piel roja, con largos y musculosos brazos rematados con garras asesinas. El olor de la batalla había atravesado el universo material hasta el espacio Disforme. Su olor dulzón había atraído a los guerreros de la muerte de Khorne al festín de carne mortal. Empuñando resplandecientes espadas, los demonios saltaron sobre los aterrizados colonos con alaridos inhumanos, enloquecidos por la sangre.

Mientras Corda observaba, anonadado por los monstruosos horrores del espacio Disforme, vio cómo la nube roja iba aglutinándose en algunos puntos. Numerosas criaturas demoniacas del Dios de la Sangre surgieron de la niebla ante sus propios ojos. Todos los horripilantes monstruos del subconsciente colectivo de la humanidad parecían materializarse entre las escenas de carnicería, materializándose a partir de la niebla roja.

Mastines con collares de bronce, cada uno más grande que un hombre, arrastraban a los colonos desde las barricadas, y hundían sus colmillos largos como cuchillos en sus cálidas gargantas. Figuras deformes corrían lanzando alaridos a través de los defensores, con aserradas Espadas Infernales reluciendo con una energía absorbedora de vida. Aquí un horror demoniaco gritaba a través de una boca llena de colmillos que tenía en su estómago; allí el suelo se estremecía con miembros humanos medio formados.

En un punto envuelto por las emanaciones procedentes del espacio Disforme, una pared de cemento se había convertido en carne, con su superficie ondulándose malignamente. Mientras otro Mastín de Khorne

arrancaba un pedazo de carne del cadáver de un soldado, cerca de él un sádico Desangrador arrancaba la cabeza de un miliciano con sus manos, lamiendo el jugo carmesí que manaba de ella con su áspera lengua.

El Teniente Corda no pudo soportarlo más. Ordenó al soldado que había junto a él sobre el tejado del fuerte que disparasen con todo lo que tuvieran. Sus compañeros en el interior de la instalación no podían salvarse. Si los soldados de las Tropas de Cadia y los colonos caían a causa de los Misiles de Fragmentación de su propio bando, Corda consideraría que les habría rescatado de un destino peor que la muerte. Por que todos sabían que la muerte física a manos de los demonios no constituía el fin de ésta; el alma de un hombre podía permanecer cautiva y torturada durante toda la eternidad dentro del espacio Disforme, sin esperanza de libertad, a los pies del trono del Dios de la Sangre.

Los demonios, los Marines Espaciales del Caos, soldados y colonos de Purgatory fueron abatidos por una tormenta de Misiles de Fragmentación, de Plasma y de Fusión. Por unos instantes, el avance del Caos fue detenido, pero donde caía un miembro de la horda, cinco más estaban ansiosos de ocupar su lugar. El principio del fin se aproximaba para las tropas del Teniente.

* * * *

Aullando, el Hermano Sargento Melchor de los Berserkers de Khorne partió por la mitad a otro colono con un salvaje golpe de barrido de su Hacha Sierra. En su estado de furia había perdido la cuenta del número de cráneos que ese día había depositado a los pies de Khorne, pero nunca podían ser demasiados. La niebla roja estaba sobre él en ese momento. Podía asegurar que el Dios de la Sangre estaba satisfecho de su Paladín por todo lo que había conseguido, cuando la energía pura del espacio Disforme tomó forma alrededor de él y de sus asesinos hermanos.

La energía del espacio Disforme se arremolinó a su alrededor; las corrientes empezaron a contorsionarse agónicamente cuando empezaron las dolorosas contracciones de las pesadillas de los defensores. La repulsión por el Imperio y la necesidad de venganza habían fermentado durante largo tiempo en el atemporal Reino del Caos, y ahora se expresaban en la furia del asalto de los Marines Espaciales del Caos contra el fuerte.

Las mentes y las almas se concentraron exclusivamente en el acto de matar, permitiendo que la influencia del Dios de la Sangre se extendiera desde el espacio Disforme. La ira, el odio y la sed de sangre que cubrían el campo de batalla, empezaron a materializarse a partir del éter en forma de esperpénticas imitaciones de seres vivos. Cuanta más sangre derramaban los Berserkers, más grande era el nexo de unión entre lo material y lo inmaterial. Esto no hacía más que aumentar el deseo de los guerreros oscuros de derramar más sangre y aumentar su terrible ferocidad.

En un extraño momento de lucidez, Melchor, Vengador de Khorne, se concentró en algo más que el cadáver descuartizado de su próxima víctima, y pudo constatar la posición de sus tropas. Por doquier, los Berserkers y los Amos de la Noche parecían controlar la situación; las antiguas Serwoarmaduras estaban teñidas de la sangre de sus enemigos. Tanto en número como en salvajismo, los guerreros corrompidos por el Caos gozaban de la superioridad.

Un certero disparo de Rifle Líser de un guerrero de las Tropas de Cadia explotó en el pecho de la armadura del Hermano Melchor, pero ni tan sólo consiguió frenar un poco la carga del Berserker. Por su parte, la armadura Antifrag del soldado no

consiguí impedír la despiadada y sangrienta réplica de Melchor. Con cuatro golpes bien dirigidos, el *Guardia Imperial* fue desmembrado por completo.

El Berserker de Khorne aulló con cruel satisfacción. Aplastarían aquel mundo patético y lo despojarían de su botín. Así el que se hacía llamar Emperador conocería su poder y la desesperación; y en las Profundidades de su desesperación los siervos de los Dioses Oscuros tendrían su venganza. La victoria sería de ellos y la Guerra Eterna habría llegado a su fin.

Melchor se recreó en la carnicería de los que se encontraban a su alrededor; su mente estaba completamente dominada por una nube roja. Entonces sintió la aproximación de algo a través de la *Disformidad*, algo poderoso y terrible: una concentración de sádica crueldad y una bestial ansia de derramar sangre que sólo las masacres más violentas podían atraer y satisfacer. Atraído por el hedor de la batalla y los agonizantes espasmos de muerte de las víctimas, estaba llegando.

El líder de los Berserkers recibió al espíritu demoníaco en el punto que divide el tiempo y el espacio, y le habló de todo lo que haría para mayor gloria de Khorne si el Hermano Paladín accedía a sus deseos. Sólo el espíritu de un Gran Demonio podía hacer aquella petición, y Melchor no se entregaría a aquel sacrificio por nadie inferior. Sin apenas pensarlo, el pacto quedó sellado.

Al instante, el Marine Espacial del Caos sufrió una terrible transformación. El cuerpo del Berserker empezó a hincharse rápidamente; la carne revestida de piel reventó las placas de plásticero, despedazando la armadura. Los brazos se echaron atrás en un brutal espasmo y se alargaron con un audible sonido elástico.

Todo su cuerpo tembló y se retorció mientras su esqueleto y sus órganos internos se reorganizaban desde el interior. Sus muñones óseos de color negro surgieron entre sus hombros, creciendo a una velocidad desmesurada hasta que se desplegaron formando un gran par de alas de murciélago, ocultando la tenue luz del sol. Las articulaciones se doblaron dolorosamente mientras del interior del cráneo del Marine Espacial del Caos se abría paso el morro de un animal. Durante todo el proceso el cuerpo del guerrero aumentó de tamaño mientras el demonio que le poseía extraía la energía del espacio *Disforme* para acelerar la transformación.

La posesión ya estaba completada. Melchor el Vengador ya no existía, y en su lugar había un gigantesco *Devorador de Almas*. El demonio se acercó a las murallas del todavía invicto núcleo del fuerte. Los hombres huían gritando, incapaces de permanecer frente al aura de terror que irradiaba la presencia del demonio. El *Devorador de Almas* agarró al Teniente de las Tropas de Cadia con una mano gigantesca e introdujo al forcejeante mortal en sus fauces cubiertas de colmillos, masticando con sus dientes afilados la armadura de caparazón y los huesos del humano.

Algunos fragmentos de la armadura del Marine Traidor seguían colgando de sus monstruosas alas. El demonio de Khorne avanzó por el interior de la instalación, demoliendo muros de hormigón bajo sus pezuñas de bronce y propagando la muerte con su látigo llamante.

El Inquisidor andaba entre los escombros ardientes de la base minera. En su arrugado rostro había una expresión inescrutable. Era evidente por sus fruncidas cejas que los sucesos que habían tenido lugar allí implicaban terribles consecuencias para el Imperio. Una Escuadra

de Ultramarines lo seguía por el campo de batalla, manteniendo con orgullo una formación precisa en todo momento. A pesar de su aparente calma exterior, cada uno de los miembros de la Escuadra observaba horrorizado lo sucedido sin dar crédito a sus ojos. El fuerte fronterizo había sido arrasado hasta los cimientos: no quedaba ninguna pared en pie. Algunos cadáveres de Marines Espaciales del Caos yacían entre las cenizas, pero eran superados con creces por los cuerpos descuartizados de los colonos y de las Tropas de Choque de Cadia que cubrían el paisaje.

¿Qué tipo de atrocidades del espacio *Disforme* habían sido cometidas allí? Todo lo que estuviere relacionado con los Marines Espaciales del Caos enfermaba por completo a los Ultramarines. Los Amos de la Noche, y los otros herejes que se habían aliado a la partida de guerra, constituían la antítesis de los Capítulos leales al Emperador. Habían renegado de lo que una vez habían creado y de lo que los Ultramarines ahora se esforzaban en proteger. No mostraban remordimiento alguno en aniquilar la población entera de un planeta y todo porque en un megalomaniaco capricho creían que tenían algo mejor con qué reemplazarla, algo que ellos podrían dominar mejor.

¿Cómo lamentaba el Inquisidor la debilidad de la condición humana! ¿Cómo podían los mejores Marines Espaciales del Emperador haberse dejado llevar tan lejos de la gracia salvadora del Emperador? ¿Cómo podía aquel poder oscuro haber provocado que los hermanos de armas de los Ultramarines se convirtieran en algo peor que animales salvajes, en algo completamente inhumano?

El inquisidor tomó nota mental de que no había ningún superviviente; nadie había escapado de una condenación eterna. No había ni rastro de mujeres o niños. Sin duda estaban encadenados en las entrañas de las astronaves de los Amos de la Noche, destinados a una vida de esclavitud en alguno de los abominables Mundos Infernales del Ojo del Terror.

El Inquisidor había sospechado durante mucho tiempo que los Amos de la Noche encontrarían finalmente el camino hasta Purgatory, y que cuando lo hicieran toda la humanidad temblaría frente a sus maquiavélicos planes. Enterrado bajo la superficie del planeta había un artefacto del que se hablaba en la *Ordo Maellus* entre acallados susurros acompañados de gestos protectores.

Siguiendo el consejo de la adivinación efectuada por los Psíquicos de la Inquisición, el arma apocalíptica conocida únicamente como *Mano de la Noche* había sido enterrada en aquel pequeño mundo olvidado. Se decía que era un regalo de los Dioses Oscuros, enviada al universo material directamente desde el corazón del Reino del Caos. Nada podía compararse en potencia destructiva; ni siquiera los procesos de purga planetaria del *Exterminatus*.

Tras enviar hebras de energía mental a través del éter del planeta, el Inquisidor percibió que algo faltaba en la intensamente traumatizada aura Psíquica de Purgatory. Algo grande, mortífero y anegado con el poder corruptor del espacio *Disforme*. Entonces supo que había llegado demasiado tarde. Los Amos de la Noche, y el arma con la cual podían destruir sistemas planetarios enteros, ya se habían marchado.

NOTAS DEL DISEÑADOR

"Si he visto más que la mayoría de hombres es sólo porque he mirado desde los hombros de gigantes." - Isaac Newton

Siempre me ha gustado el Caos. Mi corrupción empezó con el primer libro de *El Reino del Caos: Esclavos de la Oscuridad*. El segundo volumen (*Los Perdidos y los Condenados*) todavía estaba en preparación cuando empecé a trabajar en el Estudio de Diseño de Games Workshop, y participé con un poco de mis primitivas habilidades de maquetador ayudando en su elaboración. Aquellos dos libros me fascinaron; toda su barroca brutalidad y su salvajismo renacentista creaban una atmósfera especial y un peligro omnipresente, incluso en el violento universo de **Warhammer 40,000**.

De repente nos encontramos en 1995, y el Gran Señor de los Torturadores me está diciendo a mí y a Jervis que ha llegado el momento de escribir de nuevo un **Codex Caos** que de alguna forma resume dos volúmenes de más de doscientas páginas, en aproximadamente una cuarta parte de ese tamaño. Uhhmmmm. Primero empezamos a revisar los volúmenes originales del *Reino del Caos*, y llegamos a la conclusión de que creaban la atmósfera adecuada por su aspecto y sus numerosas y excelentes citas (muchas de las cuales hemos reproducido en el **Codex Caos**). Toda la información que incluían estos viejos libros está actualmente dividida entre **Warhammer 40,000** y **Warhammer Batallas Fantásticas**. Desafortunadamente, estaba ligeramente anticuada y excesivamente detallada, incluyendo numerosas tablas sin una aplicación real en el juego. Aunque siempre es doloroso eliminar algo de una publicación, algo tenemos que eliminar.

El mayor problema fue cómo elaborar una lista de ejército para los múltiples ejércitos del Caos en un único Codex. Los libros originales incluían una lista independiente para cada Poder del Caos en **Warhammer** y **Warhammer 40,000**, pero muchos de los tipos de tropas se repetían en todas las listas. Decidimos convertir todas esas listas en una única lista universal. Los jugadores que desearan crear ejércitos de un Poder del Caos en especial podrían hacerlo; y los jugadores que quisieran experimentar el poder combinado del Caos también estarían contentos. Otro problema era que con las listas del Reino del Caos acostumbraban a organizarse ejércitos un poco... genéricos, sin concentrarse en ningún aspecto. Esto también quedó reflejado en la lista de ejército abreviada e incluida en la caja de **Warhammer 40,000** que permitía utilizar Hombres Bestia, Adoradores del Caos, demonios y Marines Espaciales del Caos en una mezcla heterogénea. La idea era adecuada, pero al desplegar un ejército de 1.500 puntos sobre el campo de batalla, el ejército resultaba bastante inconexo.

Queríamos que los ejércitos del Caos estuvieran organizados en base a una idea importante, por lo que preguntamos a los jugadores en base a qué organizaban sus ejércitos del Caos durante el Campeonato de **Warhammer 40,000** del año 1995. La respuesta fue unánime: los Marines Espaciales del Caos. Todos los ejércitos incluían Marines Espaciales del Caos, y la mayoría también incluían demonios. En base a esto decidimos confeccionar la lista de ejército principal del **Codex Caos** para representar un ejército invasor de Marines Espaciales del Caos procedente del ojo del Terror. Los demonios del ejército podrían ser invocados desde el espacio Disforme durante la batalla, mediante reglas especiales. Al proponer esta idea a los jugadores, se mostraron entusiasmados ante la idea de poder organizar un ejército de los malignos Marines Espaciales. Y empezamos a trabajar.

A continuación pensamos cómo podíamos hacer que los Marines Espaciales se diferenciara de los Marines Espaciales Imperiales: ¿simplemente serían los mismos Marines Espaciales con la armadura de diferente color, o la diferencia sería mayor? Obviamente, la diferencia tendría que ser mayor. ¿Y los jugadores que quisieran organizar ejércitos de Cultistas, demonios y Hombres Bestia? Si los ignoráramos, los jugadores podían acabar linchándonos.

Jervis sugirió que podíamos incluir dos listas de ejército "adicionales" en el Codex. Con estas listas deberíamos cubrir los ejércitos de criaturas del Caos no previstos por la lista de ejército de Marines Espaciales del Caos. Estas dos listas adicionales (la del Culto del Caos y la de las Legiones Démoniacas) eran una forma excelente de mostrar cuán diverso podía ser un ejército del Caos. Podrían aliarse con los Marines Espaciales del Caos para crear un ejército como el incluido en las listas de ejército de la caja de **Warhammer 40,000** y los ejércitos de los libros Reino del Caos.

Por mi parte, yo consideraba que los Marines Espaciales del Caos tenían que ser una gran amenaza procedente del pasado del imperio, una amenaza que no estaba dispuesta a desaparecer y pasar a formar parte de la historia. Es por esto que los Dioses del Caos son menos importantes en el **Codex Caos** que en los antiguos libros dedicados al Caos; consideramos que los Marines Espaciales del Caos tenían que tener sus propias motivaciones, sin importar lo viles y depravadas que fueran. Aunque los corruptos Marines Espaciales de las Legiones Traidoras eran unos excelentes Paladines para los Dioses del Caos, no podían ser sus meros instrumentos, y además podían conservar sus propias ansias de venganza, de edificación de un imperio, de presalía o de búsqueda de conocimientos arcanos que daban un sentido a su existencia.

Los personajes espaciales del Caos han sido creados y diseñados teniendo esto en cuenta. Afortunadamente hemos conseguido reflejar los diferentes aspectos de las obsesiones que los han impulsado a actuar, y porque estos poderosos individuos han redirigido su existencia al servicio de las fuerzas de la oscuridad. La fanática devoción de Khârn al Dios de la Sangre muestra uno de los extremos, el categórico rechazo de Ahriman a aceptar su destino, el extremo opuesto. Ni tan sólo los Príncipes Demonios han sido creados con la intención de crear súper monstruos, sino para demostrar que los demonios también pueden ser personajes especiales, con sus propias idiosincrasias y vulnerabilidades, las cuales les convierten en criaturas únicas.

Al diseñar las Legiones Traidoras intentamos mantener este espíritu. En los libros originales del *Reino del Caos* se habían descrito en profundidad cuatro de las Legiones (Devoradores de Mundos, Hijos del Emperador, Guardia de la Muerte y Mil Hijos), y el resto habían sido ignoradas. Para mantener la idea original, consideramos que las cuatro Legiones que habían sido descritas en profundidad fueran las cuatro que se habían consagrado totalmente a los cuatro Dioses del Caos y que, por tanto, habían recibido recompensas físicas de sus dioses. Fue fácil imaginar que algunos de los miembros más enloquecidos y fanáticos de todas las Legiones se consagrarían por completo a los Dioses del Caos, y así nacieron los Berserker de Khorne, los Marines de Plaga, los Marines Ruidosos y los Hechiceros de Tzeentch.

Otro aspecto interesante era conseguir que los Marines Espaciales del Caos tuvieran el mismo aspecto que cuando fueron exiliados al Ojo del Terror diez mil años antes de la fecha Imperial "actual". Aunque los avances tecnológicos del Imperio avanzan más lentamente que una tortuga, diez mil años es tiempo suficiente para que se produzcan cambios. Por esto pensamos en imponer algunos límites al armamento disponible para las Legiones Traidoras, introduciendo las versiones más antiguas de algunas armas, y haciendo que otras fueran peligrosos precursores experimentales de las armas utilizadas por los Marines Espaciales Imperiales. Esto, combinado con los modelos antiguos de las Servoarmaduras que habían utilizado los diseñadores, nos permitió crear una imagen sinistra y arcaica que contrastaba adecuadamente con el aspecto pulcro y correcto de los Marines Espaciales leales.

Bueno, me parece que ya he desvariado suficiente. Antes de dejarnos quiero destacar que aunque he comentado todas las ideas incluidas en el **Codex Caos**, este libro es también obra de personas formidables que han hecho todo el resto del trabajo: los diseñadores de miniaturas, los artistas, los chicos de producción y los pintores de miniaturas. Su entusiasmo por el Caos en general y por el **Codex Caos** en particular ha contribuido a que participar en este proyecto haya sido un placer, y ellos son los responsables de que el resultado final haya superado todas mis expectativas. También me gustaría dar las gracias a mi peluquero, a mi tienda de ropa, a mi mamá y a todos los pequeños hombrecitos verdes...



"Su podredumbre física es insignificante en comparación con la podredumbre que hay en sus corazones."

Inquisitor Vaudis en referencia a las Lejiones Traidoras



El Capítulo de Marines Espaciales Ángeles Sangrientos todavía lamenta en la actualidad la pérdida de los hermanos que murieron a manos de Abaddon el Saqueador y de sus tropas en la Batalla de Mackan. Sin previo aviso, el pacífico amanecer de Mackan fue desgarrado por una ingente marea de tropas del Caos que descendió del cielo y aniquiló a la sorprendida guarnición de Ángeles Sangrientos. En esta página pueden verse imágenes de una batalla entre los Marines Espaciales del Caos de los Guerreros de Hierro y las tropas de los Ángeles Sangrientos al mando de Mephiston, el Señor de la Muerte.



Predator del Caos

La mayoría de los Predators del Caos son mucho más que simples vehículos blindados, ya que con frecuencia hay poderosos Demonios atrapados en su interior. Estos Predators se convierten en malignas máquinas vivientes capaces de llevar a cabo terribles masacres y extender una gran devastación en combate.



LAND RAIDER MARINES ESPACIALES DEL CAOS

INFORMACIÓN VEHÍCULO

TRIPULACIÓN:

- 1 CONDUCTOR MARINE ESPACIAL DEL CAOS
- 2 ARTILLEROS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

VALOR EMBESTIDA:

FUERZA 8

1D12 HERIDAS

MODIFICADOR TIRADA DE SALVACIÓN: -5

MOVIMIENTO:

VELOCIDAD DE CRUCERO: 18 cm

VELOCIDAD DE COMBATE: 35 cm

VELOCIDAD MÁXIMA: 50 cm

TIPO: ORUGAS

TRANSPORTE:

5 Marines Espaciales equipados con Servoarmadura de Combate, ó 5 Marines Espaciales equipados con Armadura de Exterminador.

ARMAMENTO:

Dos **Cañones Láser** acoplados instalados en cada lateral del vehículo, y **dos Bolters Pesados** acoplados e instalados en un ático en la parte superior del habitáculo. Cada par de Cañones Láser tiene un ángulo de disparo de 180° hacia el lateral correspondiente del vehículo. Los Bolters Pesados tienen un ángulo de disparo de 360°. El **Land Raider** puede equiparse con dos **Lanzagranadas de Asalto** cargados con **Granadas de Fragmentación** por un coste adicional de +5 puntos.



PERFILES DE ARMAMENTO:

Arma	Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Salvación	Pen. Blindaje	Pen. Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo					
Cañón Láser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	Fuego Sostenido: 4D
Bolter Pesado	0-50	50-100	-	-	5	1D4	-2	1D6+1D4+5	Fuego Sostenido: 4D
Lanzagranadas de Asalto	15	-	-	-	3	1	-1	1D6+3	Área de Efecto: 5cm

VALOR EN PUNTOS: 220 puntos

PREDATOR MARINES ESPACIALES DEL CAOS

INFORMACIÓN VEHÍCULO

TRIPULACIÓN:

- 1 CONDUCTOR MARINE ESPACIAL DEL CAOS
- 3 ARTILLEROS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

VALOR EMBESTIDA:

FUERZA 8

1D12 HERIDAS

MODIFICADOR TIRADA DE SALVACIÓN: -5

MOVIMIENTO:

VELOCIDAD DE CRUCERO: 18cm

VELOCIDAD DE COMBATE: 50cm

VELOCIDAD MÁXIMA: 63cm

TIPO: ORUGAS

ARMAMENTO:

Un Cañón Automático instalado en la torreta. El Cañón Automático tiene un ángulo de disparo de 360°. El Cañón Automático de la torreta puede reemplazarse por **dos Cañones Láser** por un coste adicional de +30 puntos. En cada barquilla lateral pueden instalarse **Bolters Pesados** (+30 puntos) o **Cañones Láser** (+90 puntos), con un **Lanzagranadas de Asalto** cargados con **Granadas de Fragmentación** por un coste adicional de +5 puntos.



PERFILES DE ARMAMENTO:

Arma	Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Salvación	Pen. Blindaje	Pen. Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo					
Bolter Pesado	0-50	50-100	-	-	5	1D4	-2	1D6+1D4+5	Fuego Sostenido: 3D
Cañón Láser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	Fuego Sostenido: 1D
Cañón Automático	0-50	50-180	-	-	8	1D6	-3	2D6+8	Fuego Sostenido: 1D
Lanzagranadas de Asalto	15	-	-	-	3	1	-1	1D6+3	Área de Efecto: 5cm

VALOR EN PUNTOS: 90 puntos + Armamento Barquillas

ID6	Blindaje	
	Frontal	Lateral/Posterior
1	Orugas*	15
2-3	Habitáculo	20
4	Barquilla*	17
5-6	Torreta	22

* Resultará impactada la más próxima al atacante

1D6

- La oruga sufre algunos daños, pero sigue funcionando. El *Prodor* sólo podrá moverse a Velocidad de Cruce por el resto de la batalla.
- La oruga es arrastrada por el impacto. El *Prodor* moverá fuera de control en el siguiente turno, y tras ello quedará inmovilizado por el resto de la batalla.

6 La oruga es arrastrada por el impacto, provocando daños en el eje de transmisión que hacen que el vehículo vuelque. Los restos del vehículo volcado se desintegran totalmente. Cualquier miniatura sobre la que pasen los restos sufrirá 1D6 impactos de F7 con un modificador a la tirada de salvación de -2. Deberá efectuarse una tirada de ID6 por cada miniatura en el interior del vehículo. Morirá en el accidente si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de ID6. Las miniaturas supervivientes podrán abandonar el vehículo normalmente.

1D6

- 3-6 Se produce una violenta explosión en el compartimento de la tripulación. Deberá efectuarse una tirada de ID6 por cada tripulante. Si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, el tripulante en cuestión habrá muerto.
- El motor del *Prodor* explota, matando a la tripulación. El tanque pivota sobre sí mismo por la fuerza de la explosión, quedando encarrado en una dirección determinada aleatoriamente, y tras ello queda permanentemente inmovilizado.

5 Una chispa prende el depósito de combustible del *Prodor*, el cual se incendia provocando la muerte de toda la tripulación. Los restos ardenes se mueven fuera de control en el próximo turno, y tras ello explotan. Todas las miniaturas a 8 centímetros o menos de distancia alrededor del punto de explosión resultan afectadas por la explosión, sufriendo los mismos efectos que si hubiesen sido afectadas por el impacto de Lanzallamas Pesado.

6 El compartimento de munición del *Prodor* estalla. El *Prodor* resulta destruido y todas las miniaturas a 8 centímetros o menos de distancia alrededor del punto de explosión sufren 1D6 impactos de Fuerza 10 con un modificador de -3 a la tirada de salvación.

1D6

- El arma instalada en la barquilla resultará destruida y sólo podrá disparar si antes se obtiene un 4+ en una tirada de ID6.
- La barquilla resultará destruida. El arma instalada en ella no podrá disparar por el resto de la batalla.
- La barquilla resultará destruida como en el resultado anterior, pero el impacto provoca una explosión secundaria en el Habitáculo. Deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Daños: Habitáculo para determinar los efectos de la segunda explosión.

1D6

- El arma instalada en la torreta resultará destruida y sólo podrá disparar si primero se obtiene un 4+ en una tirada de ID6.
- La torreta resultará destruida y no podrá disparar. El arma instalada en la torreta sólo podrá disparar en línea recta a objetivos que estén dentro de su alcance antes de ser destruida.
- El torreta no podrá disparar.
- La munición almacenada en la torreta explota y el *Prodor* resulta destruido. Toda la tripulación muere, pero los daños en el arma provocan una explosión secundaria en el Habitáculo. Deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Daños: Habitáculo para determinar los efectos de la segunda explosión.

ID6	Blindaje	
	Frontal	Lateral/Posterior
1-2	Orugas*	17
3-5	Habitáculo	22
6	Cañón Láser*	18

* Resultará impactado el más próximo al atacante

1D6

- La oruga sufre algunos daños, pero sigue funcionando. El *Land Raider* sólo podrá moverse a Velocidad de Cruce por el resto de la batalla.

2-5 La oruga es arrastrada por el impacto. El *Land Raider* moverá fuera de control en el siguiente turno, y tras ello quedará inmovilizado por el resto de la batalla.

6 La oruga es arrastrada por el impacto, provocando daños en el eje de transmisión que hacen que el vehículo vuelque. Los restos del vehículo volcado se desintegran totalmente. Cualquier miniatura sobre la que pasen los restos sufrirá 1D6 impactos de F7 con un modificador a la tirada de salvación de -2. Deberá efectuarse una tirada de ID6 por cada miniatura en el interior del vehículo. Morirá en el accidente si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de ID6. Las miniaturas supervivientes podrán abandonar el vehículo empleando las reglas normales.

1D6

- Los dos Bolters Pesados instalados sobre el Habitáculo resultan destruidos y no podrán emplearse de nuevo por el resto de la batalla.

2-3 Se produce una violenta explosión en el compartimento de la tripulación. Deberá efectuarse una tirada de ID6 por cada tripulante. Si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, el tripulante en cuestión habrá muerto.

4 El motor del *Land Raider* explota, matando a la tripulación. El tanque pivota sobre sí mismo por la fuerza de la explosión, quedando encarrado en una dirección determinada aleatoriamente, y tras ello queda permanentemente inmovilizado.

5 Una chispa prende el depósito de combustible del *Land Raider*, el cual se incendia provocando la muerte de toda la tripulación. Los restos ardenes se mueven fuera de control en el próximo turno y tras ello explotan. Todas las miniaturas a 8 centímetros o menos de distancia alrededor del punto de explosión del vehículo resultan afectadas por la explosión, sufriendo los mismos efectos que si hubiesen sido afectadas por el impacto de Lanzallamas Pesado.

6 El compartimento de munición del *Land Raider* estalla. El *Land Raider* resulta destruido y todas las miniaturas a 8 centímetros o menos de distancia alrededor del punto de explosión del vehículo sufren 1D6 impactos de Fuerza 10 con un modificador de -3 a la tirada de salvación.

1D6

- El Cañón Láser resulta dañado y sólo podrá disparar si antes se obtiene un resultado de 4 ó 6 más en una tirada de ID6.

2-5 El Cañón Láser resulta destruido y no podrá disparar más por el resto de la batalla.

6 El Cañón Láser resulta destruido como en el resultado anterior, pero los daños en el arma provocan una explosión secundaria en el Habitáculo. Deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Daños: Habitáculo para determinar los efectos de esta segunda explosión.

Tabla de Daños: Habitáculo

1 Los dos Bolters Pesados instalados sobre el Habitáculo resultan destruidos y no podrán emplearse de nuevo por el resto de la batalla.

2-3 Se produce una violenta explosión en el compartimento de la tripulación. Deberá efectuarse una tirada de ID6 por cada tripulante. Si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, el tripulante en cuestión habrá muerto.

4 El motor del *Land Raider* explota, matando a la tripulación. El tanque pivota sobre sí mismo por la fuerza de la explosión, quedando encarrado en una dirección determinada aleatoriamente, y tras ello queda permanentemente inmovilizado.

5 Una chispa prende el depósito de combustible del *Land Raider*, el cual se incendia provocando la muerte de toda la tripulación. Los restos ardenes se mueven fuera de control en el próximo turno y tras ello explotan. Todas las miniaturas a 8 centímetros o menos de distancia alrededor del punto de explosión del vehículo resultan afectadas por la explosión, sufriendo los mismos efectos que si hubiesen sido afectadas por el impacto de Lanzallamas Pesado.

6 El compartimento de munición del *Land Raider* estalla. El *Land Raider* resulta destruido y todas las miniaturas a 8 centímetros o menos de distancia alrededor del punto de explosión del vehículo sufren 1D6 impactos de Fuerza 10 con un modificador de -3 a la tirada de salvación.

Tabla de Daños: Cañón Láser

1 El Cañón Láser resulta dañado y sólo podrá disparar si antes se obtiene un resultado de 4 ó 6 más en una tirada de ID6.

2-5 El Cañón Láser resulta destruido y no podrá disparar más por el resto de la batalla.

6 El Cañón Láser resulta destruido como en el resultado anterior, pero los daños en el arma provocan una explosión secundaria en el Habitáculo. Deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Daños: Habitáculo para determinar los efectos de esta segunda explosión.

DREADNOUGHT DEL CAOS

INFORMACIÓN VEHÍCULO

M	HA	HP	F	I	A	L
15	7	5	6	5	3	10

TRIPULACIÓN:

1 MARINE ESPACIAL DEL CAOS

VALOR EMBESTIDA:

FUERZA 7

1D10 HERIDAS

MODIFICADOR TIRADA DE SALVACIÓN: -4

ARMAMENTO:

El *Dreadnought* está equipado con un arma para el alaizte del brazo derecho y con un arma para el alaizte del brazo izquierdo, a elegir entre las indicadas a continuación, por el coste en puntos adicional indicado. Todas las armas cuentan con un ángulo de disparo frontal de 90°. Brazo Derecho: dos **Bolters Pesados** acoplados (20 puntos); dos **Cañones Automáticos** acoplados (55 puntos); un **Cañón de Plasma Modelo 1** (40 puntos); dos **Cañones Láser** (55 puntos). Brazo izquierdo: **Garra de Combate** (15 puntos); **Martillo de Trueno** (20 puntos); **Flepejo de Energía** (20 puntos).

El *Dreadnought* también está equipado con una **Cambarina** Opcional instalada en el cuerpo o en el brazo izquierdo sin coste adicional. El *Dreadnought* puede equiparse con dos **Lanzagranadas de Asalto** cargados con **Granadas de Fragmentación** por +5 puntos o con un **Lanzamisil Híbrido** por +30 puntos.



PERFILES DE ARMAMENTO

Arma	Atalence		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador	Pen. Blindaje	Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo					
Bolter Pesado	0-50	50-100	-	-	5	1D4	-2	1D6-1D4+5	Flepejo Sostenido: 2D
Cañón Automático	0-50	50-100	-	-	8	1D6	-3	2D6-4	Flepejo Sostenido: 1D
Cañón Láser	0-50	50-100	-	-	9	2D6	-4	3D6-4	
Cañón de Plasma	0-50	50-100	-	-	7	1D4	-2	1D6-1D4+7	(Energía Máxima)
	0-50	50-100	-	-	10	1D10	-6	1D6-1D10+10	(Energía Máxima)
									(Flepejo sostenido: 1D. Área de Efecto: 3 cm)
Martillo de Trueno	-	-	-	-	especial	1D6	-5	Autodestrucción	
Garra de Combate	-	-	-	-	8	1	-3	1D6-1D2D+8	+2 Armas
Flepejo de Energía	-	-	-	-	6	1	-3	1D6-1D12+5	
Lanzagranadas de Asalto	15	-	-	-	3	1	-1	1D6+3	Área de Efecto: 5cm
Lanzamisil Híbrido	0-50	50-100	-	-	4	1	-1	10d+4	Área de Efecto: 5cm

VALOR EN PUNTOS: 135 puntos + Armamento

RHINO MARINES ESPACIALES DEL CAOS

INFORMACIÓN VEHÍCULO

VALOR EMBESTIDA:

FUERZA 7

1D12 HERIDAS

MODIFICADOR TIRADA DE SALVACIÓN: -5

MOVIMIENTO:

VELOCIDAD DE CRUCERO: 20 cm

VELOCIDAD DE COMBATE: 45 cm

VELOCIDAD MÁXIMA: 63cm

TIPO: ORUGAS

TRIPULACIÓN:

1 CONDUCTOR MARINE

ESPACIAL DEL CAOS

TRANSPORTE:

10 Marines Espaciales del Caos equipados con Servoarmadura de Combate o,

5 Marines Espaciales del Caos equipados con Armadura de Exterminador.

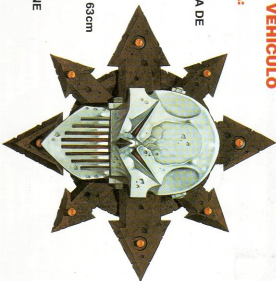
ARMAMENTO

Dos **Bolters** acoplados con un ángulo de disparo de 360°. El **Rhino** puede equiparse con dos **Lanzagranadas de Asalto** cargados con **Granadas de Fragmentación** por un coste adicional de +5 puntos.

PERFILES DE ARMAMENTO

Arma	Atalence		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador	Pen. Blindaje	Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo					
Bolters	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	1D6+4	
Lanzagranadas de Asalto	15	-	-	-	3	1	-1	1D6+3	Área de Efecto: 5cm

VALOR EN PUNTOS: 50 puntos



ID6	Localización	Blindaje	
		Frontal	Lateral/Posterior
1	Orugas*	15	15
2-5	Habitáculo	20	18
6	Armamento	12	12

*Resultará impactada la más próxima al atacante.

1D6 Tabla de Daños: Oruga

1 La oruga sufre algunos daños, pero sigue funcionando. El *Rhino* sólo podrá moverse a Velocidad de Cruce por el resto de la batalla.

2-5 La oruga es arrancada por el impacto. El *Rhino* moverá fuera de control en el siguiente turno, y tras ello quedará inmovilizado por el resto de la batalla.

6 La oruga es arrancada por el impacto, provocando daños en el eje de transmisión que hacen que el vehículo vuelque. Los restos del vehículo volcado se deslizan tras arrastrarse 2D6cm en una dirección determinada aleatoriamente. Cualquier miniatura sobre la que pasen los restos sufrirá ID6 impactos de F7 con un modificador a la tirada de salvación de -2. Deberá efectuarse una tirada de ID6 por cada miniatura en el interior del vehículo. Morirá en el accidente si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de ID6. Las miniaturas supervivientes podrán abandonar el vehículo empleando las reglas normales.

1D6 Tabla de Daños: Habitáculo

1 El conductor resulta muerto por el impacto. El *Rhino* moverá fuera de control y no podrá disparar ninguna arma hasta que otra miniatura tome el control.

2-4 Se produce una violenta explosión en el interior del habitáculo. Deberá efectuarse una tirada de ID6 por cada ocupante del vehículo. Si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 el ocupante en cuestión habrá muerto.

5 El motor del *Rhino* explota, matando a la tripulación. El tanque pivota sobre sí mismo por la fuerza de la explosión, quedando encarrado en una dirección determinada aleatoriamente, y tras ello queda permanentemente inmovilizado.

6 Una chispa prende el depósito de combustible del *Rhino*, el cual se incendia provocando la muerte de toda la tripulación. Los restos ardientes se mueven fuera de control en el próximo turno, y tras ello explotan. Todas las miniaturas a 8 centímetros o menos de distancia alejadas del punto de explosión del vehículo resultan afectadas por la explosión, sufriendo los mismos efectos que si hubiesen sido afectadas por el impacto de Lanzallamas Pesado.

1D6 Tabla de Daños: Armamento

1 Los Bolters y el Lanzagranadas de Asalto del *Rhino* resultan dañados y sólo podrán disparar si antes se obtiene un resultado de 4+ en una tirada de ID6.

2 Los Bolters y el Lanzagranadas de Asalto del *Rhino* resultan destruidos.

5 Los Bolters y el Lanzagranadas de Asalto del *Rhino* resultan destruidos como en el resultado anterior, pero además se produce una explosión secundaria en el Habitáculo. Deberá efectuarse un tirada en la Tabla de Daños: Habitáculo para determinar los efectos de la segunda explosión.

ID6	Localización	Blindaje		
		Frontal	Lateral/Posterior	
1	Piernas	19	18	19
2	Brazo Izquierdo	18	18	18
3	Brazo Derecho	18	18	18
4-6	Torso	21	19	19

1D6 Tabla de Daños: Brazos

1 El brazo impactado resulta precisamente paralizado. Cualquier arma de proyectiles instalada en el brazo podrá seguir funcionando, pero el brazo podrá ser golpeado en cualquier cuerpo a cuerpo. Deberá restarse el valor del atributo de Avance del *Dreadnought* en un punto.

2 El armamento instalado en el brazo resulta inmovilizado o sufre daños parciales. Sólo podrá emplearse si antes se obtiene un resultado de 4+ en una tirada de ID6.

3-5 El brazo resulta arrancado del *Dreadnought* por el impacto. El armamento instalado en el brazo resulta destruido, y el valor de atributo de Ataque del *Dreadnought* debe restarse en un punto.

6 El brazo resulta destruido, y las armas instaladas en el cañal. La explosión afecta al Torso del *Dreadnought* arrastrando el vehículo y provocando una explosión secundaria. Deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Daños. Toso para determinar el efecto de la segunda explosión.

1D6 Tabla de Daños: Torso

1 El Marine Especial del Caos es violentamente sacudido por la potencia del impacto y se enfurece. El *Dreadnought* fallará automáticamente cualquier chequeo de Liberago que deba efectuarse por *Furia de Combate* en el próximo turno.

2 El Marine Especial del Caos que pilota el *Dreadnought* resulta herido, aunque no de gravedad, por lo que podrá seguir luchando. Todos los Atributos del *Dreadnought* son reducidos a la mitad (redondeando las fracciones hacia arriba) por el resto de la batalla.

3-4 El motor del *Dreadnought* se incendia, y la máquina queda inmovilizada e inutilizada. Sin embargo, el Marine Especial del Caos puede emplear los controles de emergencia para disparar un arma en cada turno. Deberá efectuarse una tirada de ID6 al principio de cada turno del jugador; la máquina explotará si obtiene un resultado de 1 ó 2. Todas las miniaturas situadas a 8cm o menos de ella en cualquier dirección sufrirán ID6 impactos de Fuerza 10 con un modificador de -3 a la tirada de salvación.

5 El Marine Especial del Caos resulta gravemente herido y no puede seguir luchando. El *Dreadnought* se tambalea ID6+2 centímetros en una dirección determinada aleatoriamente, colisionando con cualquier obstáculo que encuentre en su trayectoria, y tras ello se desploma al suelo.

6 La miniatura explota, destruyendo al *Dreadnought* y matando al Marine Especial del Caos en su interior. Todas las miniaturas situadas a 8cm o menos del *Dreadnought* sufren ID6 impactos de Fuerza 10 con un modificador a la tirada de salvación de -2.

7 El blindaje de 30mm de grosor de la puerca del *Dreadnought* resiste la potencia del impacto, pero la máquina queda temporalmente inmovilizada. El *Dreadnought* no podrá moverse en el próximo turno.

8 El *Dreadnought* se tambalea por la potencia del impacto. La máquina tira tabilla ID6+2 centímetros en una dirección determinada aleatoriamente, colisionando con cualquier obstáculo que encuentre en un trayectoria.

3-4 La puerca resulta gravemente dañada, con el *Dreadnought* sólo podrá moverse ejecutando un trayectoria.

5-6 La puerca resulta arrancada por la explosión y el *Dreadnought* se desploma al suelo. No podrá moverse ni atacar por el resto de la batalla, y se considera efectivamente destruido.

MOTOCICLETA MARINES ESPACIALES DEL CAOS

INFORMACIÓN VEHÍCULO

TRIPULACION:

1 MARINE ESPACIAL DEL CAOS

VALOR EMBESTIDA:

FUERZA 5
1D4 HERIDAS
MODIFICADOR TIRADA DE SALVACION: -2

MOVIMIENTO:

VELOCIDAD DE CRUCERO: 25cm
VELOCIDAD DE COMBATE: 38cm
TIPO: MOTOCICLETA

ARMAMENTO:

Dos Bolters acoplados con un ángulo de disparo frontal de 90°.

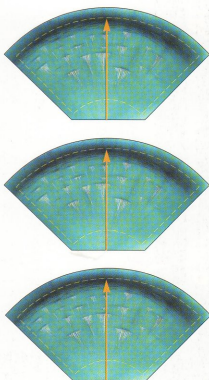


PERFILES DE ARMAMENTO

Arma	Alcance	Punto Impactar	Fuerza	Heridas	Modificador	Pin.	Especial
Bolters	0-30	Corto Largo	4	1	-1	100-4	-

VALOR EN PUNTOS: 20 puntos + Conductor

MARCADORES DE GRANADAS DE PLAGA



PLANTILLAS DE SIRENA DE LA MUERTE

ID6	Blindaje	
	Frontal	Lateral/Posterior
1-2	Conductor	Ver más abajo
3-6	Motocicleta	10

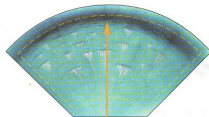
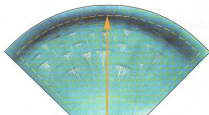
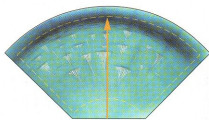
ID6 **Tabla de Daños: Motocicleta**

- Los Bolters de la motocicleta resultan destruidos y no podrán disparar por el resto de la batalla.
- La rueda y la horquilla delantera resultan gravemente deformadas. De ahora en adelante la velocidad máxima de la motocicleta se reduce al valor de su Velocidad de Crucero.
- Los controles de la motocicleta resultan dañados, dificultando su control. Deberá efectuarse una tirada de ID6 al principio de cada fase de movimiento de la motocicleta. Si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, el conductor puede controlar la motocicleta y mover normalmente. Si se obtiene un resultado de 1, 2 ó 3, la motocicleta moverá fuera de control en ese turno.
- La rueda delantera de la motocicleta estalla y ésta vuela matando al conductor. Los restos rebotan 2D6 centímetros en una dirección determinada aleatoriamente. Cualquier miniatura situada en el punto en que se detienen los restos de la motocicleta sufrirá ID3 impactos de F6 con un modificador a la tirada de salvación de -2.
- El motor de la motocicleta explota, matando al conductor. Los restos se moverán fuera de control en el siguiente turno, y tras ello se detienen definitivamente.
- El depósito de combustible de la motocicleta se incendia, matando al conductor. Los restos ardientes de la motocicleta se moverán fuera de control en el siguiente turno, y tras ello explotarán, causando ID3 impactos de F8 con un modificador a la tirada de salvación de -3 a todas las miniaturas que estén situadas a 8 centímetros o menos del punto de explosión.

Tabla de Daños: Conductor

Deberá efectuarse una tirada para determinar si el conductor muere empleando las reglas normales de disparo, comparando la Fuerza del arma atacante con la Resistencia del conductor, y efectuando las tiradas de salvación normales. Si el conductor muere, la motocicleta moverá fuera de control en el siguiente turno; tras ello volcará y resultará destruida.

MARCADORES DE GRANADAS DE PLAGA



PLANTILLAS DE SIRENA DE LA MUERTE

RECOMPENSA

5 Puntos

NUBE DE MOSCAS DE NURGLE

El Paladín está rodeado por una densa nube de moscas. Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con el Paladín sufrirán una penalización de -1 a su atributo de Habilidad de Armas, tanto si está atacando a la miniatura recompensada con una Nube de Moscas, como si está atacando a cualquier otra miniatura.



SÓLO PALADINES DE NURGLE

CAOS



RECOMPENSA

RECOMPENSA

5 Puntos

PUTREFACCIÓN DE NURGLE

Después de resolver todos los ataques en combate cuerpo a cuerpo, deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada miniatura enemiga mortal en contacto con el Paladín. Si se obtiene un resultado de 6, la miniatura habrá contraído la *Putrefacción de Nurgle*, y sufrirá 1 herida sin posibilidad de evitarla mediante una tirada de salvación, ni aunque ésta sea gracias a tener una *Pantalla de Energía*, la posibilidad de *Esquivar*, un *Garrapato Médico*, etc. Hay que tener en cuenta que esta enfermedad sólo pueden contraerla los seres vivos, pero no otros demonios, vehículos, el Avatar o un Guardián Espectral.

SÓLO PALADINES DE NURGLE

CAOS



RECOMPENSA

RECOMPENSA

40 Puntos

BESTIA DE NURGLE

La miniatura está acompañada por una Bestia de Nurgle que el Dios del Caos le ha concedido como guardaespaldas. El perfil de Atributos y las reglas especiales de las Bestias de Nurgle se presentan en la sección de Criaturas Demoniacas del *Codex Caos*. La Bestia intentará permanecer en todo momento a 15 centímetros o menos de su amo. La Bestia de Nurgle y el Paladín se considerarán una unidad especial compuesta, por dos miniaturas, y deberá respetar todas las reglas normales de *coherencia de unidades*.

SÓLO PALADINES DE NURGLE

CAOS



RECOMPENSA

RECOMPENSA

15 Puntos

ESPADA DE LA PLAGA

La *Espada de la Plaga* exuda cieno venenoso. Una herida de esta arma matará a cualquier criatura mortal automáticamente si se obtiene un resultado de 4 o más en una tirada de 1D6, independientemente de cuántas heridas posea normalmente la víctima. Si el resultado obtenido es de 1 a 3, la *Espada de la Plaga* sólo causará una herida. Hay que tener en cuenta que esto se aplica sólo a víctimas mortales, no a otros demonios, vehículos, al Avatar o un Guardián Espectral.

SÓLO PALADINES DE NURGLE

CAOS



RECOMPENSA

RECOMPENSA

10 Puntos

ALIENTO DE FUEGO

La miniatura puede descargar feroces llamaradas por la boca. Esto permite al Hechicero atacar durante la fase de disparo, como si estuviera armado con un Lanzallamas. Este ataque debe resolverse como el de cualquier otra arma, por lo que si el Hechicero emplea su *Aliento de Fuego* no podrá utilizar ninguna otra arma de disparo durante el mismo turno, y no podrá utilizar el *Aliento de Fuego* si se encuentra tratado en combate cuerpo a cuerpo.

SÓLO HECHICEROS DE TZEENTCH

RECOMPENSA

25 Puntos

DESTINO DE TZEENTCH

Si un ejército incluye una miniatura que posea esta Recompensa del Caos, el ejército será el primero en recibir las cartas de energía durante la fase Psíquica, incluso aunque se esté jugando la fase Psíquica del ejército adversario. Además, será siempre el primero en poder emplear poderes Psíquicos. Si ambos ejércitos cuentan con un Hechicero con esta Recompensa, ambas recompensas se neutralizarán mutuamente y deberán aplicarse las reglas normales.

SÓLO HECHICEROS DE TZEENTCH

RECOMPENSA

30 Puntos

DISCO VOLADOR DE TZEENTCH

La miniatura entra en combate montada en un Disco Volador de Tzeentch que le ha sido otorgado por su Dios del Caos. El perfil de Atributos y las reglas especiales de los Discos Voladores de Tzeentch se presentan en la sección de Criaturas Demoniacas del *Codex Chaos*.



SÓLO HECHICEROS DE TZEENTCH

RECOMPENSA

40 Puntos

FORTUNA DE TZEENTCH

La miniatura a quien ha sido concedida esta Recompensa podrá intentar dispersar un poder Psíquico durante la fase Psíquica, como si dispusiera de una carta de *Dispersión*. Este intento de dispersión siempre tendrá éxito si se obtiene un resultado de 4 o más en una tirada de 1D6, independientemente de los niveles de maestría de los Psíquicos implicados.

SÓLO HECHICEROS DE TZEENTCH

CAOS



RECOMPENSA

CAOS



RECOMPENSA

CAOS



RECOMPENSA

CAOS



RECOMPENSA

RECOMPENSA

50 Puntos

JUGGERNAUT DE KHORNE

El Paladín ha sido recompensado por su Dios con un Juggernaut de Khorne. El perfil de Atributos y las reglas especiales de los Juggernauts se presentan en la sección de Criaturas Demoníacas del *Codex Caos*.



SÓLO PALADINES DE KHORNE

RECOMPENSA

30 Puntos

COLLAR DE KHORNE

El *Collar de Khorne* que cuelga del cuello del Paladín ha sido forjado con el calor del trono de Khorne, a los pies del trono de bronce del Dios de la Sangre. El poder del collar es el de acumular la energía del Espacio Distorsionado que se encuentra a su alrededor, fortificando al Paladín y protegiéndole incluso ante los ataques Psíquicos. Por tanto, las armas Psíquicas no podrán aplicar su modificador al valor del atributo de Fuerza, no podrán dañar automáticamente al portador del Collar si éste es un demonio; y los ataques Psíquicos dirigidos contra el Paladín, o que afecten al Paladín mediante su área de efecto serán automáticamente disipados y no causarán ningún efecto.

SÓLO PALADINES DE KHORNE

RECOMPENSA

15 Puntos

HACHA DE KHORNE

El Paladín está equipado con una mortífera Hacha de Khorne, un arma saturada del poder del Caos y de la muerte! Cualquier impacto del Hacha de Khorne causará no 1 sino 1D3 heridas (deberá efectuarse una tirada de 1D6: 1 ó 2 = 1 herida, 3 ó 4 = 2 heridas, 5 ó 6 = 3 heridas). Además, el Hacha de Khorne aumenta en +1 el valor del atributo de Fuerza del Paladín.

SÓLO PALADINES DE KHORNE

RECOMPENSA

20 Puntos

ALABANZA DE KHORNE

Khorne, el Dios de la Sangre, ha considerado que su Paladín es merecedor de su favor. El Paladín podrá repetir cualquier tirada de salvación por armadura que no haya superado. Hay que tener en cuenta que esta Recompensa sólo puede aplicarse a las tiradas de salvación por armadura, no a ningún otro tipo de tirada de salvación.

SÓLO PALADINES DE KHORNE

CAOS



RECOMPENSA

CAOS



RECOMPENSA

CAOS



RECOMPENSA

CAOS



RECOMPENSA

RECOMPENSA

5 Puntos

GRITO DE SLAANESH

Slaanesh ha recompensado a su Paladín con la habilidad de emitir un terrible grito capaz de estremecer las almas de quienes lo escuchan. La miniatura que posea esta Recompensa causará Miedo cuando cargue al combate cuerpo a cuerpo, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

**SÓLO PALADINES DE SLAANESH****RECOMPENSA**

10 Puntos

MIRADA DE SLAANESH

El Paladín del Caos posee la habilidad de dirigir una mirada inquietante y enigmática hacia los enemigos más próximos, distrayendo su atención y debilitando su voluntad de lucha.

Cualquier miniatura enemiga que intente atacar al Paladín en combate cuerpo a cuerpo tendrá su atributo de Ataques reducido en -1 punto.

SÓLO PALADINES DE SLAANESH**RECOMPENSA**

20 Puntos

SEDUCCIÓN DE SLAANESH

Las miniaturas enemigas deberán superar un chequeo de Liderazgo en una tirada de 3D6 para poder atacar en combate cuerpo a cuerpo a un Paladín con esta Recompensa. Aquellas miniaturas que no superen el chequeo podrán luchar normalmente, pero si vencen en el combate serán incapaces de golpear al Paladín y todos los impactos que causen se perderán; el combate se considerará empatado. Una vez una miniatura haya superado este chequeo, no será necesario que vuelva a efectuarlo.

SÓLO PALADINES DE SLAANESH**RECOMPENSA**

25 Puntos

CORCEL DE SLAANESH

El paladín entra en batalla montado en un Corcel de Slaanesh que le ha sido otorgado por su Dios del Caos. El perfil de Atributos y las reglas especiales de los Corceles de Slaanesh se presentan en la sección de Criaturas Demoniacas del **Codex Caos**.

**SÓLO PALADINES DE SLAANESH****CAOS****RECOMPENSA****CAOS****RECOMPENSA****CAOS****RECOMPENSA****CAOS****RECOMPENSA**

VEHÍCULO

20 Puntos

INFESTACIÓN DE NURGLE

El vehículo ha sido infestado por la Proliferación de Nurgle. El vehículo está ahora infestado por los horribles gusanos de Nurgle, cuyos efectos de descomposición. El vehículo está completamente saturado por la proliferación y cubierto con un cieno leguminoso; el donde de Nurgle cubre el vehículo.

El blindaje de todas las áreas del vehículo se incrementa en 1 punto. Además, cualquier miniatura que ataque al vehículo en combate cuerpo a cuerpo deberá enfrentarse en primer lugar a los Nurgles y a los tentáculos. El vehículo dispone de 2 Abrazos de Habilidad de Armas 3. Si el vehículo vence en el combate, los Impulsos de Nurgle se resquebrajan momentáneamente. La infestación de Nurgle afecta a los vehículos de la Fuerza 3. Si el atacante vence en el combate, entonces podrá efectuar un único ataque contra el vehículo siguiendo el procedimiento habitual. Los modificadores por *combate* *análisis* no deberán aplicarse al atacar a un vehículo que tiene la *Infestación de Nurgle*.

SÓLO VEHÍCULOS DEMONIACOS DE NURGLE

VEHÍCULO

25 Puntos

ACCESORIOS DE DESTRUCCIÓN

Estos accesorios son los favoritos de los Marines Espaciales del Caos. El vehículo puede equiparse con ellos a *Lanzabombas*, *Proyectores* y *Rifos*. Un vehículo equipado con *Accesores de Destrucción* está equipado con pinchos, coxillas, armas, garras y todo tipo de instrumentos de tortura y mutilación. Un vehículo equipado con *Accesores de Destrucción* aumentará su *Warg* de Entrenamiento a Fuerza 10, 1200 Heridas, y modificará a la *Irada* de salvador de 6.

Además, cualquier miniatura que intente atacar al vehículo en combate cuerpo a cuerpo deberá obtener un resultado igual o superior a 6 para poder atacar. El vehículo obtendrá un resultado de 6 siempre representando a *torceras*. Si no supera este chequeo, la miniatura sufrirá un impacto empleando el valor de entredada del vehículo.

SÓLO VEHÍCULOS DEMONIACOS DE KHORNE

VEHÍCULO

+5 Puntos por arma

COMBI BOLTER

El Combi Bolter es el armamento estándar de los Marines Espaciales del Caos Exterminadores. Sin embargo no es enterao igual a otras minisaturas en los vehículos de los Marines Espaciales del Caos como armamento adicional.

Cualquier miembro de la tripulación puede disparar un Combi Bolter, aunque al hacerlo no podrá contactar, disparar otras armas, ni llevar a cabo ninguna otra actividad. Los jugadores de las Escuelas transportadoras por el vehículo pueden disparar un Combi Bolter en vez de disparar sus armas personales a través de la *Armadura* del vehículo. Los jugadores de Combi Bolters no pueden ser designados específicamente como objetivos. Los jugadores de Combi Bolters deben notarse aplicando todas las reglas sobre Combi Armas presentadas en el *Código Caos*. Los Marines Espaciales del Caos pueden disparar un *Vógeno* *Alpaca* con los Combi Bolters a un vehículo permanentemente inmóvil o moverse como máximo a Velocidad de Coche.

SÓLO VEHÍCULOS DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

VEHÍCULO

+25% del valor en puntos del vehículo

POSESIÓN DEMONIACA

Esta carta de vehículo tan sólo puede usarse para vehículos con el atributo de *Demoniaco*. El vehículo no puede ser usado en ningún tipo de tirada, como el de *Destrucción*. Sus escoltas están herméticamente cerradas y selladas con simbiosis y runas del Caos. Si el vehículo posee capacidad de transporte, ésta se ha perdido; ya no podrá transportar tropas.

El demonio controla el vehículo y es capaz de disparar todas sus armas con un atributo de Habilidad de Armas de 5. Si el vehículo es un *Arma*, éste puede luchar con un atributo de Habilidad de Armas de 5. Cualquier resultado obtenido en la tirada de 6 dados que implique la destrucción del vehículo resultará en un resultado de 6. El vehículo no puede ser destruido de una manera normal y causal. Si el vehículo es destruido, el demonio desaparecerá en el espacio Diabólico. Si el efecto del Caos permite a todos sus *Práedictos* con alguna *Alfaca del Caos*, el demonio será expurgado junto con el resto de demonios, quedando el vehículo inutilizado automáticamente.

SÓLO VEHÍCULOS DEL CAOS

VEHÍCULO

+5 Puntos por arma

COMBI BOLTER

El Combi Bolter es el armamento estándar de los Marines Espaciales del Caos Exterminadores. Sin embargo no es enterao igual a otras minisaturas en los vehículos de los Marines Espaciales del Caos como armamento adicional.

Cualquier miembro de la tripulación puede disparar un Combi Bolter, aunque al hacerlo no podrá contactar, disparar otras armas, ni llevar a cabo ninguna otra actividad. Los jugadores de las Escuelas transportadoras por el vehículo pueden disparar un Combi Bolter en vez de disparar sus armas personales a través de la *Armadura* del vehículo. Los jugadores de Combi Bolters no pueden ser designados específicamente como objetivos. Los jugadores de Combi Bolters deben notarse aplicando todas las reglas sobre Combi Armas presentadas en el *Código Caos*. Los Marines Espaciales del Caos pueden disparar un *Vógeno* *Alpaca* con los Combi Bolters a un vehículo permanentemente inmóvil o moverse como máximo a Velocidad de Coche.

SÓLO VEHÍCULOS DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

VEHÍCULO

45 Puntos

DESCARGADORES DE DISFORMIDAD

La superficie exterior del vehículo está recubierta de entredas gigantes lanzadas de largo por *Trazentes*. Estas lanzaduras cubren el vehículo con una capa envolvente de llamas mágicas que aniquilan a los guerreros enemigos y dispersan los poderes Psíquicos. Cualquier poder Psíquico lanzado contra el vehículo o contra una miniatura situada a 8 cm o menos de éste, resultará en un resultado de 6. El resultado de 4 o 5 en una tirada de 6 dados para obtener un resultado de 4 o 5 en una tirada de 6 dados no podrá emplearse más en esa tirada.

Si el vehículo es atacado en combate cuerpo a cuerpo, las llamas mágicas se activarán y el vehículo sufrirá un resultado de 4-10D6 adivir entre las minisaturas que estén en contacto con el vehículo. Para determinar la Fuerza de los impactos debe efectuarse una única tirada de dados. Cada impacto causará 1 herida con un modificador de -1 a la tirada de salvación por cada punto de Fuerza superior a 3. Las minisaturas que sobrevivan a este ataque podrán entonces atacar al vehículo.

SÓLO VEHÍCULOS DEMONIACOS DE TZEENTCH

VEHÍCULO

25 Puntos

AMPLIFICADOR DE DISFORMIDAD

Esta carta tan sólo puede emplearse si el ejército incluye al menos un *Arma* *Rifos*. El vehículo está equipado con un ametrallador diseñado para amplificar las emociones, que proyecta energías de disformidad a través de los cuernos y fillos cubiertos de runas que surgen por doquier del interior del vehículo.

Cuanto más cerca se encuentre una criatura del *Arma* *Rifos* más difícil le será mantener la conciencia y la racionalidad de pensamiento. Las minisaturas enemigas situadas a 45 cm o menos del vehículo sufrirán un resultado de 6 *Disformidad* (de un vehículo de 15 puntos de atributo de *Disformidad* o menos) para seleccionar cualquier chequeo de Desmoronamiento o peligro. Para las minisaturas situadas a 30 centímetros o menos el modificador será de -2, y para las minisaturas situadas a 15 centímetros o menos el modificador será de -3.

SÓLO VEHÍCULOS DEMONIACOS DE SLAANESH

CARTA DE EQUIPO



LA GARRA DEL TIRANO

35 Puntos

La *Garra del Tirano* es un monstruoso brazo y hombro biológicos -de forma similar a los de un oso- que fue construido para reemplazar el brazo de Huron. La Garra incluye un *Lanzallamas Pesado* para el combate a corta distancia y numerosos gartios y cuchillas que permiten a Huron *Bloquear* en combate cuerpo a cuerpo. La garra puede emplearse en la fase de disparo o en la fase de combate cuerpo a cuerpo, pero no en ambas.

Alcance Corto Largo	Para Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje	Especial
Cuerpo a Cuerpo	8	1	-5	106+100=8		Bloquear
Plantilla de Lanzallamas Pesado	5	100	-3	106+106=6		Ver Reglas

SÓLO HURON BLACKHEART

VEHICULO



CAOS

VEHICULO



CAOS

VEHICULO



CAOS

VEHICULO



CAOS

VEHICULO



CAOS

VEHICULO



CAOS



CARTA DE EQUIPO

PROYECTILES INFERNALES 20 Puntos

Los *Proyectiles Infernales* son proyectiles mágicos para Bolter o Pistola Bolter en los cuales se han inscrito runas ancestrales que brillan con un resplandor blanco azulado. Estos proyectiles pueden utilizarse siempre que el Hechicero dispare durante la fase de disparo, en vez de emplear munición normal (aunque estos proyectiles no pueden utilizarse si el Hechicero dispara en *Fuego Rápido*). Si impactan en el enemigo, estos proyectiles explotan causando los mismos efectos que el poder Psíquico *Tormenta de Fuego de Tzeentch*. La Fuerza de la Tormenta de Fuego será equivalente al Nivel de Maestría del Hechicero que dispara, en vez de su Fuerza normal de 5. Los objetivos que puedan efectuar una tirada de salvación contra ataques Psíquicos podrán efectuar esta normalmente para intentar evitar los efectos de los *Proyectiles Infernales*, pero las armaduras normales y las Pantalías de Energía no proporcionan tirada de salvación alguna.

SÓLO HECHICEROS DE TZEENTCH



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO

EL CIRUJANO

30 Puntos

El *Cirujano* es un demencial artefacto mitad mágico, mitad tecnológico que bombea sangre de demonio por el cuerpo de Bilis, proporcionándole los poderes especiales y las invulnerabilidades descritas en el *Codex Caos*. Además, el *Cirujano* dispone de un inyector de Frenzonía interconectado directamente al corazón de Bilis (ver la página 71 del *Manual de Equipo de Warhammer 40,000* para las reglas aplicables a esta substancia), taladros articulados y varios brazos sierra que permiten a Bilis tirar dos dados de ataque adicionales en combate cuerpo a cuerpo. Hay que tener en cuenta que los dos Ataques adicionales deben añadirse después de duplicar el número de ataques por causa de la *Furia Asesina*.

SÓLO FABIUS BILIS

BÁCULO DE TORMENTO

25 Puntos

El *Báculo de Tormento* ha sido forjado por demonios para amplificar la punzada más pequeña hasta hacer que produzca un dolor agonizante. Cualquier enemigo que sufra 1 ó más heridas a causa del *Báculo de Tormento* quedará automáticamente fuera de combate por causa del dolor, y deberá retirarse del campo de batalla como una baja más, incluso aunque aun no haya sufrido la totalidad de Heridas indicadas en su perfil.

Además, la miniatura deberá superar un chequeo de Liderazgo en una tirada de D6 ó dejará escapar un aullido de dolor tan horrible, que todas las miniaturas de su propio bando a 20 centímetros o menos de su posición deberán efectuar un chequeo de Desmoralización.

Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje	Especial
Sólo Cuerpo a Cuerpo		Usuario	1	Usuario	Variable	-

SÓLO FABIUS BILIS

INYECTOR XYCLOS

25 Puntos

Antes de efectuar la tirada para impactar, debe declararse qué tipo de suero va a dispararse. Si el objetivo no supera la tirada de salvación por Armadura o por Pantalla de Energía, el suero le afectará automáticamente, sin necesidad de efectuar la tirada para herir. Los sueros sólo afectan a seres vivos. Contra cualquier otro objetivo, el disparo del inyector se resuelve empleando su perfil básico.

El *Xyclos A* causa automáticamente 1D3 heridas por impacto. El *Xyclos B* provoca visiones psicóticas. Deberá efectuarse una tirada de 1D6+2 en la *Tabla de Efectos Aleatorios* (en la página 59 del *Manual de Equipo de Warhammer 40,000*). Las víctimas del *Xyclos C* resultarán automáticamente incendiadas, como si hubieran sido impactadas por un Lanzallamas. Estas llamas no podrán apagarse, pero sí pueden extinguirse si se obtiene este resultado en la *Tabla de Efectos del Fuego*. Si la miniatura muere, explotará causando los mismos efectos que una Granada de Plasma.

Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje	Especial
0-30 30-60	+2 +1	(3)	1	-1	1D6+3	Fuego Sorpresa: 1D

SÓLO FABIUS BILIS

BÁCULO NEGRO DE AHRIMAN

25 Puntos

El *Báculo Negro* es un poderoso artefacto que concentra energía Psíquica. Cuando Ahriman emplea un poder Psíquico, el *Báculo Negro* reduce en una el número de cartas de energía necesarias para emplear el poder hasta un mínimo de 1 carta de energía. De esta forma, los poderes Psíquicos cuyo empleo precisa de la inversión de 2 cartas de energía, podrán lanzarse invirtiendo tan sólo una carta de energía, y los poderes que precisen la inversión de 3 cartas de energía podrán lanzarse invirtiendo tan sólo dos cartas de energía. En combate cuerpo a cuerpo, las poderosas energías del *Báculo Negro* añaden +4 al valor del atributo de Fuerza de Ahriman.

SÓLO AHRIMAN



LOS PERDIDOS Y LOS CONDENADOS

“Que es en Definitiva un Tratado sobre las otras Almas perdidas en la Oscuridad, y que describe en Primer Lugar las Conspiraciones y Campañas de los perniciosos Cultos del Caos clandestinos en su Guerra contra el Orden y los repulsivos Regalos de los Demoniacos en que se constituye su Retribución, y en Segundo Lugar, que describe a los Ejércitos de demonios de los Mundos Infernales y los inmortales Príncipes que son sus Caudillos.”

EL APÉNDICE

LISTAS DE EJÉRCITO DEL CULTO DEL CAOS Y DE LAS LEGIONES DEMONIACAS

Hasta ahora, se han descrito en este Codex los ejércitos de los Marines Espaciales del Caos. Estos no son, por supuesto, el único tipo de Ejército del Caos que puede encontrarse en el universo de **Warhammer 40,000**. Los más peligrosos de los otros tipos de ejércitos que luchan en nombre de los Dioses del Caos son los ejércitos del Culto del Caos y de las Legiones Demoniacas de los Mundos Infernales.

Las siguientes páginas presentan más información y una lista de ejército para cada uno de estos tipos de ejércitos del Caos. Las listas de ejército están organizadas de una forma más abreviada que la lista principal, y no son tan detalladas. Han sido incluidas principalmente para aquellos jugadores que deseen crear escenarios especiales o series de batallas que formen parte de una campaña; de hecho, no están diseñadas para emplearse en el juego de batallas competitivas ó de torneo. En realidad, los ejércitos del Culto del Caos son débiles en comparación con los ejércitos que es posible organizar con otras listas, mientras que los ejércitos de las Legiones Demoniacas son bastante más poderosos. Por todos estos motivos, las reglas, personajes, y listas de este Apéndice *sólo pueden ser utilizadas* contra jugadores que hayan aceptado enfrentarse a ellas *antes* de la batalla, y no podrán utilizarse en torneos sin el permiso expreso de sus organizadores.

EJÉRCITO DEL CULTO DEL CAOS

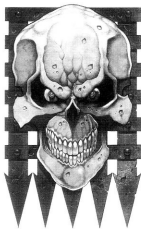
Los Adoradores del Caos no siempre son tan fácilmente identificables como un sangriento Señor del Caos y su feroz compañía de guerreros Marines Espaciales del Caos. Algunos se ocultan en la sociedad humana, aparentando ser gente corriente con sus propias profesiones e intereses, esperando tan sólo el momento propicio para revelar sus verdaderas intenciones. Estos agentes del Caos constituyen una verdadera amenaza para el Imperio, una amenaza tan peligrosa como las bandas de Renegados del Caos, ya que corrompen el corazón del Imperio desde dentro. Estos Adoradores del Caos están organizados en Cultos del Caos: sociedades clandestinas de herejes consagradas al servicio del Caos y de los Poderes del Caos.

Los Cultos del Caos atraen a todo tipo de gente. Poseen una atracción especial para aquellos cuyas ambiciones o deseos de aventura no tienen cabida en la sociedad normal. A los que son suficientemente ambiciosos, el Caos les ofrece la oportunidad de adquirir rápidamente un poder real. Para otros es la búsqueda de conocimientos en sí misma la que les atrae a la senda del Caos; la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos sobre la Disformidad y los poderes Psíquicos, conocimientos que les proporcionarán poder. Otros se ven atraídos por perspectivas de un poder más material: la adquisición de riquezas, influencia y seguidores. Otros muchos son seguidores incondicionales de sus corruptos e influyentes líderes.

El Caos ofrece una salida a la rutina del trabajo, las convenciones sociales, y las dudas existenciales. No es casualidad que muchos de los humildes adoradores del Caos sean mentalmente inestables, marginados sociales, y otros individuos desesperados cuya única esperanza de refugio está en el seno del Caos.

Algunos adoran al Caos en conjunto o en su gloria absoluta, al igual que algunos Paladines se consagran al Caos en su conjunto en vez de a un Poder en particular. Estos adoradores veneran a los Grandes Poderes, a los demonios, y otras criaturas del Caos como si formaran un Panteón de varios dioses. Esta adoración a los Poderes del Caos sigue un modelo politeísta que es bastante frecuente entre las religiones nativas. Esta forma politeísta del Caos es por tanto la forma más común de creencia en estos mundos. Sin embargo, quienes poseen mayores conocimientos sobre el espacio Disforme y cada uno de los Poderes del Caos, normalmente eligen un sólo de los Poderes como objeto de su adoración. Los Poderes más importantes son los cuatro Grandes Poderes de Khorne, Slaanesh, Nurgle y Tzeentch, pero también pueden adorarse a otros muchos Poderes menores, Príncipes Demonio y demonios.

Los Cultos más peligrosos son aquellos que adoran directamente a los Poderes del Caos, y que incluso pueden llegar a invocar a demonios del espacio Disforme. Estos son los Adoradores del Caos que son perseguidos y erradicados con mayor firmeza por la Inquisición, ya que sus actividades suponen una verdadera amenaza para la humanidad. Además de los Cultos que adoran al Caos, existen los cultos establecidos por alienígenas infiltrados como los *Genestealers*, los Cultos que intentan acelerar la evolución de la humanidad hacia una raza Psíquica como el Culto Inmortal de Necromunda, y otros cultos extravagantes como la Secta Vampírica de Cassandron. Estas organizaciones son reprimidas implacablemente por la Inquisición, y sus miembros son perseguidos y ejecutados sin piedad.



Es inevitable que los Cultos del Caos entren en conflicto, quizás con las autoridades, quizás con otras organizaciones criminales, o incluso con Cultos rivales. Los Cultos son perfectamente capaces de luchar, normalmente sin que sea necesario identificarse abiertamente. Después de todo, una escaramuza entre bandas es más o menos igual a otra cualquiera, y no son sólo los Adoradores del Caos quienes pueden desear la muerte de un superintendente local o de un ayudante del Gobernador.

La mayoría de los miembros del Culto son adoradores normales. Estos pueden variar en número de tan sólo un puñado, a muchos cientos o incluso millares. Su relación con los Dioses del Caos se mantiene completamente en secreto. Habitualmente llevan vidas aparentemente normales, y quizás incluso poseen posiciones de relevancia en el gobierno local, pero su verdadera lealtad se encuentra en el Culto. En el momento en que el Culto está preparado para iniciar la rebelión contra las autoridades, los adoradores finalmente revelan sus verdaderas intenciones y empuñan las armas siguiendo las órdenes de su Demagogo.

Los Cultos se preparan continuamente para el enfrentamiento armado, acumulando armas y equipo. Si tiene posibilidad de conseguirlo, el Culto intentará infiltrarse y corromper a las fuerzas de Defensa Planetaria. También pueden utilizar poderes Psíquicos para contactar con los Marines Espaciales del Caos que vagan por el espacio Disforme y guiarlos hasta su mundo. En el momento en que las fuerzas del Culto y las de los Marines Espaciales del Caos se hayan unido, el Culto podrá darse a conocer y todo el planeta se verá sacudido por una sangrienta insurrección, después de la cual el Culto puede emerger como el poder hegemónico.

LEGIONES DEMONIACAS

La región de espacio conocida como el Ojo del Terror está situada en el borde de la Galaxia, al Noroeste de la Tierra. En el centro del Ojo del Terror existe una brecha en el continuo del espacio, a través de la cual la energía pura del Caos se derrama en el universo material. Debido a que el Ojo del Terror está tan saturado de energía del Caos, no es tan inhóspito para los demonios como el espacio normal. Esto no quiere decir que los demonios puedan vivir y moverse libremente por el Ojo del Terror, pero su invocación es mucho más fácil, y su poder es mucho más grande de lo que es en el resto de la Galaxia. El centro del Ojo del Terror es más acogedor para los demonios que sus regiones fronterizas y está más saturado de energía del Caos. Los mundos situados cerca del centro del Ojo del terror son denominados los *Mundos Infernales*.

El Caos reina en todo su esplendor sobre los Mundos Infernales. Un demonio puede moverse libremente entre el espacio Disforme y los Mundos Infernales. Los Poderes del Caos consideran estos mundos como provincias del Caos en el universo material (colonias materiales de sus reinos inmatrimateriales). Los cuatro Grandes Poderes compiten constantemente entre sí por la posesión de los Mundos Infernales. Los ejércitos de demonios y sus aliados mortales luchan en apocalípticas y sangrientas batallas para decidir cual de los Poderes del Caos poseerá cada Mundo infernal. Estas batallas duran normalmente cientos de años, por lo que todo el planeta se convierte en una gigantesca arena donde los ejércitos deben enfrentarse sin descanso unos contra los otros.

Por supuesto, los Poderes del Caos no aparecen en persona para dirigir a sus ejércitos; tan sólo son espectadores de los acontecimientos, sin participar directamente en ellos. Sus generales son los Grandes Demonios y los Príncipes Demonio, los cuales comprenden la naturaleza tanto del universo material como del inmaterial Reino del Caos, debido a que en el pasado fueron también mortales. Cuando un Príncipe Demonio conquista un mundo, su agradecido protector se lo concede como un regalo para que lo gobierne como desee.

Cuando un Príncipe Demonio toma el control de su recién ganado mundo, utilizará sus poderes para modificar el planeta de la forma que más le plazca. Por ello cada planeta es diferente, pero todos son espectaculares a su manera. Los Psíquicos más poderosos del Imperio hablan de sueños o visiones en las que han podido ver algunos mundos del Ojo del Terror. En uno de estos planetas, un sol negro se cierne sobre un cielo blanco; espirales de humo surgen del sol, cayendo sobre una oscura y enmarañada ciudad. Posiblemente sea el planeta dominado por el Príncipe Demonio Perturbado, el antiguo Primarca de los Guerreros de Hierro. Otro planeta tiene lagos de sangre hirviendo de los que emergen esferas de fuego que iluminan con su luz el firmamento; el señor de este mundo es el Príncipe Demonio Bubonicus, antiguo Paladín de



Nurgle en uno de los numerosos planetas perdidos en la galaxia. Las visiones de estos mundos atormentan a los que poseen una sensibilidad Psíquica superior por toda la galaxia.

El Ojo del Terror es el hogar de innumerables millones de criaturas vivas. Muchas de ellas son humanas, o fueron humanas antes que el Caos las corrompiera y adoptaran formas ya no reconocibles como tales. Cada mundo en el interior del Ojo del Terror posee su población mortal, cuyos Paladines y bandas de guerreros componen los mortíferos ejércitos del Caos que azotan la galaxia. Incluso los Mundos Infernales están habitados por criaturas mortales que adoran a sus amos del Caos como Dioses. Los Adoradores del Caos que poseen los medios y el valor para huir de la Inquisición escapan habitualmente al Ojo del Terror, donde son bien recibidos por sus señores. Los mortales que se refugian en el Ojo del Terror pueden llegar a convertirse en Paladines del Caos muy poderosos, muchos de los cuales se habrán consagrado ya al servicio del Caos y pueden haber iniciado el camino de la inmortalidad.

En los Mundos Infernales, la vida es la guerra: la guerra en el nombre de Caos, una guerra librada para entretener o servir a los Poderes del Caos. Paladines mortales, bandas de guerreros, ejércitos mortales e infernales, todos luchan entre sí en una interminable orgía de violencia. Los Poderes del Caos disfrutan admirando las hazañas de sus guerreros favoritos, y se deleitan saboreando la sangre que se derrama en su honor. Si la ferocidad de la lucha disminuye en algún momento, uno de los Poderes del Caos invitará a un rival a enviar un nuevo ejército invasor a alguno de sus dominios para volver a disfrutar así de nuevo del deporte de la guerra con toda su crueldad. Los límites y las condiciones de la batalla son acordados de antemano: se acuerdan, por ejemplo, el número de tropas, de demonios y de paladines que podrán ser enviados. ¡El premio para el vencedor es frecuentemente del dominio del planeta! Los Poderes del Caos disfrutan enormemente con este tipo de enfrentamientos, y muchas veces apuestan planetas enteros al resultado de un combate singular entre dos de sus Paladines mortales.

LISTA DE EJÉRCITO DEL CULTO DEL CAOS

PERSONAJES: Hasta una cuarta parte del valor total en puntos del ejército.

ADORADORES: Como mínimo una cuarta parte del valor total en puntos del ejército.

ALIADOS: Hasta la mitad del valor en puntos del ejército. Los ejércitos del Culto del Caos pueden aliarse con fuerzas renegadas de la Guardia Imperial (la estructura de mando deberá ignorarse, ya que la mayoría de oficiales habrán sido "purgados"). Orkos, Culto Genestealer y Marines Espaciales del Caos.

Hay que tener en cuenta que el ejército puede incluir demonios que deberán ser invocados, seleccionándolos de entre la lista de ejército de los Marines Espaciales del Caos (lo que nos permite no tener que repetir otra vez toda la información en esta lista!).

Reglas Especiales y Marcas del Caos: También hay que tener en cuenta que los personajes que formen parte de un ejército del Culto del Caos no pueden poseer ninguna Recompensa del Caos ni ninguna Marca del Caos, aunque pueden poseer *Regalos Demoniacos* (descritos más adelante). Esta restricción no debe aplicarse a las tropas aliadas.

PERSONAJES

1 DEMAGOGO 38 puntos

El líder de un Culto del Caos es denominado Demagogo. El Demagogo adora a los Poderes del Caos a cambio de los inciertos favores de los Dioses de la Oscuridad.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Demagogo	10	5	5	4	4	2	5	2	8

Equipo: Pistola Láser. El Demagogo puede poseer hasta dos cartas de Equipo y cualquier otra combinación de equipo adicional permitida por la lista de ejército del Culto del Caos (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos).

Reglas Especiales: Comandante de ejército, Factor de Estrategia 3. El Demagogo siempre posee un Regalo Demoniaco determinado aleatoriamente en la Tabla de Regalos Demoniacos. Puede convertirse en un Maestro Magus del Caos con un nivel de Maestría de 3 por un coste de 90 puntos adicionales.

MAGUS DEL CAOS

Magus del Caos 32 puntos

Magus del Caos Veterano 68 puntos

Un Psíquico que entrega su alma al Caos se convierte en un Magus del Caos. Estos individuos pueden llegar a ser muy poderosos, y sólo el Demagogo les supera en la jerarquía del Culto del Caos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Magus del Caos	10	3	3	3	4	1	4	1	7
Magus del Caos Veterano	10	4	4	4	4	2	4	1	7

Equipo: Pistola Láser. Un Magus del Caos puede poseer una carta de Equipo y cualquier combinación de equipo adicional permitida por la lista de Equipo del Culto del Caos (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos).

Reglas Especiales: Un Magus del Caos posee un nivel de Maestría de 1, y un Magus Veterano posee un nivel de Maestría de 2. Ambos pueden poseer un Regalo Demoniaco determinado aleatoriamente en la Tabla de Regalos Demoniacos por 10 puntos adicionales.

0-1 PORTADOR DE LA RELIQUIA DEL CULTO 58 puntos

El ejército puede incluir un Portador de la Reliquia. El Portador de la Reliquia es el encargado de portar el Estandarte de Batalla, y ha sido elegido entre los fieles del Culto más fuertes y fervorosos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portador de la Reliquia	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Equipo: El Portador de la Reliquia no puede poseer ninguna Carta de Equipo, pero puede portar una Reliquia del Caos y equiparse con cualquier combinación de equipo adicional permitida por la Lista de Equipo de la Lista de Ejército (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos).

Reglas Especiales: El Portador de la Reliquia porta el Estandarte de Batalla del Culto (las reglas sobre Estandartes de Batalla se incluyen en el Reglamento de Warhammer 40,000). Puede poseer un Regalo Demoniaco determinado aleatoriamente en la Tabla de Regalos Demoniacos por 10 puntos adicionales.

ACÓLITO 9 puntos

Los Acólitos son enloquecidos y fanáticos seguidores de los Dioses del Caos, elegidos especialmente por su completa devoción al Culto. Antes de la batalla inspiran con irracionales diatribas a los miembros del Culto, animando a estos a llevar a cabo acciones de insensato valor.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Acólito	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Equipo: Pistola Láser. No pueden equiparse con cartas de Equipo, pero pueden equiparse con cualquier combinación de armamento permitido por la Lista de Equipo del Culto del Caos.

Reglas Especiales: Un Acólito puede ponerse al mando de cualquier Secta de Adoradores. No podrá abandonar la Secta durante la batalla. Los Acólitos están afectados por la *Furia Aesstina*, tal y como se describe en el Reglamento de Warhammer 40,000.

PALADÍN HOMBRE BESTIA 23 puntos

Los ejércitos de los Cultos del Caos incluyen con frecuencia bandas de Hombres Bestia al mando de un feroz Paladín. Estas bestias inmundas se deleitan con la destrucción de la humanidad y se ofrecen voluntariamente para luchar junto a las fuerzas del Culto del Caos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín Hombre Bestia*	10	5	4	3	4	2	4	1	8

Equipo: Armado con espada o hacha y equipado con una Armadura Primitiva (tirada de salvación 6+). No puede equiparse con Cartas de Equipo, pero puede equiparse con cualquier combinación de equipo adicional permitida por la Lista de Ejército del Culto del Caos (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos). También puede equiparse con un Escudo Primitivo (+1 punto).

Reglas Especiales: Hasta un Paladín Hombre Bestia puede ponerse al mando de cualquier Manada de Hombres Bestia.

ADORADORES

SECTA DE ADORADORES DEL CAOS

La inmensa mayoría de los Adoradores del Caos están organizados en Sectas de Adoradores del Caos. Estos insensatos adoradores humanos de los Dioses del Caos han sido arrastrados hasta el límite de la locura por las visiones angustiosas que han tenido y por los inconfesables crímenes que han cometido.

Tipo de Tabla	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Adorador del Caos	10	2	2	3	3	1	3	1	5

Equipo: Cada Secta está compuesta por entre 5 y 20 Adoradores armados con Cuchillos, Garrotes o Hachas. Cualquier número de miniaturas pueden estar equipadas con Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo o Armas Básicas, adquiridas en la Lista de Equipo del ejército del Culto del Caos, y hasta una miniatura puede equiparse con un Arma Especial o un Arma Pesada (ver la Lista de Equipo para el valor en puntos).

Reglas Especiales: Todos los Adoradores del Caos están sujetos a *Furia Asesina*, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

1 MANADA DE HOMBRES BESTIAS POR CADA SECTA DE ADORADORES

Los Hombres Bestia son los obscenos engendros de los Dioses del Caos, criaturas tan deformadas por sus mutaciones que resulta imposible decir si anteriormente eran hombres o bestias. Son violentos y de escaso intelecto; pueden hallarse con frecuencia en los ejércitos de los Cultos del Caos.

Tipo de Tabla	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hombre Bestia	10	4	3	3	4	2	3	1	7

Equipo: Cada Manada está compuesta por entre 5 y 20 Hombres Bestia armados con garrotes o hachas y equipados con Armaduras Primitivas (tirada de salvación 6+). Cualquier número de miniaturas pueden adquirir armas adicionales de Combate Cuerpo a Cuerpo o armas Básicas, de la Lista de Equipo del ejército del Culto del Caos (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos). Cualquier miniatura puede estar equipada con un Escudo Primitivo (+1 punto).

Especial: El ejército puede incluir como máximo una manada de Hombres Bestia por cada Secta de Adoradores del Caos en el ejército. Además, el ejército nunca podrá incluir más miniaturas de Hombres Bestia que de Adoradores del Caos.

LISTA DE EQUIPO DEL EJÉRCITO CULTO DEL CAOS

ARMADURA

Una por miniatura. Sólo los personajes pueden equiparse con armaduras.

- Armadura Antifrag (tirada de salvación 6+) 2
- Armadura de Malla (tirada de salvación 5+) 3
- Armadura de Caparazón (tirada de salvación 4+) 7

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Cualquier número por miniatura. Pueden adquirirse para cualquier miniatura.

- Hacha Sierra 2
- Espada Sierra 2
- Hacha de Energía (sólo Personajes) 7
- Puño de Combate (sólo Personajes) 10
- Espada de Energía (sólo Personajes) 6
- Espada o Hacha 1
- Arma a dos Manos (Fuerza+2, pero pierde siempre el combate en caso de empate) 1

- Pistola Automática 1
- Pistola Bolter 2
- Pistola Lanzallamas 7
- Pistola Láser 1
- Pistola de Plasma (sólo Personajes) 5
- Pistola Primitiva 1

ARMAS BÁSICAS

Una por miniatura. Pueden adquirirse para cualquier miniatura.

- Rifle Automático 1
- Bolter 3
- Rifle Láser 2
- Escopeta 2

ARMAS ESPECIALES

Una por miniatura. Pueden adquirirse para cualquier miniatura.

- Lanzallamas 9
- Rifle de Fusión 8
- Rifle de Plasma 8

ARMAS PESADAS

Una por miniatura. No pueden adquirirlas los personajes. Las armas pesadas no están equipadas con Sistema de Puntería.

- Cañón Automático 25
- Bolter Pesado 15
- Cañón Láser 45
- Lanzamisiles (con Misiles de Fragmentación y Perforantes) 45
- Multicañón de Fusión 65
- Cañón de Plasma 40
- Ametralladora Pesada 10



GRANADAS

Cualquier número por miniatura. Sólo pueden adquirirse para Personajes.

- Granadas Cegadoras 2
- Granadas de Plasma 3
- Granadas de Fragmentación 2
- Granadas Perforantes 3
- Granadas de Fusión 5
- Granadas de Fogonazo Fotónico 2

LISTA DE EJÉRCITO LEGIONES DEMONIACAS

PERSONAJES: Hasta la mitad del valor total en puntos del ejército.

DEMONIOS Y BANDAS: Como mínimo la cuarta parte del valor total en puntos del ejército.

ALIADOS: Hasta la cuarta parte del valor total en puntos del ejército. Las Legiones Demoniacas pueden aliarse con fuerzas renegadas de la Guardia Imperial (la estructura de mando deberá ignorarse, ya que la mayoría de oficiales habrán sido "purgados"). Orkos, Marines Espaciales del Caos y Culto del Caos.

Hay que tener en cuenta que el ejército de Legiones Demoniacas **no** puede incluir demonios para su invocación adquiridos de la lista de ejército de Marines Espaciales del Caos.

PERSONAJES

1 PRÍNCIPE DEMONIO

DEMONIO Ver la sección de Príncipes Demonio

Las Legiones Demoniacas están al mando de Príncipes Demonio. Estos seres son los que gozan de una confianza mayor por parte de sus amos de entre todos los servidores de los Dioses del Caos; están además entre las criaturas más misteriosas que pueden encontrarse en el universo de **Warhammer 40,000**. No existen dos Príncipes Demonio iguales, y por tanto siempre son personajes especiales con atributos y reglas especiales únicas. Más adelante, en la sección de Personajes Príncipes Demonio, se presentan cuatro Príncipes Demonio, uno por cada Poder del Caos. Sin embargo, existen muchos otros Príncipes Demonio, y los jugadores son libres de inventar sus propios Príncipes Demonio utilizando estos cuatro como modelo.

El Príncipe Demonio es el comandante de la Legión Demoniacas, y posee un Factor de Estrategia de 5.

GRANDES DEMONIOS

Devorador de Almas	285 puntos
Guardián de Secretos	255 puntos
La Gran Inmundicia	230 puntos
Señor de la Transformación	250 puntos

Los Grandes Demonios sólo son superados en importancia por los Príncipes Demonio en el Panteón de las Criaturas del Caos. Una descripción más detallada de cada uno de los Grandes Demonios puede encontrarse en la información de trasfondo de este Codex.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Devorador de Almas	15	10	10	8	7	10	8	10	10
Guardián de Secretos	15	9	10	7	7	8	7	6	10
Gran Inmundicia	10	7	7	7	8	10	4	7	10
Señor de la Transformación	20	9	10	7	7	7	10	6	10

Reglas Especiales: Las reglas especiales aplicables a los Grandes Demonios se presentan en la sección Criaturas Demoniacas. Además, cualquier Gran Demonio incluido en el ejército debe ser un demonio del mismo Dios del Caos que el Príncipe Demonio del ejército.

0-1 PORTADOR DE LA

RELIQUIA DEMONIACA 65 puntos

El ejército puede incluir un Portador de la Reliquia Demoniaca que porta el Estandarte de Batalla de la Legión, y ha sido seleccionado entre los más ferrosos servidores humanos del Dios del Caos de la Legión.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portador de la Reliquia	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Corcel del Caos	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Equipo: El Portador de la Reliquia está equipado con un Hacha y una Armadura de Caparazón (tirada de salvación 4+). No podrá equiparse con Cartas de Equipo, pero puede portar una Reliquia del Caos y puede equiparse con cualquier combinación de equipo permitida por la Lista de Equipo de las Legiones Demoniacas. Además, puede equiparse con un Escudo Primitivo (+1 punto) y puede entrar en combate montado en un Corcel del Caos (+4 puntos).

Reglas Especiales: El Portador de la Reliquia debe poseer la Marca del Caos del Poder del Caos al que sirva el Príncipe Demonio del ejército (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos). El Portador de la Reliquia porta la Reliquia de la Legión, que equivale a un Estandarte de Batalla, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

PALADINES GUERREROS DEL CAOS

Paladín Legendario del Caos62 puntos

Gran Paladín del Caos34 puntos

Los Guerreros del Caos son humanos que han abandonado su planeta natal y su raza para entregar su alma al Caos. Han elegido una vida de matanzas y depravación a cambio de la remota oportunidad de hacerse merecedores del favor de los Dioses del Caos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín Legendario	10	6	6	4	4	3	6	3	9
Gran Paladín	10	5	5	4	4	2	5	2	8
Corcel del Caos	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Equipo: Armadura de Caparazón y Hacha. El Paladín puede equiparse con cualquier combinación de equipo adicional permitida por la Lista de Equipo de las Legiones Demoniacas (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos). Además puede equiparse con un Escudo Primitivo (+1 punto), y entrar en combate montado en un Corcel del Caos (+4 puntos). Un Paladín Guerrero del Caos puede poseer hasta 2 Cartas de Equipo o Recompensas del Caos.

Especial: El Paladín puede portar la Marca del Caos del Poder del Caos adorado por el Príncipe Demonio del ejército (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos). Hay que tener en cuenta que los Paladines Guerreros del Caos no pueden portar la Marca de Tzeentch.

MAGUS DEL CAOS

Gran Magus del Caos161 puntos

Maestro Magus del Caos110 puntos

Un Psíquico que entrega su alma al Caos se convierte en un Magus del Caos. Aunque no son tan poderosos como los Hechiceros del Caos de las Legiones de Marines Espaciales del Caos, los Magus del Caos no son enemigos desdiables en absoluto.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Magus	10	6	6	4	4	4	6	3	8
Maestro Magus	10	5	5	4	4	3	5	2	7
Corcel del Caos	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Equipo: Un Magus del Caos puede equiparse con hasta tres Cartas de Equipo o Recompensas del Caos, y con cualquier combinación de equipo permitida por la

Lista de Equipo de los Mundos Infernales (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos). Puede entrar en combate montado en un Corcel del Caos (+4 puntos).

Reglas Especiales: El Magus puede portar la Marca del Caos del Poder del Caos adorado por el Príncipe Demonio del ejército (consultar la Lista de Equipo para el valor en puntos). Hay que tener en cuenta que los Magus del Caos no pueden portar la Marca de Khorne.

Un Maestro Magus del Caos posee un nivel de Maestría de 3, y un Gran Magus del Caos posee un nivel de Maestría de 4.

PALADÍN HOMBRE BESTIA23 puntos

Las Legiones Demoniacas normalmente incluyen bandas de Hombres Bestia al mando de un feroz Paladín. Estas bestias se deleitan con la destrucción de la humanidad y se ofrecen voluntariamente para luchar junto a las fuerzas del Caos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín Hombre Bestia	10	5	4	3	4	2	4	1	8

Equipo: El Paladín Hombre Bestia está armado con una Espada o Hacha y está equipado con una Armadura Primitiva (tirada de salvación 6+). No puede equiparse con Cartas de Equipo, pero puede equiparse con cualquier combinación adicional de equipo permitida por la Lista de Ejército de las Legiones Demoniacas (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos). También puede equiparse con un Escudo Primitivo (+1 punto).

Reglas Especiales: Hasta un Paladín Hombre Bestia puede ponerse al mando de una Manada de Hombres Bestia.



DEMONIOS Y BANDAS DE GUERREROS

DEMONIOS DE KHORNE

- Desangradores20 puntos
- Mastines de Khorne30 puntos

Los Desangradores y los Mastines de Khorne son criaturas y siervos del Dios del Caos, Khorne. La descripción completa de sus habilidades puede hallarse en la sección de trasfondo de este Codex.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Desangrador	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Mastin de Khorne	25	5	0	5	4	2	6	1	10
Juggernaut	18	3	0	5	5	3	2	2	10

Reglas Especiales: Los Desangradores y los Mastines de Khorne deben adquirirse en unidades de 3 a 10 miniaturas. Pueden incluirse sólo en Legiones Demoniacas al mando de un Príncipe Demonio de Khorne. Los Desangradores pueden entrar en combate montados en Juggernauts por un coste adicional de +50 puntos por miniatura en la unidad.

DEMONIOS DE SLAANESH

- Diabllillas20 puntos
- Diablos de Slaanesh15 puntos

Las Diabllillas y los Diablos de Slaanesh son las criaturas y siervos del Dios del Caos, Slaanesh. La descripción completa de sus habilidades puede hallarse en la sección de trasfondo de este Codex.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diabllilla	10	6	5	4	3	1	6	3	10
Diablo de Slaanesh	15	3	0	3	3	1	6	3	8
Corcel de Slaanesh	30	3	0	4	5	1	6	1	10

Reglas Especiales: Las Diabllillas y los Demonios deben adquirirse en unidades de 3 a 10 miniaturas. Pueden incluirse sólo en Legiones Demoniacas al mando de un Príncipe Demonio de Slaanesh. Las Diabllillas pueden entrar en combate montadas en Corceles de Slaanesh por un coste adicional de +25 puntos por miniatura en la unidad.

DEMONIOS DE NURGLE

- Peana de Nurgletes10 puntos
- Portadores de Plaga20 puntos

Los Nurgletes y los Portadores de Plaga son creaciones y siervos de Nurgle. La descripción completa de sus habilidades puede hallarse en la sección de trasfondo de este Codex.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Peana de Nurgletes	10	3	3	3	3	3	4	3	7
Portador de Plaga	10	5	5	4	3	1	6	2	10

Reglas Especiales: Los Nurgletes y Portadores de Plaga deben adquirirse en unidades de 3 a 10 miniaturas. Sólo pueden incluirse en Legiones Demoniacas al mando de un Príncipe Demonio de Nurgle.

DEMONIOS DE TZEENTCH

- Horroses de Tzeentch20 puntos
- Incineradores40 puntos

Los Horroses y los Incineradores son criaturas y siervos del Dios del Caos conocido como Tzeentch. La descripción completa de sus habilidades puede hallarse en la sección de trasfondo de este Codex.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Horror Rosa	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Horror Azul	10	3	3	3	3	1	7	1	10
Incinerador	22	3	5	5	4	2	4	2	10

Reglas especiales: Los Horroses y los Incineradores deben adquirirse en unidades de 3 a 10 miniaturas. Sólo pueden incluirse en Legiones Demoniacas al mando de un Príncipe Demonio de Tzeentch.

BANDA DE GUERREROS

DEL CAOS 15 puntos por miniatura

Los guerreros del Caos se agrupan en bandas para marchar a la batalla en nombre de su Dios. Cada guerrero del Caos espera que un día sea favorecido por su Dios y se convertirse en uno de sus Paladines.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero del Caos	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Corcel del Caos	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Equipo: Cada Banda de Guerreros del Caos está compuesta por entre 5 a 20 miniaturas equipadas con Hachas y Armaduras de Caparazón (tirada de salvación +4). Cualquier número de miniaturas puede equiparse con Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo adquiridas en la Lista de Equipo de las Legiones Demoniacas (ver la Lista de Equipo más adelante). Cualquier número de miniaturas puede equiparse con Escudos Primitivos (+1 punto por miniatura). La totalidad de miembros de la banda pueden entrar en combate montados en Corceles del Caos por un coste de +4 puntos por miniatura.

Reglas Especiales: Todos los guerreros del Caos de una banda pueden portar la Marca del Caos del Poder del Caos al que sirve el Príncipe Demonio (ver la Lista de Equipo para el valor en puntos por miniatura en la banda).

Jauría de Mastines

DEL CAOS 8 puntos por miniatura

Los Mastines del Caos son feroces caninos afectados por extravagantes mutaciones que cazan y luchan en salvajes jaurías.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastín del Caos	15	4	0	4	4	1	4	2	6

Reglas Especiales: Una Jauría de Mastines del Caos puede estar compuesta por entre 5 y 10 Mastines del Caos.

HOMBRES BESTIA 15 puntos por miniatura

Los Hombres Bestia son los obscenos engendros de los Dioses del Caos, criaturas tan deformadas por sus mutaciones que resulta imposible decir si anteriormente fueron hombres o bestias. Los Hombres Bestia son muy numerosos en los Mundos Infernales, y son soldados habituales en las Legiones Demoniacas

Tipo de Tabla	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hombre Bestia	10	4	3	3	4	2	3	1	7

Equipo: Cada Manada está compuesta por entre 5 y 20 Hombres Bestia armados con Garrotes o Hachas y equipados con Armaduras Primitivas (tirada de salvación 6+). Cualquier número de miniaturas puede adquirir armas adicionales de Combate Cuerpo a Cuerpo o Armas Básicas, adquiridas en la Lista de Equipo de las Legiones Demoniacas (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos). Cualquier número de miniaturas puede equiparse con Escudos Primitivos (+1 punto).

MINOTAUROS 30 puntos por miniatura

Los Minotauros son criaturas monstruosas con cabeza de toro que han sufrido terribles mutaciones; disfrutan de una forma indescriptible con la muerte y la destrucción. Son criaturas del Caos que sólo se encuentran en planetas en los que el poder del Caos es muy intenso.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Minotauro	15	4	3	4	4	3	3	2	9

Equipo: Una Banda de Minotauros está compuesta por entre 3 y 10 Minotauros armados con Hachas. Cualquier número de miniaturas puede equiparse con armas de Combate Cuerpo a Cuerpo adquiridas en la Lista de Equipo de las Legiones Demoniacas (ver la Lista de Equipo para los valores en puntos).

Especial: Los Minotauros están afectados por un desorden mental denominado *Ansia de Sangre*. Si matan a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo no podrán llevar a cabo el *Movimiento de Impulso*, sino que deberán permanecer donde están, alimentándose del cuerpo del enemigo muerto.

TROLLS 20 puntos por miniatura

Los Trolls son monstruos grandes, repugnantes, bestiales y malignos, dotados de largos brazos delgaduchos y húmeda piel fría. Los Trolls no son muy inteligentes, pero son muy fuertes; además, su carne puede regenerarse y crecer de nuevo casi tan rápido como es dañada.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4

Equipo: Una banda de Trolls está compuesta por entre 3 y 5 Trolls armados con Garrotes.

Reglas Especiales: Los Trolls están afectados por la *Estupidez*; tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento de **Warhammer 40,000**. Además disponen de una tirada de salvación de 4+ contra cualquier herida que sufran para representar su habilidad de regenerar heridas.

LISTA DE EQUIPO Y MARCAS DEL CAOS DE LAS LEGIONES INFERNALES

ARMADURAS

Una por miniatura. Tan sólo los Personajes pueden equiparse con armaduras.

- Armadura Antifrag (tirada de salvación 6+) 2
- Armadura de Malla (tirada de salvación 5+) 3
- Armadura de Caparazón (tirada de salvación 4+) 7

MARCAS DEL CAOS

Sólo pueden adquirirse para Personajes y para Guerreros del Caos. Ver en la sección correspondiente de este Codex los efectos de las Marcas del Caos. Una miniatura puede poseer tan sólo la Marca del Poder del Caos al que sirva el Príncipe Demonio que está al mando del ejército. El valor en puntos inferior (entre paréntesis) indica el valor en puntos para los Guerreros del Caos.

- Marca de Khorne
(no puede ser elegida por un Magus del Caos) ... 30 (15)
- Marca de Nurgle 20 (10)
- Marca de Tzeentch 20 (10)
- Marca de Slaanesh 10 (5)

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Cualquier número por miniatura. Cualquier miniatura puede adquirirlas.

- Hacha Automática 1
- Hacha Sierra 2
- Lanza de Caballería (sólo miniaturas con montura, Fuerza +2 en el turno de carga) 2
- Hacha de Energía (sólo Personajes) 7
- Puño de Combate (sólo Personajes) 10
- Espada de Energía (sólo Personajes) 6
- Espada o Hacha 1
- Arma a Dos Manos (Fuerza +2, pero siempre pierde el combate en caso de empate) 1
- Pistola Automática 1
- Pistola Bolter 2
- Pistola Lanzallamas 7
- Pistola Láser 1
- Pistola de Plasma (sólo Personajes) 5
- Pistola Primitiva 1

REGALOS DEMONIACOS

Algunos personajes en los ejércitos de Culto del Caos pueden poseer un *Regalo Demoniaco*. Esto representa un poder Psíquico especial concedido al personaje por su Dios del Caos. En realidad se trata de una forma menor de Marca del Caos igual a la otorgada a los Marines Espaciales del Caos, como se describe en los capítulos previos de este Codex.

Los Regalos Demoniacos deben determinarse efectuando una tirada en la siguiente tabla antes del inicio de la batalla. Los puntos por el Regalo deben invertirse al organizar el ejército, pero el Regalo Demoniaco no debe determinarse hasta que la batalla no esté a punto de empezar. Los Regalos Demoniacos no son secretos, y siempre deben determinarse al inicio de la batalla, a menos que ésta forma parte de una campaña, o que el personaje haya sido diseñado especialmente para el escenario. Un Personaje nunca podrá poseer más de un Regalo Demoniaco. Además, hay que tener en cuenta que los Regalos Demoniacos no son exactamente poderes Psíquicos, por lo que no podrán ser dispersados.



TABLA DE REGALOS DEMONIACOS (Efectuar una tirada de 1d10)

1 No puede ser Poseído

El personaje está bajo la protección directa de su Dios del Caos y no puede ser poseído por los demonios del espacio Distorsionado. Si se juega contra él la carta *Ataque Demoniaco* en la fase Psíquica, ésta se considera sin efecto automáticamente. Si el personaje que no puede emplear poderes Psíquicos, deberá ignorar este resultado y efectuar otra tirada en esta tabla.

2 Encasquillado

El personaje puede intentar emplear este poder siempre que un enemigo dispare contra él con un arma de proyectiles. Deberá efectuarse una tirada de 1D6: si el resultado obtenido es de 6, el arma se encasquilla y no podrá disparar de nuevo hasta que sea desencasquillada (ver las reglas para armas encasquilladas en el *Manual de Equipo de Warhammer 40,000*).

3 Aura de Miedo

El personaje causa *Miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del Reglamento *Warhammer 40,000*.

4 Congelación Temporal

El personaje puede congelar el tiempo mientras él continúa actuando. Al resto de miniaturas le parece que el personaje es capaz de moverse a una rapidez increíble. El personaje puede añadir 3D6 centímetros a su capacidad de movimiento normal, y el total podrá duplicarse por cargar o *Correr* de la forma normal.

5 Detectar Vida

El personaje puede percibir la presencia de cualquier miniatura enemiga a 30 centímetros de distancia o menos, incluso si el personaje no puede observarla o detectarla normalmente. Esto significa que las miniaturas enemigas no podrán *ocultarse* si no están a más de 30 centímetros del personaje.

6 Puntería Infernal

Los proyectiles disparados por el arma del personaje son guiados por el Poder del Caos. El personaje impactará sobre cualquier objetivo que pueda ver y que esté a su alcance si obtiene un resultado de 2 ó más en la tirada para impactar; sólo fallará si obtiene un resultado de 1.

7 Atravesar Paredes

El personaje es capaz de abrir una fisura en la continuidad espacial que le permite atravesar muros y otros obstáculos lineales. La "brecha" se cierra siempre detrás de él. El personaje podrá moverse a través de muros y otros obstáculos de menos de 3 centímetros de grosor que encuentre en su camino. El personaje podrá utilizar este poder para atravesar el suelo, pero caerá al piso inferior, y sufrirá automáticamente un impacto de Fuerza igual a la distancia de caída en centímetros.

8 Imagen Espectral

El personaje puede utilizar este poder si quiere destrabarse del cuerpo a cuerpo. El personaje crea una imagen espectral de sí mismo, confundiendo a su adversario de forma que el personaje pueda destrabarse del combate sin ser atacado.

9 ¡Fogonazo!

El personaje puede intentar crear una pequeña esfera de brillante energía Distorsionada que puede lanzar, y que explotará con un relámpago cegador. El personaje puede utilizar este poder para efectuar un ataque, como si estuviese utilizando una Granada de Fogonazo Fotónico.

10 Protección Demoniaca

El personaje dispone de la protección de su Dios del Caos: se considera que posee un *Aura Demoniaca* (ver la regla de *Aura Demoniaca* en las secciones previas de este Codex).

ENGENDROS DEL CAOS

Los Dioses del Caos son generosos pero caprichosos al conceder sus favores. Quizás no sepan distinguir entre los diferentes valores de sus regalos, o simplemente no los precupe lo más mínimo. Al bendecir a uno de sus adoradores, los Dioses del Caos pueden hacerle más fuerte, más resistente, más rápido, increíblemente atractivo, inteligente, o mejorar muchísimo cualquier otro de sus atributos. Pero el regalo también puede representar una desventaja para el adorador, haciéndolo más débil, reduciéndolo a la imbecilidad, o convirtiéndolo su cuerpo en una masa de carne deforme.

La mayoría de los Regalos del Caos están reflejados físicamente por alguna mutación física. Cuantos más regalos reciba una criatura, más desastroso puede ser su efecto acumulado. Las mutaciones extremas acostumbran a afectar a sus víctimas de numerosas y desafortunadas formas. Si un adorador adquiere demasiadas mutaciones, es posible que vaya más allá del punto de no retorno y se convierta en un Engendro del Caos.

Cualquier adorador del Caos puede descubrir de repente que está en camino de convertirse en Engendro del Caos. Incluso los Paladines del Caos que disfrutan del favor de su dios pueden verse condenados a este destino. Un Paladín que no consiga la recompensa definitiva de la inmortalidad demoníaca acabará irremisiblemente convertido en un Engendro del Caos, si no muere antes. Este es el destino de los Paladines del Caos; su destino será irremediablemente una eterna gloria diabólica, o un ignominioso fin en la forma de un monstruo babeante y estúpido.

La apariencia exterior de un Engendro del Caos es completamente impredecible. Puede tener varias extremidades, atributos grotescos como pinzas de cangrejo, un caparazón quitinoso, alas raidas pero inútiles, ojos saltones, un cuello largo y flexible, o unas fauces repletas de dientes puntiagudos como agujas. Aunque los Engendros del Caos son inmensamente mortíferos, se trata de criaturas estúpidas. Su anterior inteligencia ha desaparecido hace mucho, sacrificada por su ambición depravada. Más de un Paladín de gran porvenir ha acabado convertido en un montón de carne y huesos monstruosamente deformados que se arrastran mientras lanzan gruñidos de rabia demencial.

EL REGALO DE CONVERTIRSE EN ENGENDRO

Los Engendros del Caos no están incluidos en la lista de ejército, por lo que no pueden incluirse como tropas iniciales. Sin embargo puede ser que alguna miniatura resulte convertida en Engendro del Caos a lo largo de la batalla, si un Dios del Caos concentra su atención en el campo de batalla. La utilización de esta regla es completamente opcional, y sólo podrá utilizarse si ambos jugadores así lo acuerdan antes del inicio de la batalla. Si se decide utilizar esta regla deberá disponerse de una miniatura de Engendro del Caos por si es necesaria.

Si cualquiera de los jugadores obtiene un resultado de 12 ó más en su tirada para determinar la intensidad de las corrientes de Disformidad existe la posibilidad de que uno de los Dioses del Caos haya dirigido su atención hacia el campo de batalla (sólo es posible obtener más de 12, si se ha decidido emplear más de 2D6 para determinar la intensidad de las corrientes de Disformidad. También hay que tener en cuenta que si se utilizan menos de 2D6 es imposible que esto ocurra). Deberá efectuarse una tirada adicional de 1D6, si el resultado es igual o inferior al número de Paladines del Caos y Hechiceros del Caos presentes en el ejército; entonces uno de ellos, a elección del jugador que obtuvo el resultado, se convertirá en un Engendro del Caos. Hay que tener en cuenta que los Señores del Caos no están incluidos en este total, ya que gozan de una consideración especial por parte de los Dioses del Caos, que nunca los convertirían en Engendros del Caos a menos que se produjeran circunstancias excepcionales. Si se utilizan ejércitos del Culto del Caos o de las Legiones Demoníacas, los Magus del Caos y los Paladines Guerreros del Caos, así como el Demagogo, deberán incluirse en el total.

Cuando una miniatura se convierte en Engendro del Caos, deberá reemplazarse por una miniatura de Engendro del Caos y se aplicarán las siguientes reglas.

1 Cualquier arma o armadura que posee la criatura se pierde, y cualquier Carta de Equipo o Recompensa del Caos que tuviera dentro inservible. Si la criatura poseía algún nivel de Maestría Psíquico (por ejemplo, un Hechicero del Caos), ésta perderá sus poderes Psíquicos, así como cualquier carta de Equipo utilizable sólo por Psíquicos.

2 Deberá efectuarse una tirada de 1D3 (empleando 1D6: 1 ó 2 = 1; 3 ó 4 = 2; 5 ó 6 ó 3) por cada uno de los siguientes Atributos: Fuerza, Resistencia, Heridas y Ataques. El resultado obtenido deberá añadirse al perfil de atributos original para determinar el perfil de atributos final del Engendro del Caos.

3 Una vez la criatura se ha convertido en Engendro, su primer movimiento es siempre de 5D6 centímetros en línea recta hacia delante. Cualquier miniatura que toque el engendro (y que no sea un miembro de la unidad de la que surge el Engendro, si éste es miembro de una unidad) sufrirá automáticamente un impacto por cada ataque que posea el Engendro. Los impactos deberán resolverse empleando la Fuerza del Engendro y siguiendo el procedimiento habitual. Si el objetivo es un vehículo, deberán determinarse aleatoriamente las áreas impactadas, pero las tiradas de penetración de blindaje deberán efectuarse como si los ataques hubieran tenido lugar en combate cuerpo a cuerpo. El Engendro está tan rabioso que no podrá ser atacado mientras esté moviéndose, y por tanto, el enemigo no podrá defenderse. Hay que tener en cuenta que las víctimas pueden efectuar normalmente sus tiradas de salvación, con el modificador a la tirada de salvación correspondiente a la Fuerza del Engendro.

4 En turnos posteriores, el Engendro seguirá moviéndose 5D6 centímetros, pero en una dirección aleatoria determinada por el dado de Dispersión. El Engendro podrá moverse tanto hacia tropas enemigas como amigas, y atacará a toda unidad que encuentre en su camino, excepto a las compuestas por demonios (consultar el punto 5). Al igual que en el caso anterior, el Engendro del Caos impactará una vez por cada Ataque que disponga, y no podrá ser atacado por sus víctimas.

5 Si el movimiento errático del Engendro le lleva a entrar en contacto con la miniatura de un demonio, no le atacará, ya que lo reconoce como un igual.

6 Las miniaturas enemigas no podrán moverse deliberadamente por encima de un Engendro del Caos durante su fase de movimiento. Las miniaturas que deban moverse por encima de un Engendro del Caos como resultado de un movimiento obligatorio o aleatorio sufrirán los mismos efectos que si el Engendro del Caos hubiera movido por encima de ellas.

7 Un Engendro del Caos resultará herido si obtiene tres o más resultados idénticos al efectuar la tirada para determinar la distancia recorrida en su movimiento. El número de heridas sufridas será igual al resultado obtenido tres veces en la tirada (o sea, si ha obtenido tres resultados de 1, sufrirá una herida; si ha obtenido tres resultados de 4, sufrirá cuatro heridas; si ha obtenido tres resultados de 6, sufrirá seis heridas, etc.). Estas heridas representan el colapso que sufre el corazón torturado de la criatura a causa del esfuerzo que soporta su cuerpo mutante. Hay que tener en cuenta que es perfectamente posible que el Engendro del Caos muera en su primer turno de existencia (perciendo a causa de las graves mutaciones que sufre su carne).

8 Un Engendro del Caos también podrá resultar herido por disparos, con poderes Psíquicos, etc. Las miniaturas enemigas no podrán atacar a un Engendro del Caos en combate cuerpo a cuerpo, pero si no se trata de un ataque "formal", entonces sí podrá ser herido.

9 Un Engendro del Caos seguirá moviéndose aleatoriamente, tal y como se ha descrito anteriormente, hasta que muera o abandone el campo de batalla.

10 Un personaje que se convierta en Engendro no deberá considerarse como haza, a menos que muera o abandone el campo de batalla. Los puntos de victoria sólo se concederán una vez que el Engendro resulte efectivamente muerto. Sin embargo, un Engendro creado en una unidad (por ejemplo, un Paladín que se convierte en Engendro) ya no formará parte de la unidad, y una unidad se considerará aniquilada si todos sus miembros resultan muertos o se convierten en Engendros.

MODELISMO DE LOS ENGENDROS DEL CAOS

Los Engendros del Caos presentan una variedad infinita de formas y por tanto hacer las conversiones para crearlos es una actividad realmente divertida. Los Engendros son miniaturas impresionantes como elemento central de un ejército del Caos, incluso si no llegan a participar en la mayoría de batallas.

Los Engendros del Caos pueden tener múltiples extremidades, extremidades deformes, o las extremidades terriblemente bestiales de criaturas tan extrañas como cangrejos, pájaros o reptiles. Sus cuerpos pueden ser enormes y abotargados, o pequeños y contraidos, o tener forma de pulgas gigantescas, gusanos legamosos, o bestias carnívoras. Pueden tener cabezas adonantes, tentáculos largos y oscilantes cuellos, bocas en el estómago, ojos sobresaliendo del extremo de unas antenas o bailando sobre protuberancias carnosas que sobresalen de su cabeza. Un Engendro del Caos puede tener cola, o varios apéndices flagelantes que pueden ser reptilianos y estar rematados en mazas cubiertas de pinchos, en secciones con agujeros venenosos, o ser la cola carnosa presil de un primate. Es posible cualquier combinación de mutaciones. ¡Tan sólo hay que dejar escapar la imaginación y divertirse!

PERSONAJES PRÍNCIPES DEMONIO

"Apareció con un aullido de furia, más deslumbrante que un sol y mucho más terrible. En su mano empuñaba un retorcido báculo de hueso, cubierto de incisiones que formaban una y otra vez el símbolo de su oscuro señor, un símbolo que significaba el poder, fruto de anhelos mortales satisfechos por fin.

Sobresalía por encima de las cabezas de su compañía, pues era mucho más alto que ellos; contempló entonces con ominoso orgullo a sus atemorizados esclavos. Grañó y pudo escuchar el sonido de su noble odio retumbando contra el cielo. Su mirada estaba llena de furia salvaje e inmortal y llevaba una promesa de muerte.

Y en aquel páramo desolado, sus atemorizados lugartenientes le dieron la espalda, lacerados por el frío de un terror irracional y huyeron de su presencia. Así nació en una llanura inhóspita el Príncipe Demonio Doombreed. Y rugió..."

Aunque hay innumerables billones de seres que adoran a los Dioses del Caos, hay muchos menos que consagren sus vidas completamente a ellos. Para la mayoría de sus adoradores, los Dioses de Caos representan una promesa de poder y riquezas rápidas en un universo en el que estas cosas no pueden conseguirse fácilmente. Estos adoradores utilizan a los Dioses del Caos para conseguir poder en el universo material, y a cambio son utilizados por los Dioses del Caos. Para algunos, sin embargo, la seducción del Caos es mucho más intensa. Estos adoradores poseen una profunda y fervorosa fe en los Dioses del Caos, y su compromiso es total; pertenecen al Caos en cuerpo y alma.



Aquellos que se consagran al servicio del Caos de este modo están condenados a entregarse sin reservas al servicio de un Poder Oscuro u otro. La Recompensa para aquellos que satisfagan a su dios será el poder supremo; los que fracasan sólo tendrán un olvido eterno. Para alcanzar la grandeza a los ojos de su Dios del Caos, los adoradores del Caos llevarán a cabo cualquier acto, sin importarle lo depravado que éste pueda ser. Finalmente, unos pocos serán recompensados convirtiéndose en verdaderos demonios. Así podrán dejar atrás para siempre las limitaciones mortales, haciéndose con el poder definitivo, como uno más de los inmortales Príncipes Demonio que sirven a los Dioses del Caos.

Los Príncipes Demonio descritos a continuación están diseñados para ser empleados como comandantes de las Legiones Demoniacas. Si se desea, puede intentarse incluir a uno de ellos como personaje en un ejército de Marines Espaciales del Caos, aunque esto debería permitirse tan sólo como parte de un escenario especialmente diseñado (sin embargo, como un buen ejemplo de cómo incluir un Príncipe Demonio, puede leerse el relato corto incluido en las páginas 24 y 25 de *Milenio Sinistro*). Si se decide permitir la inclusión de un Príncipe Demonio en un ejército de Marines Espaciales del Caos, éste deberá *invocarse* mediante el mismo procedimiento que con cualquier otro demo, siendo necesario acumular 20 puntos de invocación para que pueda materializarse en el campo de batalla.

Hay que tener en cuenta que algunos de los atributos de los Príncipes Demonio son superiores a 10. Normalmente 10 es el máximo permitido para el valor de un Atributo, pero en este caso el valor superior representa las increíbles habilidades sobrenaturales de estas terroríficas criaturas.

DOOMBREED, PRÍNCIPE DEMONIO DE KHORNE

..... 417 puntos

Khorne fue el primero de los grandes Dioses del Caos en despertar por completo, y Doombreed fue uno de sus primeros servidores. Éste, que era vez humano, llegó a ser un poderoso Señor de la Guerra cuyos ejércitos arrasaron naciones enteras en la Tierra, hace ya mucho tiempo su nombre verdadero fue olvidado. Sus crímenes genocidas y sus asesinatos agradaron al joven Dios Khorne, el cual le recompensó convirtiéndolo en uno de sus primeros Príncipes Demonio.

Desde entonces, Doombreed ha seguido sirviendo bien a Khorne. Luchó para su señor en el bando de Horus durante la Herejía, y se encontraba a bordo de la astronave del Señor de la Guerra cuando Horus murió y el Emperador fue mortalmente herido. A lo largo de los milenios ha reaparecido en innumerables ocasiones para atormentar a la humanidad.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Doombreed	15	10	9	7	8	8	10	7	12

REGLAS ESPECIALES

Príncipe Demonio: Doombreed es un Príncipe Demonio. Todas las reglas especiales sobre demonios deben aplicarse también a Doombreed.

Odio a Slaanesh: Doombreed *Odia* a todos los demonios de Slaanesh y a cualquier criatura que tenga la Marca de Slaanesh. No luchará en ningún ejército que incluya a estas criaturas excepto en circunstancias extremas (por ejemplo, él y N'kari lucharon al lado de Horus durante la Herejía).

Hacha de Khorne: En la mano derecha, Doombreed empuña una gran Hacha de Khorne, saturada de energía del Caos y sedienta de muerte. Un impacto del Hacha de Khorne no causa 1 herida en su víctima, sino 1D3 heridas (deberá efectuarse una tirada de 1D6: 1 ó 2 = 1; 3 ó 4 = 2; 5 ó 6 = 3). Además el Hacha permite añadir +1 al atributo de Fuerza de Doombreed en combate cuerpo a cuerpo.

Báculo de Khorne: En la mano izquierda, Doombreed empuña el Báculo de Khorne, un enorme bastón hecho de huesos retorcidos rematado con la Marca de Khorne. Khorne odia a todos los que utilizan magia o poderes Psíquicos, y los efectos de su Báculo son mortíferos para todos los que practiquen las artes de la hechicería. Cualquier criatura con poderes Psíquicos que esté en contacto peana con Doombreed al inicio de una fase Psíquica sufrirá 1D3 heridas que no podrá evitar con una tirada de salvación de ningún tipo. Además, Doombreed puede emplear su Báculo en combate cuerpo a cuerpo, en el que deberá considerarse como un arma adicional, utilizando al impactar la Fuerza de Doombreed y su modificador a la tirada de salvación (normalmente F8, tirada de salvación -5).

Armadura del Caos: Doombreed está equipado con una armadura de bronce con la Marca de Khorne. Esta armadura es una parte viva del Príncipe Demonio, y se mantiene activada gracias a su propia e inagotable energía interior. La armadura permite a Doombreed efectuar una tirada de salvación de 2 ó más en 2D6 como si fuera una armadura de Exterminador pero, a diferencia de una *Aura Demoniaca* normal, se ve afectada por los modificadores a la tirada de salvación. Sin embargo, la Armadura del Caos no queda anulada por las armas Psíquicas o los ataques Psíquicos, lo que proporciona a Doombreed cierta ventaja ante los ataques de armas psíquicas en comparación con otros demonios.

Collar de Khorne: Se cree que el Collar de Khorne que cuelga del cuello de Doombreed fue forjado con el calor de la ira de Khorne a los pies del trono de bronce del Dios de la Sangre. El Collar permite absorber la energía de la Disformidad que hay a su alrededor, fortaleciendo a su portador y protegiéndolo ante cualquier ataque Psíquico. A consecuencia de ello, ningún arma Psíquica podrá dañarle; los ataques Psíquicos que afecten al portador resultarán anulados y no causarán efecto alguno.

Alabanza de Khorne: Doombreed puede repetir cualquier tirada de salvación por armadura que no supere. Hay que tener en cuenta que esto no puede aplicarse a ningún otro tipo de tirada de salvación que no sea por armadura.

Terror: Doombreed irradia horror en su estado más puro; su mera existencia constituye una amenaza incluso para la cordura del mortal con mayor fortaleza mental. Las reglas psicológicas de *Terror* deben aplicarse, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan *Terror* también causan *Miedo*.

Volar: Doombreed posee alas y puede *Volar* sobre el campo de batalla a grandes saltos, igual que una miniatura equipada con un Retrorreactor, tal y como se describe en la página 71 del **Manual de Equipo de Warhammer 40,000**.

N'KARI, PRÍNCIPE DEMONIO DE SLAANESH 431 puntos

N'Kari nació en un mundo primitivo aislado, que durante milenios había permanecido atrapado por el centro de una violenta tormenta de Disformidad. Los Poderes del Caos habían intentado en repetidas ocasiones invadir el planeta, pero habían fracasado gracias al heroísmo de los incorruptibles habitantes del planeta. N'Kari alcanzó su punto álgido durante uno de los intentos de los Poderes del Caos de conquistar el planeta. Demostró ser un consagrado adorador de Slaanesh durante innumerables batallas (así como durante las depravadas y obscenas orgías que se organizaban después de cada enfrentamiento), y fue recompensado con el regalo de convertirse en demonio. Junto a Doombreed fue uno de los dos Príncipes Demonio que lucharon contra al Emperador cuando éste abordó la astronave de Horus, y en la actualidad sigue sirviendo a su señor.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
N'Kari	15	10	10	7	7	9	8	7	11

REGLAS ESPECIALES

Príncipe Demonio: N'Kari es un Príncipe Demonio. Todas las reglas especiales sobre demonios también deben aplicarse a N'Kari. Hay que tener en cuenta que N'Kari posee un *Aura Demoniaca* que le permite efectuar una tirada de salvación de 4 ó más.

Odio a Khorne: N'Kari *Odia* todos los demonios de Khorne y a las criaturas que porten la Marca de Khorne. No luchará en las filas de un ejército que incluya a tales criaturas, a menos que se produzcan circunstancias especiales (por ejemplo, cuando él y Doombreed lucharon junto a Horus en el transcurso de la Herejía de Horus).

Terror: N'Kari irradia horror en su estado más puro; su mera existencia constituye una amenaza incluso para la cordura del mortal con mayor fortaleza mental. Las reglas psicológicas de *Terror* deben aplicarse tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan *Terror* también causan *Miedo*.

Aura de Slaanesh: En combate cuerpo a cuerpo, las miniaturas enemigas deberán superar un *chequeo de Liderazgo* en una tirada de 3D6 para poder atacar a N'Kari. Si no superan el chequeo, podrán luchar normalmente, pero si vencen no conseguirán golpear a N'Kari; cualquier impacto se considerará sin efecto y el combate terminará en empate. Una vez una miniatura adversaria supere con éxito este chequeo, no tendrá que efectuarlo de nuevo.

Marca de Slaanesh: N'Kari disfruta de un placer perverso en cualquier situación, sin importar lo terrible o depravada que ésta sea, y por tanto no se verá afectado por las reglas normales de psicología. Además, nunca deberá efectuar *chequeos de Desmoralización*, ya que la muerte no le da miedo, sino que la espera como su última experiencia final. Si N'Kari se encuentra junto a una unidad que se ve obligada a huir, él no quedará afectado y podrá seguir luchando normalmente.

Poderes Psíquicos: N'Kari posee un nivel de Maestría psíquica de 4 y posee los cuatro Poderes psíquicos de Slaanesh.

Rayo de Muerte: En la fase Psíquica de su turno, N'Kari puede lanzar un Rayo de Muerte. El Rayo es lanzado automáticamente (no es necesario invertir cartas de energía), pero puede ser dispersado. El Rayo de Muerte impactará a la primera miniatura que encuentre en su trayectoria situada a

una distancia máxima de 45 centímetros. El objetivo sufrirá 1D6 impactos de Fuerza 5 con un modificador a la tirada de salvación de -2. Los vehículos o edificios sufrirán un único impacto con una penetración de 1D6x5.

Báculo de Poder: El Báculo de Poder es un robusto báculo de hueso, tallado con barrocas escenas de perversas orgías. El hueso fue arrancado por N'Kari del cadáver de un Desagrador de Khorne al que mató en combate singular. Una vez por batalla, N'Kari puede emplear el báculo para ordenar a una unidad amiga mover dos veces en un mismo turno. La unidad afectada podrá mover e inmediatamente efectuar una nueva fase de movimiento. Además, cualquier unidad amiga situada a 60 centímetros o menos de N'Kari podrá efectuar los chequeos de Liderazgo utilizando el valor del atributo de Liderazgo de N'Kari (11) en vez del propio.

FOULSPAWN, PRÍNCIPE DEMONIO DE NURGLE 335 puntos

Foulspawn era uno de los más putrefactos y horripilantes Paladines de Nurgle. Se dice que su aspecto era tan repulso que los guerreros más veteranos eran incapaces de actuar, y sólo podían retorcerse asqueados por las violentas arcadas ante su simple visión. Nurgle estaba profundamente orgulloso de su repugnante Paladín, y finalmente lo bendijo con la recompensa de convertirlo en un Engendro. La mayoría de los Engendros del Caos mueren a los pocos minutos u horas de su transformación, o bien en combate o bien por que sus cuerpos no soportan las inconcebibles mutaciones. Sin embargo, no fue éste el destino de Foulspawn. No sólo sobrevivió, sino que creció y prosperó. A causa de algún extraño capricho del destino (o un igualmente caprichoso deseo de Nurgle) Foulspawn puede sobrevivir devorando y absorbiendo la carne y los fluidos corporales de los seres vivos que caza, agarrándose con su pegajosa lengua de sapo, y engullendoles de un solo bocado mientras todavía están vivos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Foulspawn	5D6	3	5	7	7	18	3	7	8

ESPECIAL

Príncipe Demonio: Foulspawn es un Príncipe Demonio. Todas las reglas especiales sobre demonios también deben aplicarse a Foulspawn. Hay que tener en cuenta que Foulspawn posee un *Aura Demoniaca* que le permite efectuar una tirada de salvación de 4 ó más.

Terror: Foulspawn irradia horror en su estado más puro; su mera existencia constituye una amenaza incluso para la cordura del mortal con mayor fortaleza mental. Las reglas psicológicas de *Terror* deben aplicarse tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan *Terror* también causan *Miedo*. Además, debido a que Foulspawn es un monstruo grotesco y horripilante, las miniaturas enemigas deberán efectuar todos sus chequeos de *Terror* tirando 3D6 en vez de 2D6 como es habitual.

Engendro del Caos: Foulspawn mueve 5D6 centímetros cada fase de movimiento. En vez de moverse aleatoriamente como los otros Engendros del Caos, Foulspawn puede elegir la dirección en que desea moverse, y no está obligado a mover toda su capacidad de movimiento si no lo desea. Foulspawn puede mover por encima de tropas amigas o enemigas, atacando a cualquier miniatura con la que entre en contacto, excepto a demonios.

Cualquier miniatura por encima de la cual mueva Foulspawn, o que entre en contacto con él, sufrirá automáticamente 1 impacto por cada etapa que posea Foulspawn. Estos ataques deben resolverse siguiendo el procedimiento habitual, empleando el atributo de Fuerza de Foulspawn y su modificador a la tirada de salvación (Fuerza 7, modificador a la tirada de salvación -4). Los impactos causados en vehículos deberán asignarse aleatoriamente entre las diversas áreas del vehículo. Las miniaturas enemigas no podrán moverse deliberadamente por encima de Foulspawn durante su turno. Las miniaturas que deban hacerlo por causa de un movimiento obligatorio o aleatorio, sufrirán impactos de la misma forma que las miniaturas por encima de las cuales pasa Foulspawn en su propio turno.

Foulspawn resultará herido si se obtiene tres veces el mismo resultado en la tirada para determinar su movimiento, y no podrá efectuar la tirada de salvación por su *Aura Demoniaca*. El número de heridas que sufrirá es igual

al número que haya obtenido tres veces (por ejemplo con un triple 1 sufrirá 1 herida; con un triple 4, sufrirá 4 heridas; con un triple 6, sufrirá 6 heridas, etc...). Foulspawn también puede ser herido por disparos, poderes Psíquicos etc.. Las miniaturas enemigas no pueden atacar a Foulspawn en combate cuerpo a cuerpo deliberadamente.

Absorción de Fluidos Vitales: Cualquier herida causada por Foulspawn a una miniatura enemiga puede utilizarse para regenerar una herida que haya sufrido. Hay que tener en cuenta que esto no permite a Foulspawn incrementar su número total de heridas por encima de las que disponía al inicio de la batalla.

Lengua de Sapo: Foulspawn puede "disparar" su lengua de sapo contra una miniatura enemiga situada a 30 centímetros o menos de él, durante su fase de disparo. Efectuar la tirada para impactar normalmente. Si la víctima es impactada, ésta será arrastrada hasta quedar en contacto peana con peana con Foulspawn, a menos que su Fuerza (o valor de embestida en el caso de un vehículo) sea igual o superior al valor del atributo de Fuerza de Foulspawn. Las miniaturas arrastradas hasta quedar en contacto peana con peana resultarán impactadas, tal y como se ha descrito anteriormente.

Nube de Moscas de Nurgle: Una gigantesca nube de moscas envuelve permanentemente a Foulspawn. Todas las miniaturas enemigas situadas a 15 centímetros o menos de Foulspawn deberán aplicar un modificador de -1 a su Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles.

Poderes Psíquicos: Foulspawn tiene un nivel de Maestría Psíquica de 4, y posee los cuatro poderes Psíquicos de Nurgle.

M'KACHEN, PRÍNCIPE DEMONIO DE TZEENTCH

.....412 puntos

M'Kachen es uno de los más astutos y perversos de todos los seguidores de Tzeentch. A diferencia de los Príncipes Demonio descritos anteriormente, M'Kachen nunca fue una criatura mortal. M'Kachen es un Señor de la Transformación, una de las increíblemente poderosas criaturas del Caos, y fue creado a partir de pura energía de Disformidad por el Dios del Caos Tzeentch para que llevara a cabo sus órdenes.

Aunque la mayor parte de los Grandes Demonios poseen poderes más o menos similares, en modo alguno son seres idénticos, así como no existen dos criaturas mortales completamente iguales. M'Kachen, por ejemplo, desdén el combate físico, y confía en sus formidables poderes Psíquicos y en su dominio de la ilusión y el engaño para derrotar a sus enemigos, basándose en ellos hasta extremos inigualados por ningún otro Señor de la Transformación. Disfruta especialmente poniendo a prueba su inteligencia y astucia contra los de un poderoso enemigo; se sabe de casos en que no ha matado a un adversario de este tipo para darse el placer de enfrentarse de nuevo a él otra vez en algún momento del futuro.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
M'Kachen	20	7	7	7	7	7	10	5	10

REGLAS ESPECIALES

Príncipe Demonio: M'Kachen es un Príncipe Demonio. Todas las reglas especiales sobre demonios también deben aplicarse a M'Kachen. Hay que tener en cuenta que M'Kachen posee un *Aura Demoniaca* que le permite efectuar una tirada de salvación de 4 o más.

Odio a Nurgle: M'Kachen *Odi* todos los demonios de Nurgle y las criaturas que porten la Marca de Nurgle. No luchará en las filas en un ejército que incluya a tales criaturas, a menos que sea en circunstancias especiales.

Terror: M'Kachen irradia horror en su estado más puro; su mera existencia constituye una amenaza incluso para la cordura del mortal con mayor fortaleza mental. Las reglas psicológicas de *Terror* deben aplicarse tal y como se describen en el Reglamento de **Warhammer 40.000**. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan *Terror* también causan *Miedo*.

Destino de Tzeentch: En el reparto de cartas de energía, el ejército de M'Kachen siempre será el primero en recibir cartas, incluso en la fase Psíquica del turno del oponente. Además, su bando siempre será el primero en lanzar poderes Psíquicos.

Fortuna de Tzeentch: M'Kachen puede efectuar un intento de *dispersión* cada fase Psíquica, como si dispusiera de una carta de *Dispersión*. Esta dispersión siempre tendrá éxito con un resultado de 3 o más, sin tener en cuenta los niveles de Maestría Psíquica de las miniaturas involucradas.

Poderes Psíquicos: M'Kachen posee un nivel de Maestría Psíquica de 4 y los cuatro poderes Psíquicos de Tzeentch.

Maestro Ilusionista: M'Kachen tiene la habilidad de crear una ilusión con la que puede tomar el aspecto de cualquier criatura que desee. Si utiliza esta habilidad, no deberá desplegarse al inicio de la batalla, sino que el jugador del Caos podrá elegir cualquier miniatura de su ejército para representar a M'Kachen transformado. Hay que tener en cuenta que esta miniatura puede ser una miniatura que pertenezca a las tropas aliadas, si así se desea (por ejemplo podría estar disfrazado de Demagogo al mando de un ejército del Culto del Caos aliado). Anotar la miniatura seleccionada. Esta miniatura actuará como lo haría normalmente hasta que sufra una herida, o hasta el momento en que M'Kachen decida revelar su verdadera identidad. Tan pronto como suceda una de estas dos cosas, deberá retirarse la miniatura y reemplazarla por la miniatura de M'Kachen. Cualquier herida sufrida por M'Kachen en su identidad falsa seguirá siendo una herida sufrida efectivamente (por tanto, si sufrió una herida en su forma falsa de Adorador del Caos, ésta todavía será válida una vez se revele en su forma auténtica). Hay que tener en cuenta que hasta que M'Kachen se revele en su forma verdadera, a todos los efectos deberá considerarse como si fuera la miniatura que representa su identidad falsa.

Astucia Increíble: M'Kachen es increíblemente astuto. Su Factor de Estrategia es de 6, y puede efectuar la tirada con dos dados y elegir el resultado mayor al determinar qué bando moverá en primer lugar. Además, puede elegir una Carta de Estrategia adicional al inicio de la batalla. Puede elegir la carta que dese de entre las que hayan quedado disponibles después del reparto inicial. Su oponente podrá entonces decir el nombre de una carta de Estrategia en voz alta; si es la carta elegida por M'Kachen, éste deberá descartarla inmediatamente. En caso contrario, M'Kachen podrá conservar la carta y emplearla normalmente durante la batalla. No será necesario que declare que carta es hasta que la utilice.



LOS DESCARRIADOS

Los Marines Espaciales del Caos conocidos como los Descarriados se cuentan entre los más enigmáticos adoradores de los Dioses del Caos, suponiendo que sean realmente auténticos adoradores del Caos. Su origen se remonta a los últimos días de la Herejía de Horus, cuando Lion El'Jonson, Primarca del Capítulo de Marines Espaciales de los Ángeles Oscuros, regresó a su planeta natal Caliban. En el momento en que las confiadas astronaves de la flota de Jonson se situaron en órbita fueron atacadas por una mortífera andanada de los láseres defensa planetaria. Las naves explotaban envueltas en llamas y caían a la superficie como si fueran cometas gigantes. Sorprendido por el ataque, Jonson se retiró e intentó averiguar qué había sucedido en su planeta natal.

Una astronave mercante capturada proporcionó la respuesta. Después de que Lion El'Jonson hubiera abandonado Caliban para participar en la Gran Cruzada, su segundo al mando y antiguo hermano de armas Luther había quedado al mando del resto de los Ángeles Oscuros en Caliban. A pesar de la importancia de la posición de Luther, no era una la posición apropiada para su ambiciosa personalidad, y pronto su papel como gobernador planetario de un mundo de poca importancia medio olvidado, le pareció cada vez más un insulto.

Las semillas de los celos crecieron hasta que Luther se convirtió en un hombre obsesionado, cuyas propias neurosis lo empujaron más allá del límite y lo convirtieron en un demente, peligroso más allá de lo imaginable. Utilizando su reconocida habilidad como orador, Luther convenció a los Ángeles Oscuros que tenía bajo su mando, de que habían sido humillados y de que el Emperador les había abandonado; de esta forma consiguió sembrar sus propios sentimientos de celos e ira entre los Ángeles Oscuros que habían quedado en Caliban durante la Gran Cruzada. Cuando el Primarca regresó, estos sentimientos de traición se transformaron en abierta rebelión.

La ira de Jonson y de los Ángeles Oscuros leales ante aquella terrible traición no conoció límites. Habían luchado de un confin al otro de la galaxia y habían creído que la maldición del Caos había sido erradicada de los planetas del Imperio. Y ahora descubrían que su propio planeta natal y sus propios hermanos habían sido corrompidos y puestos en contra de ellos. Jonson dirigió personalmente un inmediato ataque contra una de las mayores fortalezas-monasterio. Sabía que allí encontraría a Luther. Y así fue como los dos antiguos amigos, ahora enemigos mortales, se enfrentaron. Aunque el Primarca poseía poderes sobrehumanos, ambos adversarios estaban equilibrados, ya que las ya considerables habilidades de Luther habían sido aumentadas por los Dioses Oscuros del Caos.

Fue un combate de proporciones titánicas, durante el cual ambos enemigos lanzaron brutales ataques una y otra vez, devastando el monasterio a su alrededor hasta que la totalidad de la antes inexpugnable fortaleza quedó arrasada por la lucha. Mientras tanto, los temibles cañones de la flota bombardearon el planeta hasta que toda la superficie de Caliban comenzó a agrietarse y hundirse bajo el intenso bombardeo.

Mientras el planeta empezaba a resquebrajarse, el combate entre Jonson y Luther llegó a su clímax. Luther, apoyado por los poderes del Caos, lanzó un mortífero ataque Psíquico que derribó a Jonson, hiriéndolo mortalmente. Mientras el Primarca agonizante luchaba por seguir en pie con sus nobles facciones retorcidas del dolor, pareció como si una cortina se apartara ante los ojos de Luther, que fue finalmente consciente de la magnitud de sus crímenes. Su traición había sido triple: había traicionado a su

amigo, a los Ángeles Oscuros y al Emperador. La aceptación sincera de la verdad terminó por completo con su cordura y se desplomó junto a Jonson, incapaz de seguir luchando.

El grito Psíquico de dolor y desesperación de Luther retumbó en el espacio Disforme, y los Dioses del Caos supieron que, de nuevo, habían sido derrotados. En un ataque de furia y frustración, crearon una brecha en la continuidad del espacio, y una tormenta de Disformidad de una furia sin precedentes, envolvió Caliban. Con una incontrolable corriente de energía Psíquica, la Disformidad inundó el universo material. Aquellos Ángeles Oscuros "Descarriados" que habían servido a las órdenes de Luther y sus prohibidos amos fueron absorbidos de la superficie de Caliban hacia el espacio Disforme, y dispersados por el tiempo y el espacio. El planeta Caliban, ya debilitado por el bombardeo de los Ángeles Oscuros, quedó totalmente destruido, y sus fragmentos también fueron absorbidos por el espacio Disforme.

Esta historia de conspiración y traición es la vergüenza secreta de los Ángeles Oscuros. Nadie la conoce, excepto los Ángeles Oscuros, sus Capítulos Sucesores y, quizás, el Emperador en su Trono Dorado. Incluso dentro del propio Capítulo muy pocos de los hermanos Marines Espaciales saben exactamente qué sucedió en aquellos terribles días. Tan sólo cuando un Ángel Oscuro es ascendido y trasladado a la Compañía *Deathwing* se le revela la historia de la traición de Luther. Lo más terrible es saber que muchos de los Ángeles Oscuros que siguieron a Luther todavía siguen vivos. Estos guerreros malditos son denominados *los Descarriados*.

No todos los Descarriados sucumbieron al poder del Caos con la misma intensidad. Muchos de ellos han seguido adorando abiertamente a los Dioses Oscuros, convirtiéndose en auténticos Marines Espaciales del Caos. Sin embargo, otros muchos se han dado cuenta de que las acciones que llevaron a cabo durante la destrucción de Caliban estaban equivocadas. Rechazando la influencia corruptora de los Dioses del Caos, e incapaces de reconciliarse con los Ángeles Oscuros, llevan una existencia solitaria. Muchos se convierten en mercenarios o piratas, vagando por la galaxia como hombres sin rumbo; otros desean hacer penitencia por sus pecados, y en un intento por conseguirlo, viven vidas humildes, ocultos en la sociedad humana como si fueran personas normales.

Sin embargo, sea cual sea el curso de sus acciones posteriores, a ojos de los Ángeles Oscuros el único modo de terminar por completo con su vergüenza, limpiar su honor y recuperar la confianza del Emperador, es localizar a todos los Descarriados, y entonces alternativamente conseguir que se arrepientan de sus crímenes o ejecutarlos. Esto no es tarea fácil. Los Descarriados están dispersos por el tiempo y el espacio, vagando en solitario o en pequeñas bandas, y pueden transcurrir años sin que los Ángeles Oscuros oigan ni un rumor que les lleve a uno o varios Descarriados. Sin embargo, cuando lo consiguen, y la misión es un éxito, los Descarriados son capturados y conducidos a la Roca. En sus profundas mazmorras, los Capellanes Interrogadores intentan conseguir que los Descarriados se arrepientan. Algunas veces lo consiguen, y el Descarriado es piadoso y rápidamente ejecutado por su pecado. Sin embargo, lo más habitual es que el Descarriado capturado se niegue a arrepentirse, sufriendo un largo y agonizante tormento hasta su muerte a manos de aquéllos que intentan conseguir la salvación de su alma.

CYPHER, PALADÍN ANGEL OSCURO DESCARRIADO 112 puntos

+10 Pistola Bolter de Precisión
 +15 Pistola de Plasma de Precisión
 +10 Cuchillo Fásico C'tan

Cualquier ejército del Caos, Culto del Caos o fuerza renegada de la Guardia Imperial incluir a Cypher como un personaje especial. Si forma parte de un ejército renegado de la Guardia Imperial, no podrán incluirse aliados Marines Espaciales, aunque puede incluirse una Escuadra de Descarriados, tal y como se describe más adelante.

Cypher es un personaje enigmático y extremadamente siniestro. Aparece de la nada, trayendo consigo la muerte y la destrucción, y se desvanece tal repentinamente como apareció. Hay que destacar que es raro que sea Cypher quien sea el autor de los actos de violencia que inevitablemente suceden cuando él está presente; más bien parece que actúe como un catalizador que convierte los sentimientos de odio o desconfianza en una furia visceral e incontrolable.

Cypher habla muy pocas veces, y nadie conoce su verdadero nombre. Sin embargo, la visión fugaz de la Servoarmadura verde oscuro bajo su túnica indica que sin lugar a dudas Cypher es uno de los Descarriados. En muchos aspectos, Cypher personifica el destino de los Descarriados: está condenado a vagar por el tiempo y el espacio, sin esperanzas de regresar a casa jamás.

Algunos opinan que Cypher puede representar la única posibilidad de redención de los Descarriados, y que sus apariciones aparentemente aleatorias ocultan un patrón lógico que indica que está moviéndose lentamente a través de la galaxia hacia la Tierra y el Emperador. También hay que destacar que Cypher porta una espada que nunca desenfundada ni utiliza en combate, y que podría ser la legendaria *Espada de Lion*, utilizada por el mismísimo Lion El Jonsón y supuestamente perdida para siempre después de la confrontación final del Primarca contra el archiereje Luther. Sea cual sea la verdad, es cierto que su presencia en un lugar durante cierto tiempo parece atraer a otros Descarriados, aunque nadie sabe cómo son capaces de encontrarlo o para que acuden a su presencia.

Probablemente por causa de esto, los miembros del Círculo Interior de los Ángeles Oscuros odian y temen a Cypher más que cualquier otro Ángel Oscuro Descarriado, y llevarían a cabo prácticamente cualquier crimen, sin importar lo vil que sea, si eso permitiera capturarle o matarlo. La supervivencia continuada de Cypher es la mejor prueba de su valentía y de la casi sobrenatural habilidad que posee para evitar ser capturado.

Tipo de Tropa	M	HÁ	HP	F	R	H	I	A	L
Cypher	10	7	8	5	5	3	8	3	10

EQUIPO Pistola Bolter de Precisión, Pistola de Plasma de Precisión, Cuchillo Fásico C'tan.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

REGLAS ESPECIALES

Marine Espacial: La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a Cypher. Además, la regla de los Marines Espaciales leales de *Desorganización* debe aplicarse también a Cypher.

Animosidad: La presencia de Cypher parece que actúa como un catalizador que fomenta la discordia y la agresividad. Si Cypher forma parte de un ejército, deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada Escuadra (o el equivalente en el ejército en cuestión) situada a 30 centímetros o menos de él al inicio de cada turno. Si el resultado obtenido es de 1, los miembros de la Escuadra en cuestión empezarán a pelear entre ellos, y no podrán llevar a cabo ninguna actividad durante el resto del turno, que se invertirá en restablecer el orden en la Escuadra. Hay que tener en cuenta que la regla de *Animosidad* sólo afecta a las Escuadras o a su equivalente en el ejército; no tendrá efecto alguno sobre personajes, vehículos, o armas de apoyo. Además, esta regla no afecta a las Escuadras de Descarriados incluidas en el ejército. Los demonios situados a 30 centímetros o menos de Cypher no deben efectuar la tirada para determinar si se pelean entre ellos, pero deberá considerarse que *automáticamente* han obtenido un resultado de 1 ó 2 en cualquier chequeo de *Animosidad* Demoniaca que deban efectuar.

Protección Divina: Cypher está protegido por el Poder del Caos, aunque nadie sabe quién o qué es este Poder (al parecer no es uno de los cuatro Poderes Mayores del Caos). Este Poder protege cuidadosamente a Cypher, haciéndole desaparecer en el último momento si se encuentra en peligro. Esto se representa permitiendo a Cypher una tirada de salvación inmodificable de 4 ó más en 3D6 (si, 3 dados sumados!) contra cualquier ataque u otra causa que reduzca su atributo de Heridas

a 0. Si Cypher obtiene la tirada de salvación con éxito, desaparecerá del campo de batalla. Si esto sucede, deberá retirarse la miniatura como si hubiera muerto, pero el enemigo no obtendrá puntos de victoria por haberlo matado.

Pistolero Experto: Cypher puede apuntar y disparar con una pistola en cada mano. Esto le permite disparar dos armas en la fase de disparo: una vez con su Pistola Bolter de Precisión y otra, con la Pistola de Plasma de Precisión. Si no mueve, podrá efectuar *Fuego Rápido* con su Pistola Bolter, y seguir disparando su Pistola de Plasma, efectuando un total de tres disparos.

Los Descarriados: Si Cypher forma parte de un ejército, éste podrá incluir una Escuadra de Descarriados. Los Descarriados utilizan las reglas de *Desorganización* aplicables a los Marines Espaciales leales. Son inmunes a la regla de *Animosidad* descrita anteriormente, pero *odian* a los Marines Espaciales del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Los Descarriados deben adquirirse de la lista de ejército de los Marines Espaciales del Caos como si fueran Marines Espaciales del Caos Veteranos, y poseen su mismo valor en puntos y sus mismas opciones de Equipo.

Cazados por los Ángeles Oscuros: Cypher y los demás Descarriados son perseguidos sin tregua por miembros de la compañía *Deathwing* y de la compañía *Ravening* del Capítulo de Marines Espaciales Ángeles Oscuros. Todos los miembros de la compañía *Deathwing* (y por tanto todos los personajes Ángeles Oscuros) y de la compañía *Ravening*, odian a Cypher y a cualquier otro Descarriado. Además, mientras Cypher participe en la batalla, los miembros compañía *Deathwing* (únicamente) deberán cargar contra él si están situados a distancia de carga, o mover de forma que acaben el movimiento como mínimo 10 centímetros más cerca de él de lo que estaban al inicio de su fase de movimiento.

Odio Ancestral: En una batalla en la que participan tanto Cypher como los Ángeles Oscuros, el bando que incluya a Cypher obtendrá +5 puntos de victoria si Cypher permanece con vida sobre el campo de batalla al finalizar ésta (pero no si ha desaparecido a causa de su *Protección Divina*), y +1 por cada Descarriado que siga con vida. Los Ángeles Oscuros obtendrán +2 puntos de victoria si Cypher es retirado del campo de batalla pero no muere; +10 puntos de victoria, si matan a Cypher; y +1 punto de victoria por cada otro Descarriado eliminado durante la batalla.

PISTOLA BOLTER DE PRECISIÓN 10 puntos

Esta arma fue construida con gran habilidad por un maestro armero y es un arma digna de cualquier gran guerrero.

Alcance		Para Impactar		Modificador		Pen.
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Salvación Blindaje
0-30	30-60	+2	+1	4	1	-1 1D6+4

Especial: Combate Curope a Cuerpo

PISTOLA DE PLASMA DE PRECISIÓN 15 puntos

Esta arma no precisa de la inversión de un turno completo para recargar después de disparar; si se desea, puede dispararse en cada turno.

Alcance		Para Impactar		Modificador		Pen.
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Salvación Blindaje
0-20	20-60	+2	-1	6	1	-1 1D6+6

Especial: Combate Curope a Cuerpo, Fuego Sostenido: 1D

CUCHILLO FÁSICO C'TAN 10 puntos

El *Cuchillo Fásico C'tan* es similar a la *Espada Fásica C'tan* utilizada por los Asesinos Callidos. La hoja cortante del *Cuchillo Fásico* tiene la particularidad de hallarse intermitentemente dentro y fuera del espacio real gracias al reajuste molecular. De este modo es capaz de ignorar la presencia de armaduras y pantallas de energía. Una miniatura herida por un *Cuchillo Fásico C'tan* no podrá efectuar ninguna tirada de salvación por armadura, ni siquiera por pantallas de energía.

Alcance		Para Impactar		Modificador		Pen.
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Salvación Blindaje
Combate	Cuerpo a Cuerpo	Usuario	1	No Salv.	2D6+5	

Especial: Ver Reglas

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial del Caos	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Paladín del Caos	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Gran Paladín del Caos	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Paladín Legendario del Caos	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Reglas Especiales: Fuego Rápido.

HECHICEROS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Paladín Hechicero	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Maestro Hechicero	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Gran Hechicero	10	7	7	5	5	4	7	3	9

Reglas Especiales: Fuego Rápido, Psíquico (disciplina primaria: Slaanesh, Tzeentch o Nurgle. Disciplinas terciarias: poderes de Bibliotecario y Adeptus).

MARINES ESPACIALES DEL CAOS EXTERMINADORES

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Exterminador	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Reglas Especiales: Fuego Rápido, Armadura de Exterminador.

MARINES ESPACIALES DEL CAOS VETERANOS

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Reglas Especiales: Fuego Rápido, Infiltración, Formación Dispersa.

BERSERKERS DE KHORNE

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Berserker	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Berserker Exterminador	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Reglas Especiales: Fuego Rápido, Marca de Khorne, Carga Salvaje.

MARINES DE PLAGA

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial del Caos	10	4	4	4	5	1	4	1	8
Paladín del Caos	10	5	5	4	5	1	5	1	9

Reglas Especiales: Fuego Rápido, Marca de Nurgle.

MARINES RUIDOSOS

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Ruidoso	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Paladín del Caos	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Reglas Especiales: Fuego Rápido, Marca de Slaanesh, Cacofonía Psíquica.

MARINES DE LOS MIL HIJOS

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine de los Mil Hijos	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Exterminador de los Mil Hijos	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Reglas Especiales: Fuego Rápido, Marca de Tzeentch, Guerreros Espíritu, Inmunes a la Psicología.

DEMONIOS DE KHORNE

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Devorador de Almas	15	10	10	8	7	10	8	10	10

Reglas Especiales: Demonio, No Aura Demoniaca, Terror, Volar, Armadura del Caos, Hacha de Khorne, Látigo de Devorador de Almas.

Desagrador	10	5	5	4	3	1	6	2	10
------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Espada Infernal, Regeneración, Carga Salvaje.

Mastrín de Khorne	25	5	0	5	4	2	6	1	10
-------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Collar de Khorne, Miedo, Rastrear.

Juggernaut	18	3	0	5	5	3	2	2	10
------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Embestida, Bestia de Monta.

DEMONIOS DE SLAANESH

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián de Secretos	15	9	10	7	7	8	7	6	10

Reglas Especiales: Demonio, Aura de Slaanesh, Terror.

Diabillita	10	6	5	4	3	1	6	3	10
------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Garras Monstruosas.

Diablo de Slaanesh	15	3	0	3	3	1	3	3	10
--------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Almizcle Soporífero, Garras Monstruosas, Cola de Escorpión.

Corcel de Slaanesh	30	3	0	4	5	1	6	1	10
--------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Ataque de Lengua, Bestia de Monta.

DEMONIOS DE NURGLE

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Inmundicia	10	7	7	7	8	10	4	7	10

Reglas Especiales: Demonio, Terror, Vómito de Corrupción.

Base de Nurgletes	10	3	3	3	3	3	4	3	7
-------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Infestación.

Portador de Plaga	10	5	5	4	3	1	6	2	10
-------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Espada de Plaga, Nube de Moscas.

Bestia de Nurgle	8	3	0	3	5	3	3	1D6	6
------------------	---	---	---	---	---	---	---	-----	---

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Ataques Especiales, Rastro Legamoso.

DEMONIOS DE TZEENTCH

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de la Transformación	20	9	10	7	7	7	10	6	10

Reglas Especiales: Demonio, Terror, Volar.

Incinerador	22	3	5	5	4	2	4	2	10
-------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Lanzallamas, Saltar.

Horror Rosa	10	5	5	4	3	1	6	2	10
-------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Horror Azul	10	3	3	3	3	1	7	1	10
-------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, No Aura Demoniaca, División, Miedo.

Disco	30	3	0	3	3	1	3	1	10
-------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Reglas Especiales: Demonio, Miedo, Movimiento Especial, Bestia de Monta.

INVOCAR DEMONIOS DEL CAOS

Invocar Gran Demonio: 10 puntos de invocación.

Invocar Demonio: 2 puntos de invocación.

El demonio invocado debe situarse a 15 centímetros o menos de una miniatura que lleve la Marca de su dios.

Puntos de Victoria por Demonios

Los Grandes Demonios deben considerarse Personajes al calcular los puntos de victoria. El resto de demonios proporcionan 1 punto de victoria por cada tres miniaturas muertas o Expurgadas.

Expurgación: Los Demonios son Expurgados al espacio Diforme tan pronto como se elimine la última miniatura que porte la Marca de su dios.

Acumulación de Puntos de Invocación

KHORNE: Cada impacto conseguido por una miniatura del Caos en combate cuerpo a cuerpo proporciona 1 punto.

NURGLE: Cada herida infringida a una miniatura enemiga por disparos o combate cuerpo a cuerpo proporciona 1 punto.

SLAANESH: Cada vez que una unidad enemiga lleva a cabo un chequeo de Liderazgo, esto proporciona un número de puntos equivalente a la mitad (redondeando hacia arriba) del valor del Liderazgo de la unidad.

TZEENTCH: Cada carta de Energía invertida por cualquiera de los dos bandos en la fase Psíquica proporciona un punto (la carta *Energía Total* proporciona 3 puntos).

El número de puntos de invocación se duplica si se obtienen por la acción de una miniatura portadora de la Marca del Dios del Caos apropiado.

Poseción de Miniaturas

Un demonio puede sustituir a cualquier otra miniatura en el ejército de Marines Espaciales del Caos que porte la Marca de su dios. Los Grandes Demonios sólo pueden entrar en juego a través de un Paladín del Caos, Hechicero del Caos o Señor del Caos.

Poseción de Tropas Teleportándose

Deberá efectuarse una tirada cada vez que una miniatura que no pertenece al ejército del Caos se teleporte. Si se obtiene un resultado de 1, la miniatura será sustituida por un Demonio elegido por el jugador del Caos. Los Caballos Grises y los Inquisidores de la *Ordo Malleus* no pueden ser poseídos de esta forma.

Armas Básicas y Pistolas

Arma	Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje	Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo					
Cañón Segador	0-50	50-100	-	-	8	106	-3	2D6+8	Fuego Sostenido: 2D. Repite tirada 1D
Pistola de Plasma Modelo 1	0-15	15-45	+2	-1	6	1	-1	1D6+6	Fuego Sostenido: 1D. Se Sobrecalienta
Rifle de Plasma Modelo 1	0-15	15-60	+1	-	7	1	-2	1D6+7	Fuego Sostenido: 1D. Se Sobrecalienta
Combiarmas: Dos Bolters + Bolter + Rifle de Fusión + Bolter + Lanzallamas									
Bolter	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	1D6+4	Armas Conmutadas
Rifle de Fusión	0-15	15-30	+1	-	8	1D6	-4	2D6+8	
Lanzallamas	Reglas Especiales				4	1	-2	1D6+4	Ver Reglas del Lanzallamas

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas

Arma	Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje	Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo					
Hacha de Khome	Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo				Usuario +1	1D3	Usuario	Variable	Combate Cuerpo a Cuerpo
Hacha Sierra	Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo				Usuario +1	1	-2	Variable	Combate Cuerpo a Cuerpo
Espada Infernal	Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo				Usuario +1	1D3	Usuario	Variable	Combate Cuerpo a Cuerpo. Bloquear
Maza de Energía	Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo				5	1D3	-2	2D6+1D3+5	Combate Cuerpo a Cuerpo
Cuchillo de Plaga	Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo				Usuario	1	Usuario	Variable	Combate Cuerpo a Cuerpo. Siempre Mata con un Resultado de 6
Espada de Plaga	Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo				Usuario	1	Usuario	Variable	Combate Cuerpo a Cuerpo. Siempre Mata con un Resultado de 4+. Bloquear
Granada de Plaga	Reglas Especiales				1D6	1	0	Especial	Ver Reglas de Granadas

Armas de Marine Ruidosas

Arma	Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Pen. Blindaje	Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo					
Destructor Sónico	0-30	30-60	+1	-	4	1	-2	1D6+4	Fuego Sostenido: 2D
Amplificador Sónico	0-50	50-100	-	-	1D6+4	1D6	-3	3D6+8	Área de Efecto de 5 cm. Mover o Disparar
Sirena de Muerte	Ver Reglamento				Especial	1	Especial	Especial	Ver Reglamento

Tabla de Sobrecalentamiento de Armas de Plasma

Si al disparar una Pistola o un Rifle de Plasma se obtiene un resultado de "Encasquillado" en los dados de Fuego Sostenido, deberá efectuarse una nueva tirada y consultar la tabla siguiente.

Resultado	Efecto
Encasquillamiento	Explota con el mismo efecto que una granada de plasma.
3	1 Impacto F6, 1 Herida, Modificador Salvación -3. Arma Encasquillada.
2	1 Impacto F4, 1 Herida, Modificador Salvación -2. Arma Encasquillada.
1	1 Impacto F2, 1 Herida, Modificador Salvación -1.

Armamento posterior a la Herejía

El armamento, vehículos, cartas de Equipo y tarjetas de vehículo posteriores a la Herejía que se incluyan en un ejército de Marines Espaciales del Caos tendrán un valor en puntos de +50% respecto al coste habitual.

Marca del Caos

Como máximo una por miniatura, con la excepción de los Señores del Caos que pueden tener más de una Marca del Caos. Las Mutaciones son consideradas algo puramente estético, y no tienen ningún efecto de juego.

Nurgle: +1 Resistencia.

Slaanesh: Inmune a Psicología; no puede resultar Desmoralizado.

Khome: Armadura del Caos (tirada de salvación por armadura 2+). Sujeto a las reglas de Furia Asesina; puede Bloquear un estando bajo los efectos de la Furia Asesina.

Zeeentch: Dispersa cualquier poder Psíquico lanzado contra él si

Objetivos Demoniacos

- Criaturas Monstruosas: Todos los Grandes Demonios, Bestias de Nurgle, Paladines montados en Juggernauts, Dreadnoughts del Caos o Corceles de Slaanesh.
- Vehículo: Land Raiders, Rhinos, Predators, Marines Espaciales del Caos montados en Motocicletas.
- Criaturas de Tamaño Humano: Estas incluyen todas las miniaturas no incluidas en las otras categorías.
- Criaturas más Pequeñas: Nurgletes.

Aura Demoniacal

Los Demonios disponen de una tirada de salvación no modificable de 4+ en 1D6. El Aura Demoniacal es inútil ante los ataques Psíquicos y armas Psíquicas.

Animosidad Demoniacal

Deberá efectuarse una tirada y consultar la tabla siguiente si al inicio de un turno hay Demonios rivales a 30 centímetros o menos de distancia. Los Demonios de Nurgle y los Demonios de Zeeentch son rivales entre sí; los Demonios de Khome y los Demonios de Slaanesh son rivales entre sí.

Resultado

Efecto

1 6 2 Los Demonios y sus rivales se desvanecen en la Disformidad.

3 6 4 Los Demonios no se moverán ni llevarán a cabo ninguna acción en este turno.

Poderes Psíquicos de Demonios

Los Grandes Demonios reciben los 4 poderes Psíquicos de su Dios y poseen un nivel de maestría de 4.

Diabflla

Tamaño Unidad	Nivel de Maestría	Poder
1-5	1	Sedución
6-10	2	Rayo de Slaanesh
11-15	3	Baile de Slaanesh
16+	4	Maldición Camal

Portador de Plaga

Tamaño Unidad	Nivel de Maestría	Poder
1-5	1	Aura de Putrefacción
6-10	2	Miasma de Pestilencia
11-15	3	Torrente de Corrupción
16+	4	Viento de Plaga

Horror (sólo cuentan los Horrores Rosas)

Tamaño Unidad	Nivel de Maestría	Poder
1-5	1	Fuego Rosa de Zeeentch
6-10	2	Rayo de Transformación
11-15	3	Tormenta de Fuego de Zeeentch
16+	4	Bendición de Zeeentch

CODEX CAOS™

Surgidas del Ojo del Terror, las fuerzas del Caos aparecen de repente propagando la muerte y la destrucción por toda la galaxia. Las repugnantes tropas de los Dioses del Caos marchan a la guerra proclamando su adoración a sus oscuros amos, los cuales recompensan a sus fieles servidores enviando hordas de criaturas demoniacas de indescriptible maldad para que luchen a su lado. Mientras tanto, en miles de planetas Imperiales, los Adoradores del Caos traman odiosas conspiraciones para levantarse en sangrienta rebelión en el momento más apropiado.

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Este suplemento describe las más infames Legiones de Marines Espaciales del Caos, incluyendo a los Devoradores de Mundos, los Mil Hijos, la Guardia de la Muerte, los Hijos del Emperador y muchas más. Se presenta la información de trasfondo y las reglas especiales aplicables a los Marines Espaciales del Caos, incluyendo a Veteranos, Exterminadores, Marines Ruidosos, *Berserkers* de Khorne, Marines de la Plaga, Hechiceros y *Dreadnoughts* del Caos.

LOS DIOS DEL CAOS Y SUS CRIATURAS

Este volumen de la serie Codex Warhammer 40.000 describe a los cuatro poderosos Dioses del Caos y a sus criaturas: Khorne, Dios de la Sangre, Señor de la Batalla; Nurgle, Señor de la Descomposición; Tzeentch, el Gran Hechicero, Dios de la Magia Más Poderosa; y Slaanesh, el Príncipe del Placer. Se presentan las reglas para todos los horribles demonios de los Dioses Oscuros: los Desangradores, los Devoradores de Almas y los Mastines de Khorne, además de los Juggernauts montados por sus Paladines; los Señores de la Transformación, los Horrores, los Incineradores y los Discos Voladores de Tzeentch; los Guardianes de los Secretos, las Diablillas, los Diablos y los horribles Corceles de Slaanesh; las Grandes Inmundicias, los repugnantes Portadores de Plaga, los innumerables Nurgletes y las Bestias de Nurgle.

REGLAS ESPECIALES

Las reglas especiales presentadas cubren la utilización de criaturas demoniacas en Warhammer 40.000 incluyendo cómo invocarlas en la batalla, cuáles son sus inmunidades y sus poderes mágicos. También se incluyen las reglas especiales de las Marcas del Caos y las Recompensas del Caos otorgadas a los Paladines por los propios dioses. Por último, se incluyen reglas nuevas para representar el arcaico armamento utilizado por los guerreros de las Legiones Traidoras.

LISTA DE EJÉRCITO

La lista de ejército principal incluida en este Codex permite organizar un ejército de Marines Espaciales del Caos representativo de los que lanzan incursiones desde el Ojo del Terror. La lista incluye todos los nuevos tipos de tropas de los Marines Espaciales del Caos, además de una selección de Personajes Especiales como Abaddon el Saqueador, Khârn el Traidor, Fabius Bilis y Ahriman, Archihechicero de los Mil Hijos. Además de la lista de ejército de Marines Espaciales del Caos se incluyen dos listas de ejército adicionales: la del Culto del Caos y la de las Legiones Demoniacas, incluidas para permitir a los jugadores el empleo de estos ejércitos especiales como parte de un escenario o una campaña.

ISBN 84-8879-49-0



5 011921 031580

Games Workshop S.L.
C/ Francesc Layret 37-39
08950 Espiugues de Llobregat
Barcelona
España

Citadel, el Castillo de Citadel, Games Workshop, el logo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas propiedad de Games Workshop Ltd. Devoradores de Mundos, Mil Hijos, Guardia de la Muerte, Hijos del Emperador y Heavy Metal son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

El Copyright exclusivo del contenido de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd. © 1996.
Todos los Derechos Reservados.

UN PRODUCTO
**GAMES
WORKSHOP**

CODEX

CAOS

2.575 Pts.



MINIATURAS
CITADEL



Impreso en
España

CÓDIGO DE
PRODUCTO

3158