

## LISTA DE EJÉRCITO DE LOS ADORADORES DEL CAOS DEL CULTO STIGMATUS

*“Como la gran tormenta de la Herejía de Horus, las fuerzas de los Dioses Verdaderos se abalanzarán sobre los siervos del Emperador. Las mismas estrellas temblarán ante sus pasos, y las poderosas armadas del Señor de la Guerra Abaddon llevarán la aniquilación a un centenar de mundos. Tenlo muy presente, pues todo ello ocurrirá inevitablemente”.*

*Constanze, la Profetisa*

### Fuerzas

La lista de ejército de los Adoradores del Caos del Culto Stigmatus emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Adoradores del Caos
- La Armada Imperial

### Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permitirá representar a un ejército de Adoradores del Caos basado en el Culto Stigmatus que surgió en el sistema Mackan durante la 13ª Cruzada Negra de Abaddon. También puede utilizarse como “estándar” para otros ejércitos de Adoradores del Caos.

Los seguidores del Culto Stigmatus se organizan en dos tipos de formaciones: los *aquelarres* y los *aquelarres de apoyo*. Cada *aquelarre* incluido te permitirá incluir un *aquelarre* de apoyo cualquiera (formaciones de Ingenios Demoníacos, de aeronaves de la Armada Traidora, o de Apoyo Traidor), pero se considerarán formaciones independientes durante la batalla. Además, los *aquelarres* de apoyo de Ingenios Demoníacos del Caos deben pertenecer a la misma facción que el *aquelarre* que permitió su inclusión, o al Caos Absoluto. Por ejemplo, si el ejército incluye dos *aquelarres* de Khorne, podría incluir dos Ingenios Demoníacos de Khorne, o uno de Khorne y uno del Caos Absoluto.

Además, las formaciones pueden recibir *mejoras*. Cada tipo de mejora sólo puede ser elegida una vez por formación. Las unidades de la mejora serán añadidas a la formación y pasarán a formar parte de ella. Cada mejora tiene un coste en puntos que se muestra en las tablas de más adelante.

Finalmente, cada ejército del Culto Stigmatus puede incluir hasta dos *infestaciones de zombis de plaga*.

### Reglas Especiales

Ciertas unidades tienen las habilidades de *Invocación Mejorada* y *Foco Demoníaco*.

Además, se aplicarán las siguientes reglas especiales:

#### REGLA ESPECIAL

##### Maestros Caprichosos

Los Poderes del Caos son rápidos para premiar o castigar a sus campeones.

En la Fase de Estrategia, si el jugador del Caos saca un 6 en su tirada de estrategia, será premiado por los Dioses del Caos, y recibirá 1D3 Demonios para añadir a su *reserva demoníaca* (ver 5.11.1). Por el contrario, si saca un 1, los Dioses le retirarán su apoyo, y deberá eliminar 1D3 Demonios de su reserva. Si no quedan Demonios en la reserva demoníaca, no pasará nada.

#### REGLA ESPECIAL

##### Facciones

Cada formación en el ejército debe pertenecer a una *facción* devota a uno de los Dioses del Caos (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch), o al Caos Absoluto. Debes decidirlo cuando elabores la lista de ejército, y debes anotarlo. Con la excepción de las formaciones del Caos Absoluto, otras formaciones se profesan un odio mutuo acumulado durante milenios. Normalmente se unirán bajo el estandarte de un poderoso Señor del Caos para luchar contra un enemigo común, aunque sus diferencias podrían ocasionar problemas durante la batalla. Se aplican las siguientes reglas:

Las formaciones dedicadas a un Dios específico odian a las formaciones dedicadas a cualquier otro Dios. Las formaciones dedicadas al Caos Absoluto no son odiadas ni odian a formaciones de otras facciones.

Una formación que no tenga ninguna unidad de otra formación a la que odie a 15 cm o menos recibirá un +1 a sus chequeos de Iniciativa. Una única unidad odiada impedirá que se aplique este bonificador. Este bonificador sólo se aplicará a formaciones sobre el campo de batalla. Las aeronaves, naves espaciales, etc, nunca aplicarán este modificador.

#### REGLA ESPECIAL

##### Reglas especiales de torneo del Culto Stigmatus

##### Archihereje

Cada ejército de Adoradores del Culto Stigmatus debe incluir un Archihereje. Este personaje es gratuito, no hay que pagar puntos por él, y puede añadirse a cualquier unidad de Demagogo, Príncipe Demonio o Paladín Marine Espacial del Caos.

##### Zombis de Plaga

Las formaciones de Infestaciones de Zombis de Plaga deben ser desplegadas mediante *teletransporte*. Después de colocar la primera, tira 2D6 para determinar el número de unidades que habrá en la formación. Las formaciones de Infestaciones de Zombis de Plaga pueden disputar *objetivos*, pero no controlarlos.

#### REGLA ESPECIAL

##### Sacrificio

Una unidad con un personaje Paladín del Caos puede ser sacrificada para generar 6 *puntos de invocación* (antes de tirar para determinar el número de *puntos de invocación* disponibles) para invocar un Gran Demonio. El Gran Demonio debe colocarse a 10cm o menos de la unidad sacrificada, y entonces la unidad se retirará del juego (sin generar ningún marcador de explosión para su formación).

## REGLA ESPECIAL

### Unidades Invocadas<sup>1</sup>

Cada formación de un ejército del Caos pertenece a una *facción* leal a uno de los Dioses del Caos (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch), o al Caos Absoluto. Debes decidir a qué *facción* pertenece cada formación de tu ejército antes de la batalla y anotarlo en tu lista de ejército. Las formaciones que adquieran la mejora Pacto Demoníaco serán capaces de *invocar* Demonios al campo de batalla.

Al adquirir los Demonios de la *reserva demoníaca*, sólo debes indicar cuántos Demonios Menores y Grandes Demonios deseas, no hay que especificar a qué *facción* pertenecen exactamente. La *facción* de la formación que los *invoque* será la que determine la *facción* de los Demonios invocados. Los jugadores deberían llevar el control de los Demonios Menores y Grandes Demonios que quedan en la reserva, mediante contadores o anotándolo en papel. El contenido de la *reserva demoníaca* no es secreto. La *reserva demoníaca* se mantendrá fuera del tablero, junto a las reservas, y se irá vaciando a medida que las formaciones *invoquen* Demonios.

Al comienzo de la acción de la formación, antes de tirar el dado del chequeo de acción, la formación podrá *invocar* unidades demoníacas de la reserva. *Invocar* te permitirá generar 2D3 *puntos de invocación* y colocar las unidades en el campo de batalla (el número de puntos que cuesta cada unidad demoníaca se muestra en la lista de más abajo entre paréntesis). Las unidades *invocadas* se colocan inmediatamente. Los puntos que no se hayan gastado por cualquier razón se perderán (no pueden guardarse para otros turnos). Sólo será posible *invocar* a los Demonios que haya disponibles en la reserva demoníaca. Las unidades que queden en la *reserva demoníaca* podrán ser *invocadas* en subsiguientes turnos. Los Demonios que sean destruidos se retiran del juego y no vuelven a la *reserva demoníaca*. Las formaciones desmoralizadas, y aquellas que no hayan adquirido el Pacto Demoníaco, no podrán *invocar* Demonios.

Sólo puede haber un Gran Demonio de cada *facción* a la vez en el campo de batalla. Por ejemplo: si ya has invocado a un Devorador de Almas, no podrás invocar a otro Devorador de Almas hasta que el primero haya sido eliminado del juego. Las unidades demoníacas invocadas deberán situarse a 5 cm o menos de una unidad “no demoníaca” de la formación (es decir, no puedes formar una cadena de unidades invocadas), fuera de la zona de control de cualquier unidad enemiga, y fuera de terreno intransitable. El tipo de unidades demoníacas que puede invocar cada *facción* se detalla a continuación:

- **Khorne:** Devorador de Almas (8), Desangradores (1), Bestias Demoníacas (1).
- **Nurgle:** Gran Inmundicia (8), Portadores de Plaga (1), Bestias Demoníacas (1).
- **Slaanesh:** Guardián de Secretos (8), Diablillas (1), Bestias Demoníacas (1).
- **Tzeentch:** Señor de la Transformación (8), Incineradores (1), Bestias Demoníacas (1).
- **Caos Absoluto:** Devorador de Almas (8), Gran Inmundicia (8), Guardián de Secretos (8), Señor de la Transformación (8), Desangradores (2), Portadores de Plaga (2), Diablillas (2), Incineradores (2), Bestias Demoníacas (1).

Las unidades *invocadas* cuentan como parte de la formación para cualquier propósito mientras sigan en juego. Las unidades *invocadas* son *prescindibles*, pero siguen contando para la superioridad numérica durante un asalto, para ver si la formación se desmoraliza por tener marcadores de explosión, etc. Nótese que los Demonios aniquilados durante un asalto cuentan a la hora de contabilizar las bajas producidas por cada bando. Si la formación es derrotada en un asalto, asigna primero cualquier impacto adicional, y luego retira a todas las unidades *invocadas* que queden.

Las unidades *invocadas* permanecerán en el campo de batalla hasta la Fase de Finalización del turno en el que hayan sido *invocadas*. Después de que todas las formaciones hayan intentado reorganizarse, todas las unidades *invocadas* se retiran de la mesa y vuelven a la reserva demoníaca, a no ser que la formación que las invocó tenga una unidad con *foco demoníaco*. Los Grandes Demonios que regresen a la reserva demoníaca mantendrán el mismo factor de daños que tenían al abandonar el campo de batalla, no se “curan”, de forma que conservarán el daño que hayan recibido si son *invocados* de nuevo. Las unidades destruidas no regresan a la *reserva demoníaca*. Nótese que el hecho de retirar unidades de esta forma puede provocar que algunas formaciones con marcadores de explosión queden desmoralizadas. Si una formación es desmoralizada, cualquier unidad *invocada* que forme parte de ella se perderá en la disformidad, de forma que se retirará del juego y no regresará a la *reserva demoníaca*.

<sup>1</sup> 6.11.3. Unidades Invocadas

**P:** ¿Cuándo exactamente debo declarar que voy a *invocar* unidades?

R: La declaración debe realizarse en la Fase de Acción, entre el punto II (designar una formación y la acción que va a realizar) y el punto III (el chequeo de acción). Hay que declarar la acción antes de *invocar* demonios.

## LISTA DE EJÉRCITO DE LOS ADORADORES DEL CULTO STIGMATUS

Factor de Estrategia: 2

Valores de Iniciativa:

Formaciones de Doomwing, Firelord y de Aeronaves de la Armada de Traidores: 2+  
Resto de formaciones: 3+ (aunque puede variar, ver regla 6.12.1)

<b>AQUELARRES DEL CULTO STIGMATUS</b>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Aquelarre del Culto Stigmatus	1 unidad de Demagogo o Paladín Marine Espacial del Caos, y 11 de las siguientes unidad: Adoradores, Mutantes	200 pts
<b>MEJORAS DE LOS AQUELARRES DEL CULTO STIGMATUS</b> <i>(cada mejora puede elegirse una vez por aquelarre)</i>		
MEJORA	UNIDADES	COSTE
Mutantes Gigantescos	Reemplaza hasta 6 unidad de Mutantes por igual número de unidad de Mutantes Gigantescos	+20 pts c/u
Altar del Caos	Añade 1 Altar del Caos	+150 pts
Mastines del Caos	Añade hasta 3 unidad de Mastines del Caos	+10 pts c/u
Engendro del Caos	Añade 1 Engendro del Caos	+25 pts
Adoradores o Mutantes	Añade hasta 8 de las siguientes unidad: Adoradores, Mutantes	+15 pts c/u
Príncipe Demonio	Reemplaza la unidad de Demagogo o Paladín Marine Espacial del Caos por un Príncipe Demonio (sólo puede haber un Príncipe Demonio por cada <i>facción</i> presente en el ejército)	+50 pts
Pacto Demoníaco	La formación puede <i>invocar</i> unidades de la reserva demoníaca	+25 pts
Portador del Icono	Añade 1 PJ Portador del Icono	+25 pts
Fuego de Apoyo Traidor	Añade hasta 4 unidad de Escuadra de Apoyo	+25 pts c/u
Antiaéreo Traidor	Añade hasta 2 Hydras	+50 pts c/u
Batería Griffon Traidora	Añade hasta 3 Griffons	+35 pts c/u
Escuadrón Hellhound Traidor	Añade hasta 3 Hellhounds	+50 pts c/u
Escuadrón de Tanques Traidor	Añade hasta 3 de las siguientes unidad: Leman Russ, Leman Russ Demolisher	+70 pts c/u
Transportes	Añade justo la cantidad necesaria de las siguientes unidad: (para transportar la formación entera)	Camioneta +10 pts c/u Chimera +25 pts c/u
<b>AQUELARRES DE APOYO DEL CULTO STIGMATUS</b> <i>(puede incluirse un aquelarre de apoyo cualquiera por cada aquelarre presente en el ejército)</i>		
<b>INGENIOS DEMONÍACOS</b> <i>(las formaciones de Ingenios Demoníacos deben ser de la misma facción que el aquelarre por el que se incluyen, o del Caos Absoluto)</i>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Profanadores del Caos Absoluto	4 Profanadores	250 pts
Cañones Hellfire del Caos Absoluto	4 Cañones Hellfire	200 pts
Ingenios Demoníacos de Asalto de Khorne	4 Ingenios Demoníacos de Asalto	300 pts
Señores de la Batalla de Khorne	Hasta 2 Señores de la Batalla	400 pts c/u
Torres de Contagio de Nurgle	4 Torres de Contagio	325 pts
Torres de la Plaga de Nurgle	Hasta 3 Torres de la Plaga	325 pts c/u
Caballeros Demoníacos de Slaanesh	4 Caballeros Demoníacos	275 pts
Titanes Exploradores de Slaanesh	Hasta 2 de las siguientes unidad:	Questor 275 pts c/u Subjugator 225 pts c/u
Doomwings de Tzeentch	3 Doomwings	150 pts
Firelords de Tzeentch	Hasta 3 Firelords	150 pts c/u
Torres Plateadas de Tzeentch	4 Torres Plateadas	325 pts
<b>AERONAVES DE LA ARMADA TRAIIDORA</b>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Escuadrón Marauder	2 Bombardeos Marauder	250 pts
Escuadrón Thunderbolt	2 Cazas Thunderbolt	150 pts
<b>APOYO TRAIIDOR</b>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Compañía Blindada	6 Leman Russ	400 pts
Batería de Artillería	4 Basilisks	325 pts
Pelotón Rough Rider	6 unidad de Rough Rider	150 pts
Escuadrón Sentinel	4 Sentinels	100 pts
<b>INFESTACIONES DE ZOMBIS DE PLAGA</b>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
0-2 Infestaciones de Zombis de Plaga	2D6+3 unidad de Zombis de Plaga	175 pts
<b>RESERVA DEMONÍACA</b>		
UNIDAD	COSTE	
Gran Demonio	+75 pts c/u	
Demonio Menor	+20 pts c/u	

## FUERZAS DE LOS ADORADORES DEL CAOS

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Archihereje	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Comandante en jefe</i>
Portador del Icono	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Foco demoníaco, Salvación invulnerable, Líder</i>
Adoradores	INF	15cm	-	5+	6+	Ametralladora Pesada	30cm	AP6+/AT6+	
Bestias Demoníacas	INF	20cm	4+	3+	-	-	-	-	<i>Prescindibles, Infiltradores, Salvación invulnerable.</i>
Demagogo	INF	15cm	6+	5+	5+	Ametralladora Pesada Poderes Arcanos Arma Demonio	30cm 30cm (peana)	AP6+/AT6+ MA6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Invocación mejorada (+2D3), Salvación invulnerable.</i>
Desangradores	INF	15cm	4+	4+	-	Espadas Infernales	(peana)	Arma de asalto, AE+1	<i>Prescindibles, Salvación invulnerable.</i>
Diablillas	INF	20cm	4+	3+	-	-	-	-	<i>Prescindibles, Daña primero, Salvación invulnerable.</i>
Engendro del Caos	INF	15cm	3+	3+	-	Mutaciones horribles	(peana)	Arma de asalto, AE+D3	<i>Salvación invulnerable, Coraje. Cuenta dos unidades a efectos de ser transportado.</i>
Escuadra de Apoyo	INF	15cm	-	6+	4+	2 x Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	
Incineradores	INF	15cm	5+	5+	3+	Llamas de Tzeentch	(15cm)	Arma ligera	<i>Prescindibles, Salvación invulnerable</i>
Mastines del Caos	INF	30cm	6+	4+	-	-	-	-	
Mutantes	INF	15cm	6+	4+	6+	Pistolas	(15cm)	Arma ligera	
Mutantes Gigantescos	INF	15cm	3+	4+	4+	2 x Mortero Armas enormes	30cm (peana)	AP6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Cuentan como dos unidades a efectos de ser transportados</i>
Paladín Marine Espacial del Caos	INF	15cm	4+	4+	4+	Cañón Automático Arma Demonio	45cm (peana)	AP5+/AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante, Salvación invulnerable, Líder.</i>
Portadores de Plaga	INF	15cm	3+	4+	6+	Nube de Moscas	(15cm)	Arma ligera	<i>Prescindibles, Salvación invulnerable</i>
Príncipe Demonio	INF	15cm (30cm)	3+ (4+)	3+	3+	Rayo de Disformidad Arma Poseída	(15cm) (peana)	Arma ligera, AE+1, MA Arma de asalto, AE+2, MA	<i>Comandante, Coraje, Líder, Blindaje reforzado, Teletransporte. Un Príncipe Demonio puede tener alas, en cuyo caso tendrá VEL de 30cm y la habilidad de Retroreactores, aunque su BLIN se verá reducido a 4+.</i>
Rough Riders	INF	20cm	6+	4+	6+	Pistolas Láser Lanzas de Energía	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1, DP	<i>Infiltradores, Montados, Exploradores</i>
Zombis de Plaga	INF	10cm	5+	6+	-	-	-	-	<i>Coraje, Infiltradores, Teletransporte</i>
Camioneta	VL	30cm	5+	6+	6+	Ametralladora Pesada	30cm	AP6+/AT6+	<i>Transporte (dos unidades de infantería sin Retroreactores ni Montadas)</i>
Sentinel	VL	20cm	6+	6+	5+	Multiláser	30cm	AP5+/AT6+	<i>Explorador, Bípode</i>
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Cañón Estremecedor Bólter Pesado	120cm o 120cm 30cm	AP4+/AT4+ 1PA, Ind AP5+	
Caballero Demoníaco	VB	30cm	4+	5+	4+	Cañón Castigador	45cm	3 x AP3+/AT5+	<i>Coraje, Salvación invulnerable, Explorador, Bípode</i>
Cañón Hellfire	VB	15cm	4+	6+	4+	Cañón Hellfire	75cm	MA4+	<i>Coraje, Salvación invulnerable</i>
Chimera	VB	30cm	5+	6+	5+	Multiláser Bólter Pesado	30cm 30cm	AP5+/AT6+ AP5+	<i>Transporte (dos unidades de infantería sin Retroreactores ni Montadas)</i>

Griffon	VB	30cm	6+	6+	5+	Mortero Pesado Bólter Pesado	30cm 30cm	1PA, Ind AP5+	
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Cañón Infierno Bólter Pesado	30cm 30cm	AP3+, IC AP5+	
Hydra	VB	30cm	6+	6+	5+	2 x Cañones Hydra acoplad. Bólter Pesado	45cm 30cm	AP4+/AT5+/AA5+ AP5+	
Ingenio Demoníaco de Asalto	VB	25cm	4+	3+	5+	Cañones Sangrientos Cuchillas Demoníacas	30cm (peana)	2 x AP4+/AT5+ Arma de asalto, AE+1	<i>Coraje, Blindaje reforzado</i>
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Cañón de Batalla Cañón Láser 2 x Bólter Pesado	75cm 45cm 30cm	AP4+/AT4+ AT5+ AP5+	<i>Blindaje reforzado</i>
Leman Russ Demolisher	VB	20cm	4+	6+	3+	Cañón Demolisher Cañón Láser 2 x Cañón de Plasma	30cm 45cm 30cm	AP3+/AT4+, IC AT5+ AP5+/AT5+	<i>Blindaje reforzado</i>
Profanador	VB	20cm	4+	4+	3+	Cañón de Batalla Cañón Segador Lanzallamas Pesados acop. Garras de Combate	75cm 30cm 15cm (peana)	AP4+/AT4+ AP5+/AT6+ AP3+, IC Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Coraje, Infiltrador, Salvación invulnerable, Bípode</i>
Torre de Contagio	VB	15cm	5+	5+	5+	Catapulta de Plaga Cañón de Vómito	45cm 30cm	1PA, D, Ind AP4+/AT6+, IC	<i>Coraje, Salvación invulnerable</i>
Torre Plateada	VB	20cm	4+	6+	4+	Cañones Arcanos Estallido de Energía	45cm 60cm	3 x AP4+/AT4+ MA5+	<i>Coraje, Salvación invulnerable, Gravitatorio</i>
Altar del Caos	MG(3)	15cm	4+	4+	4+	Tecnología Arcana	45cm	D3 x AP4+/AT4+/AA4+	<i>Invocación mejorada (+2), Foco demoníaco, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado.</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+</i>
Devorador de Almas	MG(3)	30cm	4+	3+	-	Hacha de Khorne	(peana)	Arma de asalto, AE+3, MT	<i>Prescindible, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Retrorreactores, Blindaje reforzado, Bípode, Foco demoníaco</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+</i>
Gran Inmundicia	MG(4)	15cm	4+	4+	4+	Vómito de Corrupción y Enjambre de Nurgletes	15cm (15cm) (peana)	3PA, IC Arma ligera, AE+1, IC Arma de asalto, AE+1	<i>Prescindible, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Bípode, Foco demoníaco</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+</i>
Guardián de los Secretos	MG(3)	20cm	4+	3+	4+	Mirada de Slaanesh y Látigo del Tormento	30cm (15cm) (peana)	3 x MA4+ Arma ligera, AE+1, DP, MA Arma de asalto, AE+1, DP, MA	<i>Prescindible, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Bípode, Foco demoníaco</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+</i>

Questor	MG(3)	35cm	5+	5+	3+	2 x Cañón Castigador 2 x Cañón de Batalla	45cm 75cm	3 x AP3+/AT5+ AP4+/AT4+	2 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje Reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho. <u>Daños críticos:</u> La unidad sufre 1 punto de daño adicional. Mueve al Titán 1D6cm en una dirección aleatoria. Si mueve hasta otra unidad que no pueda atravesar, o hasta terreno intransitable, se detendrá y sufrirá 1 punto de daño. Las unidades atravesadas sufrirán un impacto con un 6+ en 1D6.
Señor de la Batalla	MG(6)	25cm	4+	2+	4+	Puño Sierra Tormenta de Muerte 2 x Cañón de Batalla	(peana) 45cm 75cm	Arma de asalto, AE+3, MA 4 x AT4+/AP4+ AT4+/AP4+	Coraje, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior. <u>Daños críticos:</u> Mueve a la unidad 3D6cm en una dirección aleatoria. Se detendrá si mueve hasta terreno intransitable o hasta una unidad que no pueda atravesar, y sufrirá un punto de daño. Las unidades contactadas sufren un impacto con un 4+
Señor de la Transformación	MG(3)	30cm	4+	5+	3+	Rayo de Transformación y Báculo de Hechicería	45cm (15cm) (peana)	2 x MA3+ Arma ligera, AE+1, MA Arma de asalto, AE+1, MA	Prescindible, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Retrorreactor, Blindaje reforzado, Bípode, Foco demoníaco <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+
Subjugador	MG(3)	35cm	5+	3+	5+	Cuchillas Infernales 2 x Cañón de Batalla	(peana) 75cm	Arma de asalto, AE+2, MT(D3) AP4+/AT4+	2 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje Reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho. <u>Daños críticos:</u> Mueve al Titán 1D6cm en una dirección aleatoria. Si mueve hasta otra unidad que no pueda atravesar, o hasta terreno intransitable, se detendrá y sufrirá 1 punto de daño. Las unidades atravesadas sufrirán un impacto con un 6+ en 1D6.
Torre de Plaga	MG(6)	15cm	4+	4+	4+	Mortero de Plaga 2 x Cañón de Batalla Cañón Putrefacto	60cm 75cm 90cm	D3+3 PA, D, FxF AP4+/AT4+ AP3+/AT5+, IC, FxF	Coraje, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Transporte (dieciséis unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, o Grandes Inmundicias; las Grandes Inmundicias ocupan el doble de espacio) <u>Daños críticos:</u> La unidad sufre 1 punto de daño adicional. 1D3 unidades transportadas (a tu elección) son destruidas
Doomwing	AN	Caz	6+	n/a	n/a	Cañón Lanzallamas	15cm	AP4+/AT5+/AA5+, IC, FxF	Salvación invulnerable
Firelord	AN	Bom	4+	n/a	n/a	Cañón Lanzallamas Cañones Láser acoplados Bombas Tormenta de Fuego	15cm 45cm 15cm	AP4+/AT5+/AA5+, IC, FxF AT4+/AA4+, FxF D3 PA, IC, FxF	Salvación invulnerable
<b>REGLA ESPECIAL</b>						<b>REGLA ESPECIAL</b>			
<b>Invocación mejorada</b>						<b>Foco demoníaco</b>			
Algunas unidades del Caos tienen la habilidad de <i>invocación mejorada (+X)</i> . Estas unidades permiten añadir el valor de X a los <i>puntos de invocación</i> cuando su formación intenta <i>invocar</i> demonios. Por ejemplo: una unidad que tenga <i>invocación mejorada (+2D3)</i> permitiría generar 4D3 <i>puntos de invocación</i> , en lugar de los 2D3 que normalmente serían.						Las unidades con <i>foco demoníaco</i> pueden mantener algunas o todas de las unidades invocadas por su formación en juego. Estas unidades no regresarán a la disformidad después de que la formación haya intentado reagruparse. Las unidades con <i>foco demoníaco</i> no pueden utilizar esta habilidad si su formación está desmoralizada.			
<p><i>Foco demoníaco</i></p> <p><b>P: Si una formación tiene <i>foco demoníaco</i>, ¿puedo devolver voluntariamente a las unidades <i>invocadas</i> a la disformidad? Me interesa tenerlas disponibles para otra formación...</b></p> <p>R: Sí. La descripción de la habilidad dice que “pueden” mantener a estas unidades en juego. No es obligatorio.</p>									

## FUERZAS DE LA ARMADA IMPERIAL

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Bombardero Marauder	AN	Bom	4+	n/a	n/a	Cañones Láser acoplados Bombas 2 x Bólters Pesados acoplados	45cm 15cm 15cm	AT4+/AA4+, FxF 3PA, FxF AA5+	
Caza Thunderbolt	AN	CazBom	6+	n/a	n/a	Bólters de Asalto Multiláser Cohetes	15cm 30cm 30cm	AP4+/AA5+, FxF AP5+/AT6+/AA5+, FxF AT4+, FxF	
Acorazado Imperial Clase Emperador	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	8PA, MA	<i>Lenta y tediosa</i>
Crucero Clase Lunar	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital Ataque localizado	n/a n/a	3PA, MA MA2+, MT(D3)	