

LISTA DE EJÉRCITO DE LA 13ª CRUZADA NEGRA DE LA LEGIÓN NEGRA

Hace diez mil años, el Imperio del Hombre se vio envuelto en una devastadora guerra civil llamada La Herejía de Horus. Varias Legiones de Marines Espaciales se levantaron en rebelión contra el 'Falso Emperador' bajo el mando del corrupto y persuasivo liderazgo del Señor de la Guerra Horus, un antiguo lugarteniente del Emperador que cayó bajo la influencia de los poderes del Caos. Los Marines Espaciales lucharon contra sus hermanos Marines Espaciales, y todo culminó en una batalla final en el Palacio Imperial en la Sagrada Terra.

Aunque las fuerzas del Imperio salieron victoriosas, el Emperador de la Humanidad fue herido mortalmente y postrado en el Trono Dorado para mantenerlo con vida. Mientras tanto, los Marines Espaciales rebeldes supervivientes huyeron al Ojo del Terror, una enorme tormenta de disformidad en el borde noreste de la galaxia. Allí, el espacio real se mezcla con la disformidad, y los Demonios del Caos pueden manifestarse por sí mismos.

Los Marines Espaciales traidores se refugiaron en el Ojo del Terror, lanzando incursiones y Cruzadas Negras desde su nueva base. Estos Marines Espaciales del Caos se convirtieron en una plaga sin fin para el Imperio, causando desolación en el nombre del Caos.

Los Marines Espaciales del Caos tienen la mayoría de las capacidades de los Marines Espaciales leales, aunque también poseen los poderes del Caos que los hacen únicos. Cada uno de los cuatro Dioses del Caos tiene cultos Marines Espaciales que le son devotos, como los Marines Ruidosos al servicio de Slaanesh, o los Marines de Plaga al servicio de Nurgle. Ellos pueden liberar horrores desconocidos sobre sus enemigos, desde hordas de Demonios hasta Profanadores del Caos. Pueden organizarse de infinitas maneras, lo que es apropiado, ya que el Caos lleva al desorden. Como consecuencia, los ejércitos de Marines Espaciales del Caos son oponentes temibles debido a lo impredecible de sus tácticas y estrategias.

Fuerzas

La lista de ejército de La 13ª Cruzada Negra de la Legión Negra emplea los perfiles de atributos de la siguiente sección:

- La Legión Negra.

Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permitirá representar a un ejército de Marines Espaciales del Caos basado en la Legión Negra de Abaddon. También puede ser empleado como “estándar” para representar ejércitos de otras Legiones de Marines Espaciales del Caos, como la Guardia de la Muerte, los Devoradores de Mundos, los Señores de la Noche o los Guerreros de Hierro.

Las formaciones de la Legión Negra son de tres tipos: *séquitos*, *formaciones de élite* y *formaciones de apoyo*. Cada séquito que incluyas te permitirá incluir hasta una formación de élite y hasta dos formaciones de apoyo. Durante la batalla, se considerarán formaciones totalmente independientes.

Cada formación estará compuesta por una o más unidades, y podrá incluir cierta cantidad de unidades extra llamadas *mejoras*. La tabla que se muestra más adelante te indicará las formaciones disponibles, qué unidades la componen, las mejoras permitidas, y los valores en puntos. Por ejemplo: un Séquito de la Legión Negra consiste en ocho unidades de Marines Espaciales del Caos, una de ellas con un personaje Señor del Caos o Gran Hechicero del Caos, por 275 puntos, y puede incluir ciertas mejoras por un valor en puntos adicional.

El coste de cada mejora elegida se añadirá al coste de la formación, tal como queda indicado en la tabla de mejoras. La

tabla también muestra las unidades que incluye cada mejora. Nótese que estas, en ocasiones, sustituyen a unidades del destacamento, y otras veces añadirán nuevas unidades. Cada formación sólo tiene permitido adquirir un máximo de cuatro mejoras, y cada mejora sólo puede elegirse una vez.

Los ejércitos de la Legión Negra pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada del Caos y formaciones de Máquinas de Guerra. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

Reglas Especiales

Ciertas unidades se benefician de las reglas especiales *Invocación mejorada* y *Foco demoníaco*.

Además, también 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

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 Invocadas¹

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 *invocuen* 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*.

¹ 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 LA 13ª CRUZADA NEGRA DE LA LEGIÓN NEGRA

Factor de Estrategia: 4

Valores de Iniciativa: Formaciones de la Armada del Caos: 2+; Resto de formaciones: 1+

SÉQUITOS DE LA LEGIÓN NEGRA

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Séquito	8 unidad de Marines Espaciales del Caos, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Todas	275 pts
Compañía Blindada	Entre 4 y 8 de las siguientes unidad: Predador del Caos, Land Raider del Caos	Profanadores, Vindicators	50 pts por Predador del Caos 75 pts por Land Raider del Caos

FORMACIONES DE ÉLITE DE LA LEGIÓN NEGRA

(se permite incluir una formación de élite cualquiera por cada séquito que no sea compañía blindada)

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Exterminadores del Caos	Entre 4 y 6 unidad de Exterminadores del Caos, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Todas, excepto Marines de Culto, Aniquiladores, Rhinos y Vindicators	275 pts por 4 unidad de Exterminadores +60 pts por unidad de Exterminadores extra
Elegidos	4 unidad de Elegidos	Pacto Demoníaco, Garras de Muerte, Dreadnoughts, Rhinos	125 pts

FORMACIONES DE APOYO DE LA LEGIÓN NEGRA

(se permite incluir hasta dos formaciones de apoyo cualesquiera por cada séquito o compañía blindada)

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Compañía de Motocicletas	8 unidad de Motocicletas del Caos, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Pacto Demoníaco, Portador del Icono	300 pts
Grupo de Asalto Profanador	4 Profanadores	Ninguna	275 pts
Aniquiladores	4 unidad de Aniquiladores, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos, y 2 Rhinos del Caos o 2 Land Raiders del Caos	Paladín del Caos, Príncipe Demonio, Pacto Demoníaco, Dreadnoughts, Portador del Icono	225 pts (Rhinos) 350 pts (Land Raiders)
Culto Raptor	Entre 4 y 8 unidad de Raptores, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero del Caos	Pacto Demoníaco	175 por 4 unidad de Raptores + 35 pts por unidad de Raptores extra

MEJORAS DE LA LEGIÓN NEGRA

(hasta cuatro mejoras podrán elegirse una vez por formación)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Paladín del Caos	Añade 1 PJ Paladín del Caos	+50 pts
0-1 Señor de la Guerra del Caos	Añade 1 PJ Señor de la Guerra por ejército, a un Príncipe Demonio o a una unidad con PJ Señor del Caos	+50 pts
Marines de Culto	Añade 4 unidad de Bersérkers, Marines de Plaga, Marines Ruidosos o Marines de los Mil Hijos, a una formación de Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch respectivamente	+150 pts
0-1 Príncipe Demonio por facción	Reemplaza 1 unidad con Señor del Caos por 1 Príncipe Demonio (puede incluirse un Príncipe Demonio por facción presente en el ejército)	+50 pts
Pacto Demoníaco	La formación puede invocar Demonios de la <i>reserva demoníaca</i> . Añade 1 Demonio Menor a la <i>reserva demoníaca</i> .	+25 pts
Profanadores	Añade hasta 3 Profanadores	+75 pts c/u
Garras de Muerte	Transporta una formación, compuesta sólo por infantería y Dreadnoughts, en Garras de Muerte	+5 pts por unidad en la formación
Dreadnoughts	Añade hasta 3 Dreadnoughts del Caos	+50 pts c/u
Aniquiladores	Añade 4 unidad de Aniquiladores	+150 pts
Portador del Icono	Añade 1 PJ Portador del Icono	+25 pts
Land Raiders	Añade hasta 4 Land Raiders del Caos	+75 pts c/u
Arrasadores	Añade hasta 3 unidad de Arrasadores	+75 pts c/u
Rhinos	Añade 1 Rhino del Caos por cada dos unidad de infantería en la formación	+10 pts c/u
Vindicators	Añade hasta 3 Vindicators del Caos	+35 pts c/u

FORMACIONES DE LA ARMADA DEL CAOS Y MÁQUINAS DE GUERRA DEL CAOS

(hasta un tercio del valor total del ejército puede destinarse a estas formaciones)

LA ARMADA DEL CAOS

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Harbringer	1 Harbringer	400 pts
Hell Blades	3 Hell Blades	200 pts
Hell Talons	2 Hell Talons	225 pts
0-1 Nave Espacial	1 Crucero Clase Devastador, o 1 Acorazado Clase Saqueador	150 pts, o 250 pts

MÁQUINAS DE GUERRA DEL CAOS

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Banelord	1 Titán Banelord	800 pts
Escuadrón de Ruedas de Muerte	Hasta 3 Ruedas de Muerte	275 pts c/u
Decimators	Hasta 3 Decimators	225 pts c/u
Feral	1 Titán Feral	275 pts
Ravager	1 Titán Ravager	650 pts

RESERVA DEMONÍACA

UNIDAD	COSTE
Gran Demonio	+50 pts c/u
Demonio Menor	+15 pts c/u

FUERZAS DE LA LEGIÓN NEGRA

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Gran Hechicero	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Rayo de Disformidad	(15cm)	Arma ligera, AE+1, MA	<i>Comandante, Líder, Salvación invulnerable</i>
Paladín del Caos	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Artefacto Demoníaco 0-1 x Rayo Demoníaco	(peana) (15cm)	Arma de asalto, AE+1, DP Arma ligera, AE+1, DP	<i>Invocación mejorada (+2D3), Salvación invulnerable. Los Paladines del Caos añadidos a formaciones de Khorne, Nurgle o Caos Absoluto tienen un Artefacto demoníaco. Los Paladines del Caos añadidos a formaciones de Slaanesh o Tzeentch tienen un Rayo demoníaco.</i>
Portador del Icono	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Foco demoníaco, Líder, Salvación invulnerable</i>
Señor de la Guerra	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Comandante en jefe</i>
Señor del Caos	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma Demonio	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante, Líder, Salvación invulnerable</i>
Aniquiladores	INF	15cm	4+	5+	3+	2 x Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	
Arrasadores	INF	15cm	4+	3+	2+	3 x Arma corporal	45cm	AP5+/AT5+/AA6+	<i>Coraje, Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Teletransporte</i>
Bestias Demoníacas	INF	20cm	4+	3+	-	-	-	-	<i>Prescindibles, Infiltradores, Salvación invulnerable.</i>
Bersékers	INF	15cm	4+	2+	5+	Pistolas Bólter	(15cm)	Arma ligera	<i>Coraje</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>
Elegidos	INF	15cm	4+	4+	4+	Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	<i>Exploradores</i>
Exterminadores del Caos	INF	15cm	4+	3+	3+	2 x Cañón Segador Garras de Combate	30cm (peana)	AP4+/AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Teletransporte</i>
Incineradores	INF	15cm	5+	5+	3+	Llamas de Tzeentch	(15cm)	Arma ligera	<i>Prescindibles, Salvación invulnerable.</i>
Marines de los Mil Hijos	INF	15cm	4+	5+	4+	Bólters	(15cm)	Arma ligera	<i>Coraje, Blindaje reforzado</i>
Marines de Plaga	INF	15cm	3+	3+	4+	Bólters	(15cm)	Arma ligera	<i>Coraje</i>
Marines Espaciales del Caos	INF	15cm	4+	4+	4+	Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	
Marines Ruidosos	INF	15cm	4+	4+	3+	Cañón Sónico	30cm	AP5+/AT6+, D	<i>Coraje</i>
Motocicletas del Caos	INF	35cm	4+	3+	4+	Bólters acoplados	(15cm)	Armas ligeras	<i>Montados</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 Retrorreactores, aunque su BLIN se verá reducido a 4+</i>
Raptores	INF	30cm	4+	3+	4+	Pistolas Bólter	(15cm)	Arma ligera	<i>Retrorreactores</i>
Dreadnought del Caos	VB	15cm	3+	4+	4+	Cañones Automáticos acop. Garra de Combate	45cm (peana)	AP4+/AT5+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Coraje, Bípode</i>
Land Raider del Caos	VB	25cm	4+	6+	4+	2 x Cañones Láser acoplados Bólters Pesados acoplados	45cm 30cm	AT4+ AP4+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte(una de Exterminadores del Caos o de Arrasadores, o dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Príncipes Demonio)</i>
Predator del Caos	VB	30cm	4+	6+	4+	Cañones Láser acoplados 2 x Bólter Pesado	45cm 30cm	AT4+ AP5+	

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>
Rhino del Caos	VB	30cm	5+	6+	6+	Combi-Bólter	(15cm)	Arma ligera	<i>Transporte (dos unidades de infantería sin Retroreactores ni Montadas, excepto Exterminadores del Caos, Arrasadores y Príncipes Demonio)</i>
Vindicator del Caos	VB	25cm	4+	6+	4+	Cañón Demolisher	30cm	AP3+/AT4+. IC	<i>Bípode</i>
Decimator	MG(3)	15cm	4+	4+	4+	Cañón Decimator 2 x Cañones Segadores acop. 2 x Cañones Segadores acop.	45cm 30cm 30cm	3PA, IC, MA, FxF AP3+/AT5+, Izq AP3+/AT5+, Der	<i>Blindaje reforzado, Coraje.</i> <i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm sufren un impacto 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, Retroreactor, Blindaje reforzado, Bípode, Foco demoníaco</i> <i>Daños críticos: 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>Daños críticos: 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>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+</i>
Rueda de Muerte	MG(4)	30cm	4+	5+	3+	2 x Cañón Segador 2 x Cañón Segador Cañón de Batalla Cañón de Batalla	30cm 30cm 75cm 75cm	AP4+/AT6+, Izq AP4+/AT6+, Der AP4+/AT4+, Izq AP4+/AT4+, Der	<i>2 Pantallas de Vacío, Blindaje reforzado, Coraje.</i> <i>Daños críticos: Mueve a la unidad 3D6cm en una dirección aleatoria. Si se mueve hasta terreno intransitable o hasta una máquina de guerra, se detendrá. Todas las unidades tocadas sufren un impacto. La unidad es destruida</i>
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	<i>Prescindible, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Retroreactor, Blindaje reforzado, Bípode, Foco demoníaco</i> <i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+</i>
Titán Banelord	MG(8)	15cm	4+	2+	4+	Cañón Hellstrike Puño Infernal y 6 x Misiles Aniquiladores Cabeza de Batalla Arma de la cola y	60cm 30cm (peana) 60cm (15cm) 75cm (peana)	3PA, IC, MA, FxF 4 x AP4+/AT4+, Fro Arma de asalto, AE+2, MT(D3) 2PA, DU, Ind, FxF Arma ligera, AE+2 AP4+/AT4+ Arma de asalto, AE+1	<i>6 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</i> <i>Daños críticos: Mueve al Titán 3D6cm 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 4+ en 1D6.</i>
Titán Feral	MG(3)	30cm	5+	4+	5+	Tormenta de Muerte Boca del Infierno Cabeza de Batalla	45cm 30cm (15cm)	4 x AP4+/AT4+, Fro 3PA, IC, Fro Arma ligera, AE+2	<i>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.</i> <i>Daños críticos: 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.</i>

Titán Ravager	MG(6)	20cm	4+	3+	4+	Incinerador de Perdición 2 x Tormenta de Muerte Cabeza de Batalla Arma de la cola	45cm 45cm (15cm) 75cm y (peana)	MA2+, IC, MT(D3), FxF 4 x AP4+/AT4+, Fro Arma ligera, AE+2, FxF AP4+/AT4+ Arma de asalto, AE+1	4 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> El reactor de plasma del Titán ha sufrido una fuga. Cada fuga no reparada causará 1 punto de daño al final de la Fase de Finalización. Tira 1D6 al comienzo de la Fase de Finalización por cada fuga del reactor que esté activa: 1: La unidad es destruida y todas las unidades a 5cm sufrirán un impacto con un 4+ 2-3: La reparación no es exitosa, y la fuga sigue activa. 4-6: La reparación es exitosa.
Harbringer	AN/MG(4)	Bom	5+	n/a	n/a	Cañón Segador Cañón Segador Cañón Segador Bombas incendiarias	30cm 15cm 15cm 15cm	AP4+/AT6+/AA5+, FxF AP4+/AT6+/AA5+, Izq AP4+/AT6+/AA5+, Der 6PA, IC, FxF	Salvación invulnerable, Blindaje reforzado <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida
Hell Blade	AN	Caz	6+	n/a	n/a	2 x Cañón Segador	15cm	AP4+/AT6+/AA5+, FxF	
Hell Talon	AN	CazBom	5+	n/a	n/a	Bombas Cañones Láser acoplados Lanzamisiles Aniquilador	15cm 45cm 45cm	2PA, IC, FxF AT4+/AA4+, FxF AP5+/AT6+, FxF	
Crucero Clase Devastador	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital Ataque localizado	- -	3PA, MA MA2+, MT(D3)	Transporte (veinte unidades de infantería y Dreadnoughts; más suficientes Garras de Muerte para transportar a todas las unidades a bordo)
Acorazado Clase Saqueador	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital 3 x Ataque localizado	- -	3PA, MA MA2+, MT(D3)	Lenta y tediosa, Transporte (cuarenta unidades de infantería y Dreadnoughts; más suficientes Garras de Muerte para transportar a todas las unidades a bordo)
Garra de Muerte	Especial	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	Caída orbital, Transporte (una formación exclusivamente integrada por unidades de infantería no Montada, y Dreadnoughts). La Garra de Muerte no se dispersa 2D6cm después de ser colocada a 15cm de las coordenadas anotadas como punto de caída orbital (ver 4.4). Las unidades transportadas deben desembarcar a 5cm de la Garra de Muerte o de una unidad ya desplegada, siempre que ninguna unidad quede a más de 15cm de la Garra de Muerte. Las miniaturas de Garra de Muerte deberían retirarse al final del proceso de desembarco.
REGLA ESPECIAL						REGLA ESPECIAL			
Invocación mejorada						Foco demoníaco			
Algunas unidades del Caos tienen la habilidad de <i>invocación mejorada</i> (+X). 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</i> (+2D3) 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.			

Foco demoníaco

P: Si una formación tiene *foco demoníaco*, ¿puedo devolver voluntariamente a las unidades *invocadas* a la disformidad? Me interesa tenerlas disponibles para otra formación...

R: Sí. La descripción de la habilidad dice que "pueden" mantener a estas unidades en juego. No es obligatorio.