

Reglas para usar en WH40K una lista de Hdl

Hijas

De La

Insidia

Elaborado por un grupo de aficionados al hobby. **No oficial.**

Hace menos de doscientos años se produjo un cisma en el, hasta entonces, monolítico Adepta Sororita, toda un orden de Hermanas de Batalla, la antigua Orden de Nuestra Señora Cazadora, cayó al Abismo que supone el Caos. Aún es muy pronto para calcular el daño que esta Herejía es capaz de causar al Imperio, pero sé que no será poco.
Alto Inquisidor Merovingius. Ordo Hereticus.

Bienvenidos hermanos al Codex: Hijas de la Insidia, en las paginas siguientes encontraras todo aquello que necesitas para reclutar y comandar un ejercito de Hijas del Caos.

Unidas bajo el liderazgo de Alisandra, la Madre superiora de la Orden, las Hijas de la Insidia suponen una fuerza temible. Su escaso numero comparado con el de otras razas de la Galaxia no supone ningún impedimento para que, en el corto tiempo que llevan alineadas con los poderes del Empíreo, hayan causado grandes estragos en toda la zona cercana al Ojo del Terror, añadiendo mas presión de la que ya ejercen los Marines Espaciales del Caos.

Han forjado pactos con Cultos del Caos y las Legiones Traidoras pese a ser posibles rivales en el favor de los dioses.

Han colonizado mundos poblándolos con sus heréticos seguidores y los defienden con el mismo celo que demostraban defendiendo los mundos Imperiales.

Han realizado actos de la más sacrílega categoría, uniéndose a demonios de la Disformidad, profanando artefactos sagrados, burlándose del credo imperial, pervirtiendo oraciones al Emperador en himnos impíos.

Pero sobre todo, han declarado la guerra eterna al Imperio y a las organizaciones que las vieron nacer, la Inquisición y la Eclesiarquía.

¿Porqué coleccionar un ejercito de Hijas de la Insidia?

Por que son la antitesis de la Inquisición, por que se vieron traicionadas por el Imperio y por el Emperador y han jurado vengarse.

Sin embargo el rencor no las invade como a los Marines del Caos, son más frías y calculadoras, fanáticas religiosas de los Dioses del Caos, sí, pero maquiavélicas, oscuras y manipuladoras. Saben que tienen un destino que cumplir a largo plazo y están dispuestas a llevarlo a cabo.

Sea con la velocidad extrema de las Hijas de la Lascivia, la contundente lentitud de las Hijas de Plaga, los terribles poderes psíquicos de las Hijas de la Mentira, la fría psicopatía de las Hijas de la Matanza o con el fanatismo religioso de las Hijas de Alisandra las Hijas de la Insidia son una fuerza terrible que conjuga el poder devastador a corto alcance de las armas de las Hermanas de Batalla con el herético poder de los monstruosos Entes Disformes.

Es esta variedad lo que hace a las Hijas de la Insidia tan atractivas, aparte del hecho de ser mujeres muy, pero que muy, malas.

Las posibilidades de conversión son inagotables y la variedad de miniaturas con las que puedes hacer tu ejercito es muy amplia, desde las propias miniaturas de Hermanas de Batalla a las nuevas de los Elfos Silvanos casi toda miniatura femenina tiene un hueco en este ejercito, solo tu imaginación y habilidad suponen un limite.

Reglas Especiales

El Mandato

La primera regla que Alisandra impuso a sus Hijas fue que bajo ningún concepto una de sus hijas se enfrentaría a otra, por lo tanto nunca un ejercito de Hijas puede enfrentarse a otro, aunque rindan culto a Dioses rivales.

Tampoco permite a ninguna de sus Hijas alcanzar la Demonicidad, ni siquiera se lo permite a ella misma, pues considera que nadie se merece la mayor recompensa de los Dioses antes de poder ofrecerles el regalo que ellos ansían, la Galaxia. Por tanto ningún personaje de este Codex puede tener más de 50 puntos de regalos demoníacos, exceptuando, en todo caso, los propios demonios.

Viejos enemigos

Los Dioses del Caos llevan milenios enfrentándose, Khorne odia a Slaanesh y viceversa y Nurgle y Tzeentch son la antítesis el uno del otro, así pues cuando organices una lista de ejercito habrás de pensar en quien lo comandará.

Las Sacerdotisas y/o Canoneras Oscuras que rindan pleitesía al Caos Absoluto podrán incluir cualquier tipo de tropa, las tropas específicas de cada culto (Señoras de Plaga, Amazonas del Aullido, Sumisas o Destripadoras) serán consideradas 0-1 y cualquier tropa de Línea que porte una marca de un dios concreto será considerada Elite.

Aquellas Sacerdotisas que rindan culto a un Dios concreto no podrán incluir tropas con la marca del Dios rival, el resto de tropas específicas de cada culto, excepto el suyo, seguirán siendo 0-1 (una Sacerdotisa de Khorne podrá incluir 0-1 de Señoras de Plaga pero no podrá incluir Sumisas)

Si no incluyen ningún tipo de tropas que no sean de su propio culto sus tropas específicas pasarán a ser consideradas línea (Si una Sacerdotisa de Tzeentch no incluye ningún tipo de tropa que porte otra marca del Caos ni tropas que no puedan portar marcas del Caos, podrá incluir Amazonas del Aullido como Línea además de como Ataque Rápido)

Los Demonios, la Invocación y la Inestabilidad Demoníaca

Los Demonios no son entes materiales y deben ser invocados en el campo de batalla mediante Reliquias, toda unidad puede portar una reliquia invocademonios, que será portada por la veterana de la unidad o en caso de no existir por cualquier otro miembro que será tratado como un portador de armas pesadas a la hora de retirar las bajas de la unidad.

Los Demonios pueden ser invocados a partir del 2º turno siguiendo esta tabla.

<u>Turno</u>	<u>Tirada de 1d6</u>
2	4+
3	3+
4+	2+

Todos los demonios menores sufren en el mundo material y tarde o temprano acaban volviendo a la disformidad de donde salieron, esto es especialmente cierto cuando la energía que los sustenta, consiste en la sangre y los sentimientos de sus victimas.

Así pues cuando los demonios deban llevar a cabo un *chequeo de desmoralización* lo que harán será un *chequeo de Inestabilidad*.

Por ejemplo una unidad de diablillas (L9) pierde un combate debiendo realizar un chequeo de liderazgo, si lo fallan recibirán una herida sin ningún tipo de tirada de salvación por cada punto que sobrepase el liderazgo.

Los avatares Demoníacos y la Posesión

Los avatares, como su propio nombre indica son manifestaciones físicas de Demonios disformes que sirven a un Dios del Caos.

Estas manifestaciones tienen cuerpo físico en el sentido más estricto, pero este cuerpo físico no es otro que el mutado cuerpo de una de las Hijas de su Dios.

El ritual mediante el cual una Hija veterana o un Sacerdote se transforma en un Avatar es largo, complejo y delicado, pero garantiza que el Demonio esté en el campo de batalla sin necesidad de invocarlo.

Mientras el Avatar no use el poder que contiene en su interior, mutando hasta adoptar su verdadera forma, combatirá con la fuerza y la resistencia del Avatar final.

Durante el ritual de unión la mente de la Hija queda relegada a un segundo plano, hasta que acaba siendo asimilada por el Demonio, sin embargo puede oponer cierta resistencia a ello (y por lo tanto a su mutación final).

A comienzo de cada turno lanza 1d6, si la Hija aún conserva su psique medianamente intacta y decide resistir la mutación el Avatar solo se manifestará con un 6, sin embargo si la mente ha sido asimilada por completo y el Demonio ha tomado el control del cuerpo de su Avatar, esta mutará con un 4+.

Si la Hija está dentro de un vehículo colocala junto a este (Se supone que sale del vehículo gritando o que sus hermanas la sacan de él mientras se retuerce al mutar su cuerpo)

Si el enemigo elimina a la Hija antes de manifestarse, este tomará el control al final del turno. A diferencia de la posesión de los grandes demonios por parte de los marines del Caos, que usan a su canope como un mero vehículo, los avatares usan a las Hijas como su propio cuerpo, así que si esta muere lanza 1d6.

con un 4+ el Avatar habrá asimilado tanto el cuerpo de la Hija que, al morir esta, él lo controlará como si fuera suyo, de modo que no habrá de hacer chequeos de disformidad.

Con 1-3 el Avatar quedará debilitado de tal modo al morir su simbionte que habrá de realizar chequeos de Disformidad con 3d6 al inicio de cada turno.

Un avatar que muera por los Chequeos de Disformidad contará como una baja a efectos de contar los puntos de victoria.

Armas Demonio

Las armas demonio son escasas por lo que solo podrás incluir una en tu ejército, además el demonio que se encuentra en su interior odia estar encarcelado y odia a aquella que osa empuñar su prisión, así pues a cada turno la portadora habrá de realizar un chequeo de Liderazgo a cada turno que realice al menos una baja con dicha arma.

Si lo falla recibirá un ataque desde la disformidad ("peligros de la disformidad" Pagina 74 del reglamento de Warhammer 40.000)

Aunque las armas demonio se describan como mayales, espadas o hachas todo se deja a la imaginación (y habilidad) de los jugadores, tan solo hay que dejarle claro a tu oponente de que arma se trata y sus atributos.

Los favores de los Dioses

Libro de Tzeentch

Marca de Tzeentch.

Coraje

Mutantes: Toda tropa con esta marca sufriran un -1 a la Ha y a la Iniciativa. Tira 1d6 al inicio de la partida por cada unidad, con 1-3 la unidad tendrá Apariencia Demoníaca, con 4-6 obtendrán Mutación Demoníaca (Recuerda que los regalos iguales no se aplilan)

Psíquicas: Las Veteranas, las Hijas Mayores, Sacerdotisas, Canonisas Oscuras y Hechiceros Impios son Psíquicos con acceso a poderes psíquicos de Tzeentch.

Ojo Disforme: Toda unidad que entre en la categoría de Cuartel General gana un +1 a la Hp.

Poderes Psíquicos:

Poderes Mayores (Todos requieren chequeo psíquico, pero no se sufren Peligros de la Disformidad)

Bombardeo Psíquico: Fase de disparo. 50cm F4 FP6 Asalto 4

Ira de la Matriarca: Fase de Asalto 5cm El enemigo deberá realizar un Chequeo de Resistencia o explotará en medio de una llamarada de energía Disforme (un 6 siempre es un fallo) Retira la minitura como baja y centra la plantilla de artillería en el lugar que ocupaba, toda miniatura que no porte una marca del Caos sufrirá un impacto automático de F igual a la R del objetivo y FP igual a su TSA, si la miniatura solo tiene TSI se considerará que la plantilla tiene FP1

Portal: Fase de Movimiento 5cm La Hechicera abre un portal a través de la realidad, permitiéndole a ella y a sus acompañantes entrar en el espacio disforme.

Avanzan 5d6 en la dirección elegida, sin tener en cuenta el terreno que atraviesen pero no pueden acabar en terreno impenetrable o difícil. La unidad se dispersa 1d6 (pulgadas)

Abrir camino: Inició de turno. La Hechicera cuenta como una Reliquia Demoníaca a la hora de Invocar demonios.

Farsa Viviente: Fase de Asalto Propia o Enemiga Las Miniaturas doblan sus ataques y cuentan como el doble de efectivos a la hora de calcular la superioridad numérica,

Maldecir: Alcance 60 cm, Requiere Línea de Visión. Una miniatura enemiga sufre tantas heridas como tenga, que pueden ser salvadas de manera habitual.

Poderes Menores (No se requieren Cheques)

1 Tzeentch te ha mentido al prometerte poderes psíquicos.

2 Conocer el Destino. Fase de Disparo Propia o Enemiga.

Una tirada para impactar, herir o salvar fallida puede ser repetida.

3 Danza de la Mentira. Fase de Disparo Enemiga

Una ilusión confunde a los atacantes, las Hijas de la Mentira ganan una TSC de 5+

4 Horror. Todas las Fases 60 cm

Un terrible presentimiento llena las mentes de los enemigos, deberán superar un chequeo de Lid o no podrán mover ni disparar. Esto no afecta a las tropas con Coraje o que carezcan de Lid. (Solo una unidad por vez)

5 Oráculo. Sin Fase.

El Jugador de las Hijas podrá elegir el lado del campo de batalla, en caso de estar predeterminado por el escenario (Asaltar un Bunker etc) Podrá repetir las tiradas de reservas.

6 Bendición de Tzeentch.

Los poderes Psíquicos mayores no requieren chequeo de Liderazgo durante esta batalla.

Libro de Nurgle

Marca de Nurgle.

Coraje

Enfermas: Las tropas con esta marca atacarán siempre con iniciativa 1 y avanzarán siguiendo las reglas del Avance sistemático.

Contagiosas: Las Hijas Mayores, Señoras de Plaga, Sacerdotisas y Canonessas Oscuras causarán heridas automáticas con un 6 en la tirada de impactar.

Pútridas: Toda unidad con esta marca gana un +1 a su Resistencia y obtienen la regla No hay dolor!

Libro de Slaanesh

Marca de Slaanesh.

Coraje

Perfectas: No pueden tener estos regalos: Vuelo demoníaco, Tamaño demoníaco, Apariencia Demoníaca, Mutación Demoníaca, Velocidad Demoníaca.

Reflejos Felinos: Las tropas con esta marca ganan un +1 a la Iniciativa y pueden hacer Pies Ligeros.

Ataque Relampago: Toda unidad que entre en la categoría de Cuartel General gana +1 ataque de base.

Libro de Khorne

Marca de Khorne.

Coraje

Terribles: Las miniaturas en contacto peana con peana con Sacerdotisas, Canonessas oscuras, Hijas Mayores y Sacerdotes sufren un -1 al lid acumulable a otros penalizadores (Apariencia Demoníaca, penalizadores por perder un asalto etc)

Psicopatas: Lanza 1d6 por cada unidad con esta marca a cada turno, con un 1 las Hijas se enzarzarán entre ellas y efectuarán sus ataques a su misma unidad, con un 6 avanzarán 3d6 hacia el enemigo más proximo que este en su línea de visión. Con otro resultado actuaran normalmente. Las unidades que incluyan un Sacerdote de Khorne podrán repetir la tirada. Las que incluyan una Sacerdotisa o una Canonessa ignoraran los 1 y los considerarán 6.

Escudo de Khorne: Las unidades con esta marca cancelarán los poderes psíquicos que se lancen contra ellas con un 5+

Equipo

Fetiché del Hijo: 10pts

Los fetos abortados de las Concebidas son momificados y conservados en sal hasta que sus madres ya convertidas en Hijas Mayores los reclaman al marchar a la batalla donde la energía demoniaca residual del feto las envuelve proporcionandoles un salvación invulnerable de 6+

Collar de fetos: 25pts

Fabricado con Fetiches demoniacos de Hijas mayores caidas en combate, el collar de fetos suma las energias de todos los Fetiches que lo conforman, otorgando a su portadora una salvacion invulnerable de 4+

Hereticón: 20pts

Infame libro donde se inscriben las victorias del Caos contra los Enemigos del Falso Emperador, el Hereticón provoca a los enemigos con sus blasfemias.

Cualquier unidad enemiga que este a distancia de carga debera hacerlo, pero no ganara los bonificadores de ataques. Si la unidad de Hijas vence causara terror a partir de ese momento, obligando a los enemigos a chequear liderazgo si quieren cargarle.

Letanias Impias: 15pts

Las Hijas de la Insidia han perdido su capacidad de provocar pequeños milagros gracias a su Fe en el Falso Emperador, pero su devoción hacia el Panteón de la Ruina es tal que les permite remedar en cierta medida aquellos milagros.

Una Letania Impia permitira a una escuadra que este a un maximo de 30cm del Sacerdote Caído obtener un solo Acto de Fe, que elegira el Jugador que controle a las Hijas.

Dogma Mecanica Chaotica: 30pts

Este terrible libro contiene en sus hojas millares de demonios atrapados, la mayoria de ellos Espiritus Posesorios u otros entes perjudiciales para las maquinas, cuando un Tecnosacerdote Caído ataque en combate cuerpo a cuerpo a un vehiculo enemigo arrancara una pagina del Dogma Mecanica Chaotica y la intentara colocar en él.

Se considera armado con granadas magneticas, pero con una variante, si lo consigue colocar tira 1d6 con +6 el vehiculo sera poseido por el ente atrapado en la hoja y pasara a controlarlo el jugador caotico, con 1-5 recibirá un impacto superficial (que no se beneficiara del +1 en caso de ser vehiculo descubierto)

Reliquias

Liber Daemonica Chaotica: 20pts

El Liber Daemonica es un pergamino maldito que contiene toda la información necesaria para invocar demonios, funciona como una reliquia a la hora de Invocar demonios menores y permite invocar la primera unidad de demonios automaticamente.

Reliquia Personal +10 puntos

Equipo y Habilidades psíquicas de Tzeentch

Familiar: 5pts

Los familiares son convocados por los Hechiceros para servirse de sus poderes. Estos pequeños demonios permiten al hechicero repetir un chequeo Psíquico fallado por turno. Si falla el segundo chequeo, tanto el familiar como el hechicero sufren una herida.

Familiar

Ha1 Hp0 F2 R2 H1 I1 A1 L10 S-

Lacayo: 10pts

Jovenes psíquicos escavizados, con la promesa de ser libres si llegan a demostrar potencial suficiente como para servir al Caos son en verdad pararrayos psíquicos y reservas de energía ambulantes para sus dueños, cuando un Hechicero con un Lacayo sufra un ataque psíquico (que no sea de plantilla p.ejem la Tormenta Ancestral Eldar) ser el Lacayo el que sufra la herida, por otra parte si el Hechicero quiere usar otro poder Psíquico Mayor en un solo turno, puede vampirizar la energía del Lacayo, matandolo en el proceso.

Lacayo

Ha2 Hp2 F3 R3 H1 I2 A1 L- S6+

Proyectiles infernales 10 pts

Se trata de proyectiles para todo tipo de bólteres, cargados de hechicería, dispara contra la miniatura de manera normal, pero cuando impacte coloca la plantilla de explosión pequeña para ver las miniaturas que han sido impactadas.

Ojo de tzeentch 20pts,

La hermana tiene un tercer ojo su cuerpo u

equipo, el ojo es capaz de ver lo que sucederá y avisa a la hermana con antelación. Puede repetir una tirada de salvación por armadura, una tirada para impacta o una tirada para herir en cada uno de sus turnos.

Hacha de la transformación-15pts(Arma Demonio),

Si hiere la miniatura enemiga tendrá que realizar un chequeo de resistencia, si no se transformara en un engendro del caos a las ordenes de la poseedora de la hacha.

Tejedestinos 50pts (Arma demonio)

Aunque parece una simple capa ceremonial de hilos de plata enganchada a las muñecas de su portadora, el reborde metalico esta terriblemente afilado y cargado de energía disforme capaces de cortar todo aquello que toque, incluida su propia portadora.

Esta capa proporciona +2 ataques de F4 al doble de la Ini cuando es cargada la unidad por un enemigo.

Todos los ataques de la miniatura que porte esta capa seran considerados armas de energía

Pabellón del Engaño 30 pts

La unidad que incluya este estandarte sera vista de forma borrosa, cambiante, retorcida, ganando una tirada de salvacion invulnerable a 3+ contra disparos siempre que el enemigo falle un chequeo de Lid.

Codex Malevolenticus: 5pts

Este libro permite tener un Poder Psíquico Mayor mas, pero sigue limitado a un solo Poder Psíquico Mayor por turno.

Enfermedades y Horribles bendiciones de Nurgle

Granadas de plaga: 25pts,solo nurgle

Estas granadas están hechas con los cráneos de los enemigos muertos victimas de las plagas preferidas de nurgle, las escuadras que sean asaltadas por alguien que las posea tendrán un modificador de -1 al impactar en la siguiente ronda de combate.

Putrefacción de nurgle: 5pts, solo nurgle

Toda unidad a menos de 15 cm de una miniatura con la putrefacción sufrirá una

herida con un 6 que puede ser salvada con cualquier tipo de salvación.

Espada de la plaga-20pts

Arma de energía, si hiere a una miniatura enemiga con mas de 1 herida lanza 1d6, con un 4+ morirá sin tener en cuenta el resto de heridas que queden.

Lengua Infecciosa 10 pts

De la boca de la Hija sobresale una lengua afilada y llena de pustulas que gotea pus y parece tener vida propia que infecta al

enemigo causandole terribles convulsiones. La miniatura obtiene un ataque mas al doble de su iniciativa, que puede dirigirse contra una miniatura enemiga en concreto, si esta miniatura es herida y no muere, no podra atacar, si ya atacó ese turno, no podra hacerlo al siguiente.

Maza de Muerte 25pts (Arma Demonio)
Esta maza esta cubierta de pequeñas puas que si se miran mas de cerca se descubrirán como falanges afiladas e impregnadas de desechos organicos y pus. Estos huesos se clavan en la carne de sus enemigos y les inyectan los putrefactos icores de los que estan cubiertos, infectando terriblemente hasta las mas pequeñas heridas.

Regalos y tentaciones de Slaanesh

Inocencia perdida 15 pts
¿Quién se atrevería a atacar a una dama indefensa?

La miniatura siempre ataca primero

Psicofármacos de combate 25 pts
Las hijas tiene acceso a las mas peligrosas y exóticas drogas que pueden tomar en la fase de disparo, al tomarlas pueden elegir hasta tres habilidades de esta lista, por cada una que elijas tira un dado, si sacas doble la hermana caída pierde una herida(sin posibilidad de tirada de salvación)y si es un triple muere fulminantemente.

-la miniatura puede tirar un dado adicional para determinar cuanto mueve por terreno difícil

-+1HA

-+1F

-la miniatura ignora la primera herida sufrida durante este asalto, a no ser que fuera muerte instantánea

-+1ataque

Cadena de éxtasis 20pts(Arma Demonio),
Si impacta puede decidir entre que el enemigo no ataque o causarle una herida

Arco del Dolor 20 pts (Arma Demonio)
Aunque puede parecer un arma arcaica este arco lanza flechas de pura energia empirea que afectan a la psique del

Toda herida causada y no salvada se convierte en 2

Inciensarios Negros 20 (Arma Demonio)
Colgando de las muñecas y danzando alrededor de las putrefactas carnes de su portadora estos inciensarios despiden volutas de un amarillento humo acre, estas volutas se solidifican al entrar en contacto con cuerpos vivos cortando la carne e infectando aquello que no muere por los profundos cortes .

Cuentan como arma de mano adicional proporcionando +1 ataque, a toda miniatura que hiera debera superar un chequeo de resistencia (un 6 siempre sera un fallo) o morira automaticamente.

enemigo produciendole la mas dulce de las agonias, tan solo los mas poderosos campos psiquicos son capaces de pararlas.

Arco del Dolor: Asalto 3 45cm F 10 (contra el liderazgo), FP no se aplica

Totém del Placer 50 pts

Este totém aparece en el campo de batalla como caido del cielo y es totalmente indestructible a no ser que se derrotan a los ejercitos que lo convocaron.

Las Hijas que luchan bajo el poder del totém pueden auto-sacrificarse abriendo asi un portal para que entren las siervas de su Señor.

El totém puede hacer despliegue rapido y es totalmente invulnerable a los ataques enemigos, pero sera destruido si cae en algún elemento de escenografia.

Las Hijas dentro de un radio de 15 cm pueden cambiarse por Diablillas a pie sin coste adicional en puntos, estos seres disformes no deben realizar Chequeos de Disformidad (la sangre y el sacrificio de las Hijas las mantiene atadas)

Yelmo del Dulce Tormento 10 puntos (solo miniaturas con una herida)

La miniatura suma +1 al liderazgo para ella y para la unidad en la que se incluya, se vuelve inmune al acobardamiento.

Presentes y Sangrientas Recompensas de Khorne

Hacha de Khorne-18pts

Ignora las tiradas de salvación por armadura, además con cada 6 al impactar gana un ataque más sin límite de ataques.

Hacha sierra-3/1pts

Las tiradas de salvación por armadura de los enemigos se ve reducida a 4+

Ira de khorne:15pts,

Tal es la ira de las hijas de las sangre que al cargar consiguen 1d3 ataques

Talismán de la sangre hirviente:18pts

Este talismán hacer hervir la sangre del interior del poseedor, haciendo que gane una fuerza y agilidad increíble, aunque también una furia sin igual.

(+1F,+1I, cada turno tira un dado, con un uno pierde una herida.)

Estandarte de la Ira 40 pts

Manchado con la sangre de todos aquellos que han muerto y matado en nombre del Dios de la Sangre y adornado con craneos bañados en bronce, este estandarte insufla una furia sanguinaria en las Hijas haciéndolas combatir mucho más salvajemente.

Las Hijas ne:

Armería

Armas a una mano

Pistola b6lter-1pts
Arma de combate cuerpo a cuerpo-1pts
Pistola inferno-15
Pistola de plasma-15
Arma de energia-10
"la mirada de los dioses"
(praesidum protectiva)-
10pts

Armas a dos manos

Arma maldita-30pts
b6lter -2pts
Combib6lter
-----b6lter-lanzallamas-
10pts
-----b6lter-rifle de plasma-
15
-----b6lter rifle de fusi6n-
15
Eviscerator-25pts
Escopeta-1ps
b6lter de asalto-10

Armas demonio

Mayal de huesos- 60 pts
(arma de energa psuquica,+2 fuerza cuando carga)(solo caos absolutos)
Alabarda Disforme: 1d4 ataques cuando la portadora se encuentra trabada con mas de 4 miniaturas
Daga Negra: +1 ataque que siempre herir6 a 3+

Regalos Demoniacos

(La primera cifra es el coste para miniaturas con mas de una herida, en caso de no haber segunda cifra significa que no se puede elegir esa opci6n para miniaturas con una sola herida, las opciones marcadas con un asterisco son aquellos regalos que pueden elegir las Hijas con marca de Slaanesh)

15/10 pts Aura Demoniac* TSI 5+

20/10 pts Armadura Demonio* TSA 2+

5/2 pts Apariencia Demoniac* -1L al chequear los enemigos cuando pierden un combate

20 pts Cadenas Invocademonios*

Repetir una tirada de posesi6n todos los turnos (solo Canopes Demoniacos)

25/15 pts Corcel Demoniac* la Amazona obtiene movimiento como caballeria y obtiene Resistencia Demoniac

10 pts Esencia Demoniac* +1 herida

20 pts Engendro del Caos Seguidor, Ha3 Hp0 F5 R5 H2 I3 A1D6 L9 S3+ una miniatura acompaada por un engendro no puede montar en un vehiculo.

10/5 pts Fuerza Demoniac* +1F

5 pts Fuego Demoniac* Uso en Fase de Disparo Alcance30cm F4 FP6 Asalto2

10/5 pts Garras Demoniacas Con un 6 al impactar herida automatica sin TSA, solo TSI, contra vehiculos si saca un 6 al penetrar blindaje lanza otro dado y sumaselo al anterior y a la fuerza.

15/10 pts Mutaci6n Demoniac* +1A

10 Resistencia Demoniac* +1R, pero para efectos de muerte instantanea cuenta la resistencia antigua

35 pts Runa Demoniac* Inmune a muerte instantanea

15 pts Tamao Demoniac (Solo Sacerdotisas) +1F Y +1R , HP reducida a 3 y HA incrementada a 6, Criatura Monstruosa (ignora TSA en CC y F+2D6 para penetrar blindaje) no puede montar en un vehiculo, Una miniatura con Marca de Tzeentch deja su HP y HA en 4.

5/3 pts Veneno Demoniac* siempre hiere a 4+ independientemente de su fuerza o de la resistencia enemiga

10/15 pts Velocidad Demoniac La miniatura mueve como Caballeria

20/10 pts Vuelo Demoniac La miniatura mueve como si tubiera retrorreactores, no puede montar en un vehiculo

Modificaciones para vehículos

Metal mancillado: Los tanques de las hermanas no están contruidos solo de metal, sino que incorporan runas blasfemas, los espíritus de los fetos demoníacos e incluso el espíritu maquina corrompido por el caos. Todo este "equipamiento adicional" puede controlar el vehículo durante breves periodos de tiempo así como dar una protección adicional al vehículo. Un vehículo equipado con metal mancillado puede ignorar los resultados de tripulación aturdida, tripulación acobardada y además suma +1 a su factor de blindaje hasta un máximo de 14

Tanque siniestro: El demonio encargado de proteger el vehículo no cuenta con mucha experiencia en los tanques de las Hijas (que han sido recientemente caotizados) por lo que lo único que puede hacer es crear una distorsión en torno al vehículo o una nube negra. Toda unidad que quiera disparar al vehículo debe utilizar las reglas de combate nocturno descritas en la pagina 84 del reglamento.

Reliquia profanada: El tanque como símbolo de su cambio de lealtades incluye una reliquia o estandarte en la parte superior de su vehículo que inspira a sus enemigos un temor tal que acongoja incluso al marine mas bravo. Cualquier unidad a 30cm o menos del tanque recibe un -1 al L.

Coste: 15 puntos.

Orugas germinantes: El demonio que forma parte del vehículo se encarga de mantener estable al vehículo, mas que mantenerlo estable lo que hace es clavarlo al suelo fundiendo las orugas con la roca. Si el vehículo sufre un resultado de inmovilizado lo ignorara con un resultado de 4+ en 1d6 y si por alguna razón se debe desplazar o girar (como con el poder tormenta Ancestral eldar) no se moverá ni rotará.

Misil cazador demoníaco: Son antiguos misiles pero que tienen la esencia de un feto o la conciencia de un pequeño demonio dentro que puede dirigir el misil a su voluntad. Se consideran misiles perforantes acerados con alcance ilimitado pero solo pueden lanzarse una vez por batalla.

Espíritu maquina atormentado: El espíritu maquina que antes controlaba el vehículo ha sido sometido por el demonio que habita el vehículo y es sometido a un incesante sufrimiento que produce los gritos mas horribles que hayan escuchado oídos humanos o alienígenas. Estos sonidos son tales que incluso pueden llegar a provocar la muerte de personas no acostumbradas a ellos. El vehículo esta equipado con destructor sónico que tiene el siguiente perfil:

Destructor sónico Alcance: 60 F: 4 FP: 5 Tipo: Pesada3

Vehículo viviente: Al igual que muchos otros vehículos del caos los vehículos de las hermanas traidoras son, con la posesión del tanque por parte de un demonio, capaces de atacar por si solos mediante protuberancias que surgen del blindaje en forma de cuchillas, tentáculos... El tanque puede efectuar 1d6 ataques con Ha2, F4 e I2 contra cualquier unidad enemiga que se encuentre a 8cm o menos. De este modo el tanque pasaría a considerarse un bipode

Pala excavadora: El vehículo puede repetir cualquier chequeo por terreno difícil si no mueve mas de 15cm en esta fase de movimiento

Bólter de asalto en el afuste exterior: Al igual que antes de su herejía el tanque incorpora un bólter fijado al exterior del vehículo que puede ser disparado por un miembro de la tripulación o por cualquier demonio que habite el vehículo.

Ojos demoníacos: El vehículo incorpora los ojos o simplemente todo el cadáver de un antiguo prisionero que facilitan al demonio el apuntar. Un arma de fuerza 6 o menor se convierte en acoplada.

Las Hijas de la Insidia pueden desplegar muchos tipos de tropa en el campo de batalla. A continuación se enumeran las unidades y sus perfiles, así como las especificaciones que merezca cada entrada.

*Con esto puedes comenzar a preparar tus listas para el combate.
¡Disfruta del combate contra la herejía imperial!*

Cuartel General

Sacerdotisas y Canonessas Oscuras

Aquellas que han alcanzado el último escalafón de poder en la Orden de las Hijas de la Insidia o en cualquiera de los Sub-cultos son llamadas Sacerdotisas, pues interceden directamente ante los dioses, mientras que las Canonessas Oscuras solo se dedican al adoctrinamiento y la dirección de las paartidas de guerra

Sacerdotisa de los Cuatro 45

Ha4 Hp5 F3 R3 H3 I4 A3 L10 S3+/
Canonessa Oscura 35

Canonessa Oscura 35

Ha4 Hp5 F3 R3 H2 I4 A3 L10 S3+/
Armamento: Pistola Bolter y Arma de Cuerpo a Cuerpo

Opciones:

Pueden equiparse con un Arma Maldita (+30), Arma demonio (puntos variables), Eviscerator (+25), Pistola inferno(+15), Pistola de Plasma (+15), Armadura Demonio(+20), Collar de Fetos (+25) Hereticón (+20) y con un máximo de 50 puntos en Equipo.

Pueden contar con cualquier Marca del Caos

Reglas especiales

Personaje independiente: Si no se les asigna una escuadra de Hijas Mayores serán personajes independientes a todos los efectos, La Canonessa y su escolta cuentan como una sola opción de CG

Herejes irredentas: Las canonessas odian a todo aquel que adore al Falso Emperador, obtienen un +1 a la fuerza durante el turno en el que cargan.

Sacerdotes y Tecnosacerdotes Caidos

Perdida su Fe en el Falso Emperador y el Falso Omnisihha muchos Sacerdotes y Tecnosacerdotes optaron por el suicidio como escape a su pérdida, pero otros abrazaron la verdadera Fe con entusiasmo aceptando incluso con regocijo el apodo despectivo de "Caidos" pues les resulta ironico que aquellos que adoran a un cadaver les digan que ellos son los caidos en desgracia

Sacerdote Caido 30

Ha4 Hp0 F3 R3 H2 I3 A2 L9 S5+
Tecnosacerdote Caido +20

Tecnosacerdote Caido +20

Ha4 Hp4 F3 R3 H2 I3 A2 L9 S5+
Armamento: Eviscerator

Opciones:

Puede equiparse con un Crozius Diabolicus (+40), Hereticón(+20), Letanias Impias(+15) o/y un Liber Daemonica Chaótica (+20). Por un coste de +20 puntos puede transformarse en un Tecnosacerdote Caido que puede equiparse con un Servobrazo (+25) un Rifle de Plasma (+20), Dogma Mecanica Chaotica(+30) y/o un Arma de energía (+10). El límite de regalos es de 40 puntos.

Pueden contar con cualquier Marca del Caos

Reglas especiales

Personaje Independiente, pero aunque se una a una escuadra esta seguira dentro de su

categoría, p.ejm. si se une a una de Hijas Mayores esta seguirá siendo Elite

Demagogia: Toda miniatura amiga a 15cm o menos del Sacerdote superará automáticamente todo chequeo de desmoralización

Fanáticos: Su fe en los Dioses del Caos es tan grande que nunca dudan de la victoria, ni aun en la derrota. Puede incluirse uno por escuadra de Hijas mayores o Menores y si sobreviven todos los sacerdotes y tecnosacerdotes al final de la batalla las unidades que se encuentren por debajo del 50% no dan puntos de victoria al enemigo

Hechicero Impio

Faltos de escrúpulos y con ansias de poder desmesuradas muchos psicóticos incontrolados que fueron rescatados de la Inquisición por las Hijas aceptaron sus normas y credos a fin de poder estar más cerca de su Maestro, Tzeentch

Hechicero Impio 40 pts (solo tzeentch)

Ha2 Hp4 F3 R3 H2 I2 A2 L9 S5+

Armamento: Pistola Bolter y arma de Combate Cuerpo a Cuerpo, Marca de Tzeentch

Opciones:

Puede equiparse con un Familiar (+5), un Lacayo (+10), un Arma Maldita(+30), Liber Daemónica Chaótica(+20) y/o el Codex Malevolenticus(+5)

Puede elegir un máximo de 50 puntos en regalos demoníacos.

Escolta del Hechicero: puede llevar hasta cuatro Golems Demonio (descripción más abajo) constructos fabricados por medio de magia para protegerlo en CaC

Golem Demonio _____ 25 puntos

Ha4 Hp0 F5 R5 H1 I2 A2 L- S3+/6+

Reglas Especiales

Criatura Monstruosa

Demonios Controlados: Los Golems son totalmente inmunes a todo tipo de efectos que tengan que ver con el liderazgo.

Si el Hechicero muere los Golems deberán realizar chequeos de liderazgo usando el de la miniatura amiga más cercana, si lo fallan desaparecerán como si hubieran fallado un chequeo de Inestabilidad demoníaca.

Coro Maldito

El antiguo coro del convento de Nuestra Señora Cazadora contaba con voces que se decía tocaban la esencia del propio Emperador debido a su pureza, sin embargo tras la caída de la Orden pervirtieron sus habilidades para adorar a su señor y a sus avatares con sus sensuales, lascivos y destructores cánticos.

Coro Maldito (solo Slannesh)

Caliopé 23 puntos

Ha3 Hp5 F3 R3 H2 I5 A1 L9 S -/+4

Diva 18 puntos

Ha3 Hp5 F3 R3 H1 I5 A1 L9 S -/+4

Tamaño de la unidad : 1-2 Caliopes 2-3 Divas

Armas y Equipo: Collar de Fetos. Arma de combate Cuerpo a Cuerpo. Marca de Slannesh (incluida en el perfil) Inocencia Perdida

Reglas especiales:

Voces del Deseo: Las Sirenas no atacan con armas de proyectiles como otras tropas, sino que utilizan su maravillosa voz focalizada para destruir objetivos concretos, siendo capaces de destrozar incluso un tanque de batalla con sus heréticos himnos.

Para representarlo las Caliopes atacarán como si estuvieran armadas con armamento sónico del tipo del Amplificador Sónico y las Divas con un Destructor Sónico

Amplificador Sónico 90cm

Onda Larga F5 Fp5 Notas asalto2, acobardamineto

Onda Corta F8 Fp4 Notas pesada1, area

Destructor Sonico 60 cm F4 Fp5 asalto2/pesada3

Canción del extasis: las Sirenas pueden elegir cantar tan dulcemente que los enemigos, hasta aquellos que son meras bestias, quedan embelesados y se aproximan al foco de tal dulzura y serenidad.

En la fase de disparo una Caliope puede designar a un personaje enemigo a menos de 40cm (sea independiente o no) y cantar su canción, el personaje y la escuadra a la que pertenezca se moveran 8d6 cm hacia las Sirenas, y solo se podran librar de este efecto con un chequeo de L con un modificador de -1

Notas: Una o varias Divas pueden unirse a su canción, añadiendo otro -1 al Lid por cada Diva que cante junto a la Caliope. Si realizan esta acción, las Divas no atacan con sus voces.

Una unidad que sea hechizada de este modo no podra cargar en su proximo turno y si es cargada sus ataques siempre se realizaran despues de todos (incluidos puños de combate, eviscerators etcetc)

Sopranos y

Contraltos: Una Diva puede transformarse en Soprano por +17 puntos, otra en Contralto por +22:

La Soprano ataca en CC con Fuerza 9 dirigida contra el Liderazgo en vez de contra la Resistencia, debido a su aguda voz que colapsa el sistema nervioso, a toda miniatura enemiga que se encuentre bajo una plantilla de artilleria centrada en ella.

La Contralto puede, con un gemido grave, profundo y retumbante, desencajar las piezas y los tornillos de tanques y maquinas de guerra, si no quiere "disparar" su arma contra un tanque puede efectuar un ataque a la misma distancia (60cm) que causa un impacto de 3d6+3 de fuerza frente al blindaje de un vehiculo enemigo.

Marca de Slannesh: Ya incluida en el perfil

Avatar de Tzeentch

Parecido a un gigantesco enjendro verdeazulado envuelto en llamas purpuras y azuladas, el Avatar de Tzeentch vuela, se arrastra o salta a lo largo del campo de batalla y aunque su poder no es comparable a los Señores de la Transformación, estos seres, producto de la psique de las Hijas de la Mentira es un terrible oponente.

Avatar de Tzeentch Pts 220

HA1d6+1 HP4 F1d6+2 R1d6 H5 I5 A1d6 L10 S -/4+

Equipo: El avatar es una masa que cambia a cada segundo, cada turno se elige sus atributos mediante la tirada que se indica.

:Cada turno se tira 1d6 y se mira la tabla, para ver sus poderes.

1-Poder Trueno y Rayo

2-Vuelo Demoníaco

3-Pies ligeros

4-Fuego Demoníaco y Vuelo Demoníaco

5-Vuelo Demoníaco y Mutación Demoníaca

6-Mutación Demoníaca, Vuelo Demoníaco y el Poder Lluvia del Caos.

Reglas especiales

Coraje.

Criatura monstruosa

Demonio.

Inmune a muerte instantanea.

Nota: Si el avatar sobrevive a un turno recupera todas sus heridas. Ademas al morir explota y de el surge una unidad de 2d6 horrores de Tzeench.

Avatar de Nurgle

Avanzando pesadamente sobre sus esqueléticas piernas que apenas soportan el peso de su inflado y corrupto vientre este vastago de Nurgle, producto de la psique de las Hijas de la Plaga, observa el campo de batalla con sus acuosos y putrefactos ojos, buscando nuevas víctimas a las que bendecir.

Avatar de Nurgle Pts 240

HA6 HP0 F6 R7 H5 I3 A4 L10 S -/4+

Equipo: El avatar porta una herrumbrosa guadaña y un flagelo fabricado con entrañas putrefactas.

Reglas especiales:

Coraje.

Demonio

Criatura monstruosa.

¿He sido yo? Cada turno de asalto del cuerpo del avatar surgen 1d3 peanas de Nurgletes que desaparecen al llevar al siguiente turno.

En asalto cuenta que tuviese 1d6 adicionales por los nurgletes que salen, con la F e I 3.

Vomito de corrupción: En su fase de disparo, el Avatar puede usar un ataque de plantilla lanzallamas para representar un vomito ácido y apestoso surgido de sus pútridas tripas.

El perfil es F6 y FP6. 1d6 adicional al penetrar el blindaje.

Oxidación terrible. Este poder psíquico puede ser usado en la fase de disparo enemiga obligatoriamente con el chequeo normal. Si lo supera, toda mini enemiga a 40 cm del Avatar impactará a 6+ y sus armas tendrán un FP de 4.

Avatar de Khorne

Este monstruo sediento de sangre se mueve en el campo de batalla como pez en el agua mientras su cabeza de carnero con cuernos de bronce busca con ansia víctimas a fin de satisfacer su sed de sangre. Sus múltiples armas y su armadura bronceada no impiden que ciertos avatares puedan ser llevados por los Vientos de Khorne.

Avatar de Khorne. Pts 250

HA6 HP0 F6 R6 H5 I5 A4 L10 S3+/4+

Equipo: el Avatar puede tener garras, hachas, varios brazos, o una infinita variedad de armas, pero sus modificadores ya están puestos.

Opciones

Puede comprar una de las siguientes modificaciones:

Alas, el Avatar puede moverse como si tuviera retroreactores, pero no le pasa nada al parar se en terreno difícil. +10

Fuego del Averno, de la boca del demonio surge un fuego rojizo y sanguinolento, se considera que lleva un lanzallamas pesado, además siempre esta estacionario. +20

Ansia de combate, pasa a tener pies ligeros. +15

Látigo de bronce, este arma le permite atacar a miniaturas que estén a 10cm de el. +20

Reglas especiales:

Demonio: se considera un demonio a todos los efectos.

Criatura monstruosa.

Armadura demoníaca, aparte de su salvación Invulnerable de 4+ por ser demonio, tiene una armadura de 3+

Avatar de Slaanesh

Opciones:

Puede comprar una de estas modificaciones

Alas, puede comprar alas por +10 pts.

Grito del Dolor, puede comprar una sirena de muerte por +15pts.

Marca del placer, le proporciona una salvacion por armadura de +4, por 15+pts

Reglas especiales:

Coraje.

Demonio

Criatura monstruosa.

El poder del dolor. Cada vez que el Avatar sufra un impacto de F4 o superior, obtendrá 1 ataque mas, si los impactos los recibe después de sus ataques normales, se tiran con I 1.

Látigos demonio: estas armas de cuero y acero infligen 1d6 impactos automáticos de F4 que permiten salvaciones al asaltar.

Corruptor de los hombres, el avatar se puede incluir en unidades de hermanas corruptas con la marca de slaanesh.

Tropas de Línea

Hijas Menores

Reclutadas en los mundos que dominan cuando aun son niñas, son adoctrinadas en la Fe del Panteon, transformandose en guerreras tan fanaticas como su contrapartida Imperial.

Hijas Menores 10 puntos miniatura

Ha3 Hp4 F3 R3 H1 I3 A1 L8 S 3+

Hija Menor veterana +14

Ha3 Hp4 F3 R3 H1 I3 A2 L9 S 3+

Tamaño de la escuadra: 10-20

Armas: Bolter

Opciones:

Una Hija puede convertirse en Hija Veterana por 14 puntos en cuyo caso gana +1 A y +1L y puede elegir equipo de la armeria. Ademas todas las hermanas pueden cambiar su bolter por 1 pistola y 1 arma de combate CaC. La escuadra puede recibir cualquier marca del caos por el coste de puntos indicado en la armeria.

Hasta dos hermanas pueden cambiar su bolter por un lanzallamas (+6 pts), un rifle de fusion (+10 pts.), o un bolter de asalto (+5 pts). Ademas otra hermana puede llevar un lanzallamas pesado por +12 pts.

Pueden equiparse con granadas perforantes (+2 pts/mini) y/o granadas de fragmentacion (+1 pts por mini)

Transporte: Pueden montar en un Rhino del Caos siempre que la escuadra este compuesta por 10 miniaturas o menos (ver misma sección mas adelante)

Guardia Maldita

A diferencia de otros regimientos de GI traidora, estos no estan compuestos por antiguos soldados imperiales renegados, sino que gran parte esta compuesta por gente reclutada en los mundos del Sistema que gobiernan las Hijas, armados y equipados por los Tecnosacerdotes Caidos al estilo imperial y entrenados por antiguos mandos renegados de la GI

Guardia Maldita 6 pts miniatura

Ha3 Hp3 F3 R3 H1 I3 A1 L6 S5+

Tamaño de la escuadra: 10-20

Armas: Rifle Laser y Granadas de Fragmentación.

Opciones:

Puedes equipar hasta 2 miniaturas del pelotón con un Lanzallamas (+6) un Rifle de Plasma(+10) y/o un Rifle de Fusión. (+10)

Hasta dos miniaturas pueden llevar un Puño de combate (+20)

Una miniatura del pelotón puede llevar un equipo de transmisión sin coste en puntos adicional (repetir el 1º chequeo de L fallado de cada turno)

El pelotón puede incluir un Torturador por su coste habitual en puntos (ver Cultistas del Inquisidor Caido)

El pelotón puede incluir un Sargento que ira equipado con una Pistola laser y un Arma de Energia.

El pelotón puede llevar un Liber Daemonica Chaotica(+20 puntos)

Pueden portar las Marcas de Khorne, Slannesh o Caos Absoluto

Por un coste de +3 puntos miniatura puedes hacerlos mutantes, tira 1d6 y consulta la tabla:

1_ Mutación incapacitante (atacas en ultimo lugar, sufres un -1 al impactar)

2_ Varias cabezas o cientos de ojos (+1Hp -1Ini)

3_ Grandes cuernos y comillos (la escuadra causa miedo)

4_ Tentaculos afilados (+1A)

5_Cuerpos sinuosos (+1Ini)

6_Conexión Divina(+1L, superas automaticamente el 1º chequeo de L debido a lo que sea)

Si la GI Maldita ha sido transformada en mutante pueden portar la marca de Tzeentch en cuyo caso el Sargento sera un Psiquico con acceso a poderes menores.

Transporte: Pueden montar en un Chimera del Caos por el coste habitual en puntos si el pelotón no sobrepasa las 12 miniaturas.. (ver mas adelante en esta misma sección)

Zombies de Plaga

Los muertos de todo el sistema que caen debido a las bendiciones de Nurgle son llevados a las capillas del Padre donde recuperan la vida por Obra y Gracia del Abuelo Nurgle, transformados en los guardianes de la Capilla, los Zombies de Plaga

Zombies de plaga (solo Nurgle) 7 puntos

Ha1 Hp0 F3 R5 I1 A1 L10 S5+

Tamaño de la Unidad: 5-50

Armas Arma de combate cuerpo a cuerpo

Opciones

Toda la escuadra puede hacerse Implacable por +4 puntos miniatura y contar con la regla ¡no hay dolor! descrita a continuación

Reglas especiales

Arrastrar los pies: Los zombies siempre se mueven como si atravesaran terreno difícil.

Coraje: Los zombies siempre pasan automaticamente todos los chequeos de desmoralización y liderazgo y no se pueden acobardar

¡No hay dolor! Si un zombie recibe una herida que no doble la resistencia y que permit tirada de salvación, se ignorara con un +4

Marca de Nurgle ya incluida en el perfil

Chimera del Caos (solo GI maldita) 70pts

Ha -- Hp4 F-- BLND Frontal 12 BLND Later 10 BLND Post 10 I -- A--

Tipo: Tanque

Tripulación: Guardia Maldita

Armamento: Multilaser.

Opciones: Puede tener cualquiera de las modificaciones de vehiculos.

Transporte: Puede llevar hasta 12 Guardias Malditos.

1 rampa de acceso trasera.

Notas: El chimera tiene las siguientes habilidades

Rifles laser del Chimera: Hasta 6 miniaturas pueden disparar los rifles laser que tiene el Chimera en su afuste.

Escotillón superior: El escotillón puede abrirse que permitirá disparar otras armas que no sean los rifles laser del Chimera, se pueden disparar hasta armas que necesiten de dos guardias (como morteros) Pero no podran ser disparadas las armas pesadas si el Chimera ha movido. Si se abre el escotillón el vehiculo pasará a considerarse descubierto el resto del turno y el siguiente del oponente.

Rhino del Caos 50pts

Ha -- Hp4 F-- BLND Frontal 11 BLND Later 11 BLND Post 10 I -- A--

Tipo: Tanque

Tripulación: Hijas de la Insidia

Armamento: Combibolter

Opciones: Puede equiparse con cualquier modificación para los vehiculos.

Transporte: Puede llevar hasta 10 Hijas de la Insidia, pero no puede portar miniaturas con tamaño demoníaco, Erradicadoras, Zombies de Plaga o Fanaticos

1 escotilla de disparo superior

3 rampas de descenso, dos laterales y una trasera.

Notas: Al ser un transporte tan común, casi todos saben mas o menos como funciona un Rhino y son capaces de arreglar pequeñas averias en medio de la batalla, cuando tenga un resultado de Inmovilizado podra ser reparado con un 6 en 1d6

Ataque Rápido

Dictator

Las dictator, antiguas Dominion, se han vuelto mucho mas agresivas desde que defienden la verdadera Fe del Caos, llegando a utilizar capsulas de desembarco en vez de Rhinos como metodo de ataque directo contra sus enemigos, si bien algunas mas tradicionales aun prefieren vivir la batalla desde su comienzo montadas en estos vehiculos..

Dictator 10 pts miniatura

Ha3 Hp4 F3 R3 H1 I4 A1 L9 S+3

Dictator veterana

Ha3 Hp5 F3 R3 H1 I4 A1 L9 S+3

Tamaño de la Unidad 5-10

Armas Bolter La escuadra puede elegir cuatro armas entre: Rifle de Plasma(+10), Rifle de Fusión(+10), Lanzallamas(+6) y Lanzallamas Pesado (+18).

Opciones

Pueden equiparse con granadas de fragmentación +1 y perforantes+3 y bombas de fusión.+5
Una dictator puede transformarse en veterana por un coste adicional de (+11) que tiene acceso a 25 puntos de equipo.

Pueden llevar cualquier marca del Caos

Transporte

Deben montar en una nave de Asalto Garra (capsula de desembarco) por un coste de +10 puntos, o en un Rhino por 50 puntos mas modificaciones.

Amazonas del Aullido

Algunas de las Hijas de la Mentira pueden cabalgar sobre Aulladores pues establecen un vinculo psiquico con ellos gracias al poder del Señor de la Transformación, tal vinculo es muy fuerte para ciertos aspectos pues les evitan a los demonios

Ha4 Hp4 F3 R3 H1 I4 A1 L9 S3+

Hija veterana de los 4 Vientos

Ha4 Hp4 F3 R3 H1 I4 A2 L9 S3+

Tamaño de la unidad: 5-10

Armas: Dos pistolas bolter

Opciones:

Una hija puede convertirse en hija veterana por 10 Pts en cuyo caso podrá elegir equipo de la armería. Una hija puede sustituir sus dos pistolas por un lanzallamas por 6 puntos. Otras 2 pueden sustituirlas por una espada de energía por 10 pts/mini o por un puño de combate por 15pts por mini. Además pueden recibir cualquier marca a excepción de la de Nurgle y Tzeentch

Reglas especiales:

Atacar y huir del Reglamento

Mastines del Caos

Criados en todos los asentamientos de las Hijas como mascotas, perros de guardia y pastores de rebaños de enjendros muchos de los mastines del Caos se escapan de sus criaderos y establecen manadas en lugares insospechados, como alcantarillas o azoteas de mundos Caóticos.

Cuando la batalla se acerca estos animales huelen la futura sangre que se derramara y acuden en busca de alimento.

Mastin del Caos 15 pts

Ha4 Hp0 F4 R3 H1 I5 A2 L8 S5+

Hembra Alfa +3 pts

Ha4 Hp0 F5 R4 H1 I5 A3 L8 S5+

de la unidad 5- 15

Armas: Dientes afilados y cuernos, se considera 1 arma de C/c

Reglas especiales

Independientes: Siempre empezaran en reservas aunque el escenario no lo permita, y entraran por cualquier lado del campo de batalla (seleccionado aleatoriamente con un dado de dispersión) excepto el de despliegue del enemigo, la altura a la que aparecen la decide también el dado.

Animales: No pueden portar ninguna marca del Caos

Demonios

Monstruosas criaturas de la Disformidad, los Demonios, también conocidos como Guerreros de los Dioses aparecen cuando la batalla es más intensa, llamados por sus siervas mortales.

Algunos de estos Guerreros del Panteón adaptan su cuerpo a las exigencias del mundo real para poder avanzar mucho más deprisa y llegar más rápido al combate y a la sangre, su sustento.

Demonios menores

Diablillas montadas (Solo Slannesh) 28 pts

Ha4 Hp0 F4 R3 H1 I4 A 2+1 L8 S5+

Aulladores (Solo Tzeentch) 15 puntos

Ha4 Hp0 F4 R4 H1 I5 A1 L8 S5+

Mastines de Khorne (Solo Khorne) 21 puntos

Ha4 Hp0 F5 R4 H1 I5 A2 L8 S5+

Furias (Solo Caos Absoluto) 15 puntos

Ha4 Hp0 F5 R4 H1 I5 A2 L7 S5+

Tamaño de la escuadra 5-10

Armas: Garras y colmillos

Reglas especiales

Invulnerables sus tiradas de salvación son invulnerables

Invocados Deben ser Invocados en el campo de batalla y estan sujetos a Inestabilidad Démonica

Regalos Démonicos: Los Mastines de Khorne y las Diablillas tienen Velocidad demoníaca, las Furias y los Aulladores tienen Vuelo demoníaco

Las diablillas además poseen Mutación Démonica (+1 ataque) y Aullido de Disformidad (-1 a la iniciativa del enemigo)

Los mastines de Khorne tienen collares de Khorne, y deberán realizar persecuciones arrolladoras siempre que sea posible.

Los aulladores deberán desatarse del C/c al finalizar la fase de asalto, siempre y cuando no deban retirarse del combate, y retirarse 8d6 en cualquier dirección, reagrupándose al final del movimiento, además poseen la habilidad de Asalto rabioso.

Apoyo Pesado

Erradicadoras

Algunas Hijas, sobre todo las que mayor contacto tuvieron con la legión de los Guerreros de Hierro durante su instalación en su nuevo planeta, contrajeron el virus que afecta a los Arrasadores.

Sus armaduras se soldaron a sus cuerpos y sus armas quedaron fusionadas a sus brazos. aunque aún son mas humanas que maquina o demonio, las Erradicadoras mas mayores han llegado a no parecer humanas ni tan siquiera remotamente

Hijas Erradicadoras 18pts/min

Ha3 Hp4 F3 R3 H1 A1 I3 L8 S+2

Cañon D-moniaco

Ha3 Hp4 F3 R3 H1 A2 I3 L8 S+2

Tamaño de la unidad 5 a 10

Armas: Cada Erradicadora puede elegir dos armas ,una de cada lista .

1º Cañon de Plasma(35pts), Lanzamisiles(20), Cañon de Fusión(30)

2º Rifle de Fusión(12), Lanzallamas(6). Rifle de Plasma(15)

Opciones

Pueden portar cualquier marca del Caos, excepto la de Slaanesh.

Una Erradicadora puede haber sucumbido al virus de los Arrasadores, pues sus organismos no son tan resistentes como los de los Marines, y haber mutado completamente su cuerpo en un Cañon D-moniaco por +20pts Arma que tiene el siguiente perfil:

Cañon D-moniaco

F6, FP4 60 cm Plantilla Notas: Ignora TsI, se sobrecalienta..

Reglas especiales

Enfermedad de la maquina: Los circuitos han empezado a enraizar en los cerebros de estas Hijas, aunque esto no las mata si que las vuelve frias y desapasionadas, pues prima mas su vertiente mecanica que la emocional. Las Erradicadoras nunca podran perseguir si ganan un combate cuerpo a cuerpo y no cargaran si tienen enemigos a distancia de carga.

Servomasoquista

Las antiguas maquinas de castigo y penitencia han sido pervertidas en monstruosos artefactos capaces de proporcionar el mas intenso placer y el mas terrible dolor a aquel que lo tripule, transformando lo en un maniaco babeante que busca mas placer y mas dolor en la batalla.

Servomasoquista 90 pts (solo Slannesh)

Ha 4 Hp 2 F5(10) BLND Front 11 BLND Later11 BLND Post 10 11 I 4 A1d6 L -

Tipo:Bipode

Tripulación: una Hija de la Lascivia

Armamento, Puño de combate, Dos lanzallamas pesados acoplado.

Reglas especiales:

Marca de Slannesh.

Aceleron Demoniaco: el Servomasoquista puede hacer pies ligeros.

Sadico: Siempre cargara contra cualquier enemigo que tenga a su alcance maximo, si una unidad se encuentra entre esta y el Servomasoquista la pasara por encima (sea enemiga o amiga) realizando Brutalidad acorazada

Desquiciado: El Servomasoquista nunca debera realizar ningun chequeo de Liderazgo ni se vera afectado por armas como el neurodisruptor pues su tripulante esta demasiado sumido en el placer y el dolor que proporcionan tanto el mecanismo como los gritos de sus victimas, tampoco se vera afectado por resultados como tripulación acobardada o aturdida

Inmolator del Caos 65pts

Ha -- Hp4 F-- BLND Frontal 11 BLND Later 11 BLND Post 10 I -- A--

Tipo: Tanque

Tripulación: Hijas de la Insidia

Diabolista 135pts

Ha -- Hp4 F-- BLND Frontal 13 BLND Later 11 BLND Post 10 I -- A--

Tipo: Tanque

Tripulación: Hijas de la Insidia

Armamento: Lanzamisiles Diabolista (120cm Pesada1d6 F8 FP1)

Opciones:

Land Rider del Caos (solo Caos Absoluto) 250pts

Ha -- Hp4 F-- BLND Frontal 14 BLND Later 14 BLND Post 14 I -- A--

Tipo: Tanque

Tripulación: Hijas de la Insidia

Armamento: Dos cañones laser acoplados y un bólter pesado acoplado.

Opciones: Puede equiparse por cualquier modificación para vehiculos.

Transporte: Puede llevar hasta 15 Hijas de la Insidia, con las mismas restricciones que para el Rhino.

0 aberturas de disparo

3 rampas de descenso, dos laterales y una delantera

Notas: El Land Raider esta habitado por un Espiritu posesorio que reemplaza al Espiritú Maquina y proporciona las siguientes características.

Control de Fuego En cada turno el vehiculo podra disparar un sistema de armas mas de los permitidos (siempre y cuando no haya disparado ya todos y la velocidad de movimiento le permita hacerlo) Los disparos se resolveran con Hp2 aunque la tripulación este aturdida o acobardada.

Maquinaria Infernal En caso de tripulación aturdida el vehiculo puede avanzar en linea recta el maximo de su movimiento, pero si entra en terreno dificil podrá quedar inmovilizado de la manera habitual

¿Y qué sería de una lista de ejercito sin Personajes?

En este apartado se detallan los atributos de las más bendecidas por los Dioses de entre todas sus Hijas.

Personajes

Alisandra Careal, La Emperatriz Oscura, La Madre Negra, La Primogenita del Caos 300 pts

Ha5 Hp4 F4 R3 H3 I6 A4 L10 S 2+/4+

Armas, Objetos y Equipo: Mayal del Futuro por Forjar, Armadura de Skoloart, Escudo de la Negra Señoría, Poder del No Nato, Pistola Bolter de Precisión, Alas del Cuervo Negro

Reglas especiales

Coraje

Personaje independiente

Er'north Mayal del Futuro por Forjar: Este arma existe tanto en el pasado como en el futuro, e incluso su presencia se siente en el presente, actua como un arma Demonio que ignora todas las tiradas de salvación.

Oscura majestad: Alisandra emana tal poder, belleza y majestad que sobrecoje a cualquiera que intente acercarsele, cualquier unidad enemiga que desee cargar a Alisandre debera superar un chequeo de moral o no podra hacer nada en ese turno.

Poder del No Nato: Alisandra puede utilizar una vez por batalla y en cualquier turno (propio y del enemigo) el poder de su futuro hijo, para representarlo se sumara 1d6 a sus atributos de Fuerza ,Resistencia, Heridas, Iniciativa y Ataques durante un turno, sin embargo despues estara tan exhausta que su Ha se reducira a 3 y su Iniciativa a 2 durante el siguiente turno.

Armadura de Skoloart y Escudo de la Negra Señoría: Regalo del demonio herrero Skoloart estos objetos evitan la muerte Instantanea y proporcionan a la Emperatriz una tirada de salvación invulnerable de +4

Alas del Cuervo Negro: Si bien en un principio parecen una simple capa de un color tan oscuro que atrapa la luz y no la deja escapar a una orden mental de la Primogenita del Caos se despliegan transformandose en dos bellas alas, tan negras como el vacio del alma. Alisandra mueve como si llevara retro-reactores

La Profetisa es la cabeza visible del Culto al Panteón, predicadora, pastora y Senescala de Alisandra en su ausencia, Arcania sabe que su posición es la mas ventajosa y a la vez la mas delicada de todas sus Hermanas, algo perfecto y estimulante para la Hija del Dios del Cambio, la Mentira y la Manipulación.

Arcania La Hija de Tzeentch La Profetisa pts150

Ha3 Hp5 F3 R3 H3 I2 A2+1 L10 S+3/+4

Armas,Objetos y Equipo: Baculo de Metralla, Ojo del Cambio, Collar de fetos, Familiar, dos Lacayos, Codex Malevolenticus y dos Golem Demonio. Porta la Marca de Tzeetch (ya incluida en el perfil)

Reglas especiales

Personaje Independiente

Hechicera: Arcania tiene acceso a los Poderes Psiquicos de Tzeentch.

Baculo de metralla: Las energias de este baculo impregnan los pequeños elementos del terreno alrededor de Arcania, cargandolos con energia psiquica.

Estos trozos de roca, metal, madera e incluso restos de amigos y enemigos muertos vuelan en torno a la cabeza del baculo y salen despedidos contra los enemigos a una orden mental de su portadora, atravesandoles cuerpo y alma de una sola vez.

Funciona como una combiarma Lanzaestacas (60cm F3,Fp5, Hierde a psiquicos a 2+ y evita TSI)

Ojo del Cambio: Arcania porta a la batalla la reliquia que la llevó a los brazos de su padre, pues sus poderes le son muy utiles, aparte de lo que hacen los objetos conocidos como Ojos de Tzeentch, el Ojo del Cambio tiene la capacidad para ver en el espacio disforme las almas de sus enemigos y donde se encuentran en relación al mundo material.

Si una unidad enemiga esta dentro del radio del alcance de un poder psiquico, Arcania podra utilizarlo contra ellos, aunque este fuera de su linea de vision (detras de cobertura por ejemplo)

Mutada: Al ser la primera que sucumbió al Señor de la Transformación y considerar que si Él la cambia es por algún proposito concreto y que seria una traicion intentar resistirse, Arcania esta mutada hasta mas allá de lo reconocible, y, si bien conserva una vaga forma humana y femenina y un cierto atisbo de su anterior belleza, ahora es un ser extraño con una enorme cabeza, llena de tentaculos y piel azulada, Arcania tiene los regalos Mutación Démoniaca y Apariencia Démoniaca

Hedoné es la Primera Guardiana, la Defensora de la Madre, que posee el secreto de todos los deseos de amigos y enemigos y los utiliza en beneficio propio y de la Orden de las Hijas, tan solo Su Madre puede resistir su poder.

Hedoné La Hija de Slannesh La Guardiana del Placer pts 190

Ha4 Hp5 F3 R3 H3 I6(7) A2+1 L10 S+3/+4

Armas, Objetos y Equipo: Collar de fetos, látigo Maldito, espada de energía, Cadenas del Éxtasis Retroreactores, Psicofármacos de Combate, Inocencia perdida. Marca de Slannesh

Reglas especiales

Personaje independiente

Ama y señora: Hedoné gusta de comandar ella misma las Sumisas, igual que hacia con las repentia durante su etapa bajo el Falso Emperador, así pues Hedoné puede tener de escolta un grupo de Sumisas en vez de en una de Hijas Mayores

Látigo Maldito: Arma demonio, suma +1 a la iniciativa y sus ataques son de energía, además el látigo se puede alargar metros y metros y utilizarse como un arma de proyectiles con el siguiente perfil (30cm, F3, Fp3, Asalto1)

Cadena del Éxtasis: (ver armería)

Marca de Slannesh: Ya incluida en el perfil

La Segunda Guardiana, la Señora de la Lucha es Deinos ,que protege a Su Madre desde mas cerca que Hedoné. Tan solo aquellos que sean capaces de vencerla en los Pozos de Khorne podra entrevistarse con Alisandra, por ahora unicamente Abbadon el Saqueador lo ha conseguido

Deinos La Hija de Khorne La Señora de la Ira pts 190

Ha6 Hp3 F4(8) R4 H3 I4 A2+2 L10 S+2/+6

Armas Objetos y Equipo: Armadura demonio, Fetiche del Hijo, Degollador, Pistola bolter
Tamaño Demoniaco, Marca de Khorne

Reglas especiales

Personaje independiente

Degollador: Es un arma demonio con forma de gran eviscerator ceremonial, fabricado por los Tecnosacerdotes Caidos de Khorne para su Santa en Vida, y mantiene atrapado en su interior a un Desangrador furioso, en combate cuerpo a cuerpo actua como cualquier otro Eviscerator, pero otorga +2 ataques en combate C/C.

Tamaño demoniaco: El enorme tamaño de Deinos le permite utilizar el eviscerator como un arma de una mano, pudiendo atacar con el por orden de iniciativa, ademas la convierte en una criatura mosntruosa, que tira F+2d6 para penetrar blindaje.

Rabiosa: La ira de Khorne es muy fuerte en ella y cuando entra en batalla se descontrola totalmente, atacando con saña y furia miticas a todo lo que se ponga a su alcance, hombres, bestias y vehiculos.

Debe cargar siempre contra los enemigos que esten a distancia de carga, si hay mas de uno, contra el mas cercano.

Por ultimo su resolución es tan grande que cuando ataque a vehiculos con reglas especiales para reducir daños, las ignora, tirando su numero habitual de dados.

Marca de Khorne: Pues eso... la marca de Khorne

Se cuenta que el padre Nurgle ama a sus hijas y las aconseja para que realicen su labor hablando por boca de su hija predilecta, Noseus, que actúa como consejera de Su Madre, pues, aunque la sabiduría de Alisandra es grande, el consejo de alguien que te ama siempre debe ser escuchado.

Noseus La Hija de Nurgle La Consejera pts 130

Ha4 Hp5 F3 R5 H3 I1 A2+1 L10 S+3/+4

Armas, Objetos y Equipo: Collar de fetos, Ponzoña Negra, Pistola Bolter, Infestación de nurgletes, Apariencia demoniaca. Marca de Nurgle. (ya incluida en el perfil)

Reglas especiales

Personaje independiente

Ponzoña Negra: Noseus lucha con las manos desnudas, pues confía más en las infecciones que la bendicen para acabar con sus enemigos que en las armas de combate cuerpo a cuerpo, un solo rasguño en la carne de un enemigo causara una infección generalizada que en el mejor de los casos acabara con él en pocos minutos y en el peor le causara una agonía eterna transformandolo en un Zombie de Plaga.

Cuando cause una herida en C/C, esta ignorara las TsI, pues los virus y bacterias que mataran al desdichado ser estan ya en su interior.

Toda miniatura que caiga por un ataque de Noseus se transforma automaticamente en un Zombie de Plaga, que se unira a la escuadra de Noseus aunque no llege al minimo de 5

Marca de Nurgle: Ya incluida en el perfil

La unica Concebida que fue capaz de dar a luz a su hijo vivo es la mano derecha de Alisandra. Aunque el pequeño semidemonio murió a los cinco minutos de nacer, fue la prueba viviente de que los semidemonios eran viables en ciertas ocasiones, desde entonces Murtha se ha encargado del cuidado de las Concebidas, amen de la experimentación tanto con Hijas como con hembras de otras razas.

Murtha La Comadrona Oscura Pts120

Ha5 Hp4 F3 R3 H2 I5 A3 L10 S+3

Armas, Objetos y Equipo: Servoarmadura, Espada del hijo, marca de caos absoluto, pistola bolter

Reglas Especiales

Personaje independiente

Guía del fruto demoníaco: Si Murtha se une a una escuadra de concebidas toda la unidad obtiene la habilidad asalto rabioso

Espada del hijo: Es un arma de energía que da un +2 a la fuerza en el turno que carga

Corrupción demoniaca: Murtha puede modificar a las concebidas por +3/min. Puede modificar tantas escuadras de concebidas como quieras (aunque no estén a su cargo)

Murtha realiza experimentos con sus hermanas (de los que mejor no hablaremos, para no estropear estómagos delicados) para asegurar que aguantan el embarazo completo y el parto.

Para saber los resultados de los experimentos, tira 1D6 por escuadra tras el despliegue de ambos ejércitos.

Resultado

1 _____ Furia!! Los fetos se han enfadado y sus madres se atacan entre sí. Haz una tirada por cada miniatura de la escuadra y retira tantas como 1 salgan. A efectos de la batalla contabilizan como bajas. Las supervivientes suman +1 a su Fuerza

2-5 _____ Parece que funciona... Las hermanas aguantan bien, y se les suma +1 a la Fuerza y la Iniciativa

6 _____ Madres perfectas. Las integrantes de la escuadra son receptoras ideales de las energías de su feto. Suman +1 a Fuerza, Iniciativa y Ataques. No obstante, estas supermamas

no tienen una larga vida y cuentan con la desagradable costumbre de explotar tras las batallas. Todas las integrantes de la escuadra que continúen con vida al final de la batalla, cuentan como bajas más.