

# LA LEGIÓN DEMONÍACA

Esta lista de ejército permite a los jugadores desplegar ejércitos formados exclusivamente por demonios utilizando las miniaturas existentes y una combinación de conversiones y miniaturas de archivo de la gama Citadel. Para compensar la falta de flexibilidad y de opciones disponibles que ofrece una lista normal de los libros Hordas del Caos o Bestias del Caos, se han retocado varias de las reglas de los demonios. Su inestabilidad y su aura demoníaca son bastante mejores que las de un ejército del Caos mixto, igual que su acceso a las recompensas demoníacas.

Esta lista está pensada para ser utilizada con el libro Hordas del Caos, de modo que las reglas sobre elección de personajes y tropas de la página 54-55 de Hordas del Caos también se aplican a una Legión Demoníaca.

Además, se incluyen los perfiles de los nuevos tipos de tropas y personajes, pero, siempre que en una descripción solo se especifique el tipo de tropa y no su perfil, los jugadores tendrán que consultar la descripción pertinente en el libro Hordas del Caos.

Se considera que todas las reglas especiales de esta lista funcionan exactamente igual que como están descritas en el libro Hordas del Caos.

## REGLAS ESPECIALES DE LOS DEMONIOS

En el caso de la Legión Demoníaca, las siguientes reglas de las criaturas demoníacas funcionan de un modo ligeramente distinto al de un ejército mixto normal de Hordas del Caos. Estas reglas mejoradas pretenden representar la fuerza aumentada de la que gozan los demonios gracias a la expansión hacia el Sur del Reino del Caos.

**La inestabilidad y los cheques de desmoralización:** las reglas son las mismas, pero todos los demonios tienen un +1 al Liderazgo. Esto significa que los grandes demonios y los príncipes demonio tienen Liderazgo 10; las furias del Caos, 7; y todos los demás demonios, 9 (en las unidades nuevas ya se ha tenido en cuenta este cambio).

**Aura demoníaca:** la tirada de salvación del aura pasa a ser una tirada de salvación especial normal de 5+ (es decir, sí funciona contra ataques mágicos).

## LAS RECOMPENSAS DEMONÍACAS

Algunos personajes demonios pueden recibir recompensas demoníacas, tal y como se indica en su descripción.

Cada recompensa solo puede ser escogida una vez por cada demonio, pero en un mismo ejército de la Legión Demoníaca pueden haber dos demonios con la misma recompensa. El efecto de varias recompensas iguales no se acumula (es decir, las unidades a 15 cm o menos de dos o más demonios con el aura de gloria infernal seguirían restando solo una herida de las que deberían sufrir normalmente por no superar un chequeo de inestabilidad).

Un demonio no puede recibir recompensas de un dios en concreto (por ejemplo, las específicas de los demonios de Khorne) si no se le otorga primero la marca del Caos de dicho dios. Cabe destacar que las recompensas no son objetos mágicos y, por lo tanto, no se ven afectadas por los hechizos ni por ningún otro ataque que dañe o neutralice los objetos mágicos (como el hechizo Ley del Oro, etc.).

Debido a los cambios realizados en el aura demoníaca, el efecto de la recompensa esplendor diabólico también cambia. Ahora confiere un +1 a la tirada de salvación especial del personaje (convirtiéndola en 4+). Hay que tener en cuenta que esto se aplica solo al propio personaje y no a la unidad de la que forma parte. El coste en puntos de la recompensa sigue siendo el mismo.

## ICONOS IMPÍOS

En una Legión Demoníaca, al portaestandarte de una única unidad se le puede otorgar un Icono Impío por +50 puntos. Se trata como una recompensa demoníaca que confiere a la unidad el mismo efecto que el esplendor diabólico, es decir, un +1 a la tirada de salvación especial de todos los integrantes de la unidad, convirtiéndola así en un 4+ (no se aplica a los personajes que formen parte de la unidad).

## EL GRAN ICONO DEL CAOS

El gran icono del Caos es el equivalente demoníaco de un estandarte de batalla. Se considera un estandarte y, además, permite a todos los demonios que se encuentren a 30 cm o menos de distancia repetir los cheques de inestabilidad fallidos si el jugador que los controla así lo desea. Si el jugador decide repetir el chequeo de inestabilidad, deberá quedarse con el segundo resultado aunque sea peor que el primero (como es habitual con las repeticiones de tirada).

La miniatura que lleva el gran icono del Caos también puede llevar un estandarte mágico, ya sea uno de los estandartes de la lista de Hordas del Caos, un Estandarte de Guerra de la lista de objetos mágicos comunes o el Estandarte de Carne Viva del libro Bestias del Caos. Las limitaciones de cada estandarte se siguen aplicando (por ejemplo, el portador tiene que contar con la marca de Khorne apropiada para poder portar el Estandarte de la Furia).

El Estandarte de los Dioses (Hordas del Caos, página 53) tiene un efecto distinto cuando lo lleva un heraldo demoníaco. El portador y todas las unidades de su mismo ejército que se encuentren a 15 cm o menos de él siguen las reglas de odio contra todos los enemigos aunque sean inmunes a la psicología.

A continuación se detallan las tropas de un ejército de la Legión Demoníaca y su categoría:

### COMANDANTES

Príncipes Demonio (1 opción de comandante + 1 de héroe)

Grandes Demonios (1 opción de comandante + 1 de héroe)

### HÉROES

Demonios Mayores

(2 opciones de héroe)

Heraldos Demoníacos

(1 opción de héroe; unidad nueva)

### UNIDADES BÁSICAS

Desangradores  
(unidad básica auténtica)

Diablillas (unidad básica auténtica)

Portador de Plaga

(unidad básica auténtica)

Horrores (unidad básica auténtica, no pueden ir acompañados por Incineradores)

Mastines de Khorne

Nurgletes

Aulladores

Incineradores (unidad nueva)

Diablillas Montadas (unidad nueva)

0-1+ Furias del Caos\*

### UNIDADES ESPECIALES

Buscadoras de Placer (unidad nueva)

Portadores del Cambio  
(unidad nueva)

Jinetes de Plaga (unidad nueva)

Estrujasangres (unidad nueva)

### UNIDADES SINGULARES

Carro de Khorne (unidad nueva)

Carro de Nurgle (unidad nueva)

Carro de Slaanesh (unidad nueva)

Carro de Tzeentch (unidad nueva)

### Unidades básicas auténticas

Las unidades de desangradores, diablillas, horrores y portadores de plaga son unidades básicas auténticas.

Cada unidad de este tipo que se incluya en el ejército permite desplegar otra unidad básica (no auténtica), otra unidad especial y otra unidad singular del mismo dios del Caos.

Por ejemplo, una unidad de portadores de plaga te permite desplegar una unidad de nurgletes, una de jinetes de plaga y un carro de Nurgle.

Por consiguiente, dos unidades de portadores de plaga te permiten desplegar un máximo de dos unidades de nurgletes, dos unidades de jinetes de plaga y dos carros de Nurgle.

### Furias del Caos\*

Las furias del Caos son 0-1 por cada personaje del ejército que lleve la marca del Caos Absoluto. De este modo, si tienes dos personajes con la marca del Caos Absoluto, las furias serán 0-2; y así sucesivamente.

# HÉROES

## HERALDO DEMONÍACO . . . . . 120 ptos./miniatura

Un heraldo demoníaco no puede ser el general del ejército. Si va a pie, debe ir montado en una peana de 25 mm de lado.

|                          | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| <b>Heraldo Demoníaco</b> | 15 | 6  | 0  | 5 | 4 | 2 | 6 | 3 | 9 |

**Marca del Caos:** el Caos Absoluto.

**Tirada de salvación por armadura:** 6+ si se le otorga la marca de Khorne.

### Opciones:

- Puede cambiar la marca del Caos Absoluto por la marca de Tzeentch, de Slaanesh, de Khorne o de Nurgle por el mismo coste en puntos y con los mismos efectos indicados para los Demonios Mayores (véase la página 47 de Hordas del Caos).
- Puede elegir recompensas demoníacas por un valor total máximo de 25 puntos.
- Un Heraldo del ejército puede portar el gran ícono del Caos por +25 puntos. Este puede cambiarse por un estandarte mágico, tal y como se explica en la página 27.
- Puede ir montado en una montura demoníaca (+50 ptos.). Por otro lado, un personaje que tenga una marca del Caos puede ir montado en la montura demoníaca propia de su dios: el Juggernaut de Khorne (+55 ptos.), el Corcel de Slaanesh (+40 ptos.), la Bestia Demonio de Nurgle (+50 ptos.) o el Disco de Tzeentch (+45 ptos.).
- Puede ir montado en un carro demoníaco de los disponibles en la sección de unidades singulares de la lista de ejército sustituyendo a un miembro de la dotación.

**Regla especial “Demonio”:** véase la página 27.

## UNIDADES BÁSICAS

Los **desangradores**, las **diablillas**, los **portadores de plaga** y los **horrores** son unidades básicas auténticas en una Legión Demoníaca y cuentan con las siguientes opciones:

### Opciones:

- Convertir un demonio en músico por +7 ptos.
- Convertir un demonio en portaestandarte por +14 ptos.
- Las unidades de Desangradores, de Diablillas y de Portadores de Plaga pueden convertir un demonio en Campeón (+1 Ataque) por +14 ptos.
- El Campeón de una unidad de Horrores de Tzeentch cuesta +49 ptos. en lugar de +14 ptos.; tiene el mismo perfil que un Horror normal, pero es un hechicero de nivel 1 con el Saber de Tzeentch. Si sufre una disfunción mágica, al tirar en la Tabla de Disfunciones Mágicas los resultados de 3 deberán tratarse como un 2.

## DIABLILLAS MONTADAS. . . . . 30 ptos./miniatura

|                  | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| <b>Diablilla</b> | 12 | 4  | 0  | 4 | 3 | 1 | 5 | 2 | 9 |
| <b>Montura</b>   | 25 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 |

**Tamaño de la unidad:** 5+.

### REGLAS ESPECIALES

**Demonio:** véase la página 27.

**Aura de Slaanesh:** véase la página 35 de Hordas del Caos.

**Ataque de lengua:** los ataques de la montura se consideran ataques envenenados. Además, la montura siempre golpea primero en combate cuerpo a cuerpo, incluso contra un enemigo a la carga. Si un oponente tiene la misma habilidad, deberán resolverse los ataques por orden de Iniciativa y, si ambos tienen la misma, debe tirarse 1D6 para determinar quién ataca primero. Esta habilidad solo se aplica a la montura, no a la diablilla que va encima.

**Montura rápida:** las diablillas montadas cuentan como caballería rápida.

## INCINERADORES . . . . . 25 ptos./miniatura

En una Legión Demoníaca, los incineradores forman unidades de hostigadores.

|                    | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| <b>Incinerador</b> | 15 | 2  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9 |

**Tamaño de la unidad:** 5-20.

### REGLAS ESPECIALES

**Demonio:** véase la página 27.

**Hostigadores:** véase la página 115 del reglamento de Warhammer.

**Llamadas de Tzeentch:** véase la página 40 de Hordas del Caos.

## UNIDADES ESPECIALES

### PORTADORES

## DEL CAMBIO . . . . . 70 ptos./miniatura

Los portadores del cambio son incineradores montados en discos de Tzeentch. La miniatura debe situarse sobre una peana cuadrada de 50 mm de lado.

|                            | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| <b>Portador del Cambio</b> | 3 | 3  | 4  | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 9 |

**Tamaño de la unidad:** 3-9.

### REGLAS ESPECIALES

**Demonio:** véase la página 27.

**Llamadas de Tzeentch:** véase la página 40 de Hordas del Caos.

**Levita:** avanza 38 cm levitando. Consulta la página 38 de Hordas del Caos.

**Caballería voladora:** los portadores del cambio son caballería voladora. Siguen las reglas de las criaturas voladoras de la página 106 del reglamento de Warhammer, con la siguiente excepción: la caballería voladora tiene potencia de unidad 2, los portadores del cambio obtienen un +1 a la tirada de salvación por armadura por ir montados y les afectan todos los hechizos, etc., que afecten a la caballería.

## JINETES DE PLAGA . . . . . 80 ptos./miniatura

Los jinetes de plaga son portadores de plaga montados en bestias demonio de Nurgle. La miniatura tiene que ir montada en una peana de 50 mm de lado.

|                        | M  | HA | HP | F | R | H | I | A     | L |
|------------------------|----|----|----|---|---|---|---|-------|---|
| <b>Jinete de Plaga</b> | 15 | 4  | 0  | 4 | 5 | 3 | 3 | 1D6+2 | 9 |

**Tamaño de la unidad:** 3-7.

### REGLAS ESPECIALES

**Demonio:** véase la página 27.

**Potencia de unidad:** 3.

**Nube de moscas:** véase la página 37 de Hordas del Caos.

**Ataques especiales:** las bestias demonio tienen un número aleatorio de Ataques que se determina al principio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Tira para impactar y para herir según el procedimiento habitual.

**Ataques envenenados:** consulta la página 114 del reglamento de Warhammer.

## BUSCADORAS DE PLACER . . . 55 ptos./miniatura

Las buscadoras de placer son diablillas montadas en corceles de Slaanesh. La miniatura tiene que ir montada sobre una peana de 50 mm de lado.

|                            | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| <b>Buscadora de Placer</b> | 25 | 4  | 0  | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 9 |

**Tamaño de la unidad:** 3-6.

## REGLAS ESPECIALES

**Demonio:** véase la página 27.

**Potencia de unidad:** 3.

**Aura de Slaanesh:** véase la página 35 de Hordas del Caos.

## ESTRUJASANGRES . . . . . 80 ptos./miniatura

Los estrujasangres son desangradores montados en juggernauts de Khorne. La miniatura tiene que ir montada sobre una peana cuadrada de 50 mm de lado.

|                | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Estrujasangres | 18 | 5  | 0  | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 9 |

**Tirada de salvación por armadura:** 5+.

**Tamaño de la unidad:** 3-8.

## REGLAS ESPECIALES

**Demonio:** véase la página 27.

**Potencia de unidad:** 3.

**Furia asesina:** consulta la página 84 del reglamento.

**Resistencia a la magia (1):** véanse las páginas 113-114 del reglamento de Warhammer.

## UNIDADES SINGULARES

Todo carro demoníaco puede portar a un heraldo demoníaco, que sustituye automáticamente a un miembro de la tripulación. El miembro de la tripulación sustituido se pierde y no se recupera su valor en puntos.

## CARRO DE SLAANESH . . . . . 130 ptos./miniatura

Los carros de Slaanesh van montados en una peana de 50 mm x 100 mm.

|           | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Carro     | -  | -  | -  | 5 | 4 | 4 | - | - | - |
| Diablilla | -  | 4  | -  | 4 | - | - | 5 | 2 | 9 |
| Montura   | 25 | 3  | -  | 3 | - | - | 5 | 1 | - |

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Tripulación:** dos Diablillas. El carro tiene ruedas con cuchillas.

**Tirado por:** dos Monturas.

**Tirada de salvación por armadura:** 5+.

## REGLAS ESPECIALES

**Demonio; carro; potencia de unidad 4.**

**Aura de Slaanesh:** véase la página 35 de Hordas del Caos.

**Monturas de Slaanesh:** las monturas tienen la regla especial ataque de lengua (véase la descripción de las diablillas montadas de la página 25).

## CARRO DE TZEENTCH . . . . . 140 ptos./miniatura

Los carros de Tzeentch van montados en una peana de 50 mm x 100 mm.

|             | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Carro       | - | -  | -  | 4 | 4 | 4 | - | - | - |
| Incinerador | - | 2  | 4  | 4 | - | - | 4 | 2 | 9 |
| Aullador    | 3 | 3  | -  | 4 | - | - | 4 | 2 | - |

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Tripulación:** dos Incineradores.

**Tirado por:** dos Aulladores.

**Tirada de salvación por armadura:** 5+.

## REGLAS ESPECIALES

**Demonio; carro; potencia de unidad 3.**

**Llamaradas de Tzeentch:** véase la página 40 de Hordas del Caos.

**Carro volador:** el carro sigue las reglas de criaturas voladoras de la página 106 del reglamento de Warhammer.

## LAS MONTURAS DEMONÍACAS

Todas las monturas demoníacas (incluidos los juggernauts de Khorne, los discos de Tzeentch, los corceles de Slaanesh y las bestias demonio de Nurgle) siguen las reglas especiales de los demonios en todo momento.

Si una montura demoníaca y su jinete sufren heridas al fallar el chequeo de inestabilidad, las heridas podrán distribuirse entre la montura y el jinete. Lógicamente, si el resultado del chequeo de inestabilidad es superior al Liderazgo del jinete, tanto este como la montura serán destruidos inmediatamente.

La bestia demonio de Nurgle es un nuevo tipo de montura, cuyo perfil es el siguiente:

### Bestia Demonio de Nurgle

|                | M  | HA | HP | F | R | H | I | A     | L |
|----------------|----|----|----|---|---|---|---|-------|---|
| Bestia Demonio | 15 | 3  | 0  | 4 | 5 | 3 | 2 | 1D6+1 | 9 |

## REGLAS ESPECIALES

**Demonio:** véase la página 27.

**Ataques especiales:** las bestias demonio poseen un número aleatorio de Ataques que debe determinarse al inicio de cada fase de combate. Tira para impactar y para herir según el procedimiento habitual.

**Ataques envenenados:** consulta la página 114 del reglamento de Warhammer.

## CARRO DE NURGLE . . . . . 150 ptos./miniatura

Los carros de Nurgle van montados en una peana de 50 mm x 100 mm (o de 100 mm x 100 mm si llevan dos bestias demonio).

|                   | M  | HA | HP | F | R | H | I | A     | L |
|-------------------|----|----|----|---|---|---|---|-------|---|
| Carro             | -  | -  | -  | 5 | 5 | 5 | - | -     | - |
| Portador de Plaga | -  | 4  | -  | 4 | - | - | 4 | 1     | 9 |
| Bestia Demonio    | 15 | 3  | -  | 4 | - | - | 2 | 1D6+1 | - |

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Tripulación:** dos Portadores de Plaga.

**Tirado por:** una Bestia Demonio de Nurgle. Se puede añadir otra Bestia Demonio por +30 ptos.

**Tirada de salvación por armadura:** 5+.

## REGLAS ESPECIALES

**Demonio; carro; objetivo grande; potencia de unidad 5.**

**Nube de moscas:** véase la página 37 de Hordas del Caos.

**Bestias demonio:** las bestias demonio tienen ataques envenenados y un número aleatorio de Ataques que debe determinarse al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Tira para impactar y para herir según el procedimiento habitual.

## CARRO DE KHORNE . . . . . 170 ptos./miniatura

Los carros de Khorne van montados en una peana de 50 mm x 100 mm (o de 100 mm x 100 mm si llevan dos juggernauts).

|             | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Carro       | -  | -  | -  | 5 | 5 | 5 | - | - | - |
| Desangrador | -  | 5  | -  | 5 | - | - | 4 | 1 | 9 |
| Juggernaut  | 18 | 5  | -  | 5 | - | - | 2 | 2 | - |

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Tripulación:** dos Desangradores. El carro tiene ruedas con cuchillas.

**Tirado por:** un Juggernaut. Se puede añadir otro Juggernaut por +20 ptos.

**Tirada de salvación por armadura:** 3+.

**REGLAS ESPECIALES:** demonio; carro; objetivo grande; potencia de unidad 5; resistencia a la magia (1); los desangradores están sujetos a furia asesina.