



DEFENSORES DE LA HUMANIDAD

Estas hojas de datos te permitirán librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Space Marines. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe así como cualquier equipo y habilidades especiales que tenga.

CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <CAPÍTULO>. Este es una abreviatura para la clave a tu elección tal y como se describe a continuación.

<CAPÍTULO>

Todas las unidades Space Marines pertenecen a un Capítulo. Algunas hojas de datos especifican a qué Capítulo pertenece la unidad, pero si una hoja de datos no lo especifica tendrá la clave <CAPÍTULO>. Cuando incluyes una de esas unidades en tu ejército debes elegir a qué Capítulo pertenece esa unidad. Sólo tendrás que reemplazar la clave <CAPÍTULO> allí donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre del Capítulo que hayas elegido.

Por ejemplo, si fuera a incluir un Captain en tu ejército y decidieras que pertenece al Capítulo Blood Ravens, su clave de facción <CAPÍTULO> cambiaría por **BLOOD RAVENS** y su habilidad Ritos de batalla diría "Repite las tiradas para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **BLOOD RAVENS** amigas a 6" o menos de esta unidad."

No puedes elegir la clave **BLOOD ANGELS**, **DARK ANGELS**, **DEATHWATCH**, **GREY KNIGHTS**, **LEGION OF THE DAMNED** o **SPACE WOLVES** al elegir a qué Capítulo pertenece una unidad. Esos Capítulos tienen sus propias hojas de datos de Apocalypse. Además, las unidades **LIBRARIAN** no pueden pertenecer al Capítulo **BLACK TEMPLARS**.

TACTICAL SQUAD



4



Una Tactical Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: bólteres, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tactical Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Tactical Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón-grav	Pesada	24"	1	8+	6+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad está formada por 10 miniaturas, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 cañón-grav, 1 bólter pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 cañón de fusión o 1 cañón de plasma.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TACTICAL SQUAD

SCOUT SQUAD



4



Una Scout Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: armas de Scout, filoarmas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Scout Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	8+
Scout Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Armas de Scout	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	-
Rifles de francotirador	Armas ligeras	36"	Port.	7+	9+	Francotirador
Filoarmas	Combate	Combate	Port.	6+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 bólter pesado, 1 lanzamisiles.
- En lugar de armas de Scout y filoarmas, esta unidad puede estar equipada con rifles de francotirador y armas de combate (**Potencia de unidad +1**). Si lo está, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Sigilo**.

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, EXPLORADORES, SCOUT SQUAD

CAPTAIN



Un Captain es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Captain	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas artesanales	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener uno de los siguientes:
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Terminator:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.
 - Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde la siguiente clave: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CAPTAIN

PRIMARIS CAPTAIN



Un Primaris Captain es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Captain	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas artesanales	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener uno de los siguientes:
 - Armadura Phobos (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Phobos:
 - Tiene las siguientes nuevas habilidades: **Infiltradores**, **Sigilo**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PHOBOS**.
 - Armadura Gravis (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una armadura Gravis:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5" y un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MK X GRAVIS**.

HABILIDADES

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, CAPTAIN

LIBRARIAN



3



Un Librarian es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de fuerza.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma de fuerza	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener uno de los siguientes:
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Terminator:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.
 - Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde la siguiente clave: **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, LIBRARIAN

TECHMARINE



5



Un Techmarine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: servobrazo y arma de energía.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Techmarine	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas y soplete de plasma	Pesada	12"	1	8+	9+	Infierno
Servobrazo y arma de energía	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener uno de los siguientes:
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde la siguiente clave: **INFANTERÍA**.
- Esta unidad puede tener un servoarnés (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un servoarnés:
 - Tiene un atributo Ataques de 2.
 - También está equipado con 1 lanzallamas y soplete de plasma.

HABILIDADES

Bendición del Omnissiah. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO** <CAPÍTULO> amiga en contacto de peana con ella. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO**. Sólo se puede realizar un intento de reparar a cada unidad por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TECHMARINE

SERVITORS



2



Unos Servitors son una unidad formada por 4 miniaturas. Está equipada con: servobrazos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Servitors (4 miniaturas)	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Servobrazos	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes armas en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 bólder pesado, 1 cañón de fusión, 1 cañón de plasma.

HABILIDADES

Bloqueo mental. Cambia los atributos Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles de esta unidad a 4+ mientras se encuentren a 6" o menos de al menos un **TECHMARINE** <CAPÍTULO> amigo.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SERVITORS

CHAPLAIN



Un Chaplain es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: crozius arcanum.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Crozius Arcanum	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener uno de los siguientes:
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Terminator:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.
 - Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde la siguiente clave: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Letanías de odio. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques con armas de combate realizados por unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades <CAPÍTULO> amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SACERDOTE, CHAPLAIN

APOTHECARY



4



Un Apothecary es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde la siguiente clave: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Narthecium. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar una unidad <CAPÍTULO> **LIGERA** amiga en contacto de peana con ella. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **LIGERA**. Sólo se puede realizar un intento de curar a cada unidad por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: **LIGERA**, **INFANTERÍA**, **PERSONAJE**, **APOTHECARY**

PRIMARIS LIEUTENANT



4



Un Primaris Lieutenant es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una armadura Phobos (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Phobos:
 - Tiene las siguientes nuevas habilidades: **Infiltradores, Sigilo**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PHOBOS**.

HABILIDADES

Héroes de la compañía. Cada casilla de C.G. en un Destacamento te permite elegir hasta 2 unidades como esta en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida como una única casilla de C.G. deberá ser desplegada a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida en la misma casilla la primera vez que se despliegue.

Precisión táctica. Repite las tiradas de 1 para herir en los ataques realizados por unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, LIEUTENANT

COMPANY ANCIENT



4



Un Company Ancient es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Company Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde la siguiente clave: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Estandarte Astartes. Las unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad superan automáticamente los chequeos de moral que realicen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ANCIENT, COMPANY ANCIENT

PRIMARIS ANCIENT



4



Un Primaris Ancient es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Estandarte Astartes. Las unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad superan automáticamente los chequeos de moral que realicen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, ANCIENT

COMPANY CHAMPION



5



Un Company Champion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Company Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas artesanales	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde la siguiente clave: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Honor o Muerte. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques con armas de combate realizados por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, COMPANY CHAMPION

COMPANY VETERANS



5



Unos Company Veterans son una unidad formada por 5 miniaturas. Está equipada con: armas especiales, armas de Veteran.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Company Veterans (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas especiales	Armas ligeras	24"	Port.	6+	8+	-
Bólteres dobles	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de Veteran	Combate	Combate	x3	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener motos (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene motos:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Está equipada con bólteres dobles en lugar de armas especiales.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde la siguiente clave: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Escolta de la escuadra de mando. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE LIGERO** <CAPÍTULO> amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y esté a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **PERSONAJE** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, COMPANY VETERANS

INTERCESSOR SQUAD



6



Una Intercessor Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: rifles bólter, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Intercessor Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Intercessor Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles bólter	Armas ligeras	30"	Port.	5+	8+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, INTERCESSOR SQUAD

CENTURION ASSAULT SQUAD



9



Una Centurion Assault Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 22**). Está equipada con: taladros de asedio Centurion.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Centurion Assault Squad (3 miniaturas)	4"	3+	3+	1	2	6	4+
Centurion Assault Squad (6 miniaturas)	4"	3+	3+	2	4	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter huracán	Pesada	24"	2	7+	9+	Fuego rápido
Lanzallamas emparejados	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Rifles de fusión emparejados	Pesada	12"	1	10+	4+	-
Lanzadores de asalto Centurion	Combate	Combate	1	8+	9+	-
Taladros de asedio Centurion	Combate	Combate	x2	6+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Cada miniatura que forma parte de esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes: lanzallamas emparejados, rifles de fusión emparejados.
- Cada miniatura que forma parte de esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2** por bólter huracán): 1 bólter huracán, lanzadores de asalto Centurion.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CENTURION ASSAULT SQUAD

STERNGUARD VETERAN SQUAD



5



Una Stern Guard Veteran Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: bólteres especiales, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stern Guard Veteran Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Stern Guard Veteran Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón-grav	Pesada	24"	1	8+	6+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Bólteres especiales	Armas ligeras	30"	Port.	6+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 cañón-grav, 1 bólter pesado, 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 cañón de fusión, 1 cañón de plasma.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, STERNGUARD VETERAN SQUAD

VANGUARD VETERAN SQUAD



5



Una Vanguard Veteran Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: pistolas bólter, armas de Vanguard.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vanguard Veteran Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Vanguard Veteran Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Armas de Vanguard	Combate	Combate	x3	6+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener propulsores de salto (**Potencia de unidad +2** por 5 miniaturas, o **Potencia de unidad +4** por 10 miniaturas). Si esta unidad tiene propulsores de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VANGUARD VETERAN SQUAD

DREADNOUGHT



7



Un Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto, bólter tormenta, arma de combate de Dreadnought.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de plasma pesado	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón automático doble	Pesada	48"	2	8+	8+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Arma de combate de Dreadnought	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de asalto, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón de plasma pesado, 1 cañón de fusión, 1 cañón automático doble, 1 bólter pesado doble, 1 lanzallamas pesado doble, 1 cañón láser doble.
- En lugar de 1 arma de combate de Dreadnought y 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 Pies blindados y una de las siguientes: 1 lanzamisiles, 1 cañón automático doble.
- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



8



Un Venerable Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto, bólter tormenta, arma de combate de Dreadnought.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de plasma pesado	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón automático doble	Pesada	48"	2	8+	8+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Arma de combate de Dreadnought	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de asalto, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón de plasma pesado, 1 cañón de fusión, 1 cañón automático doble, 1 bólter pesado doble, 1 lanzallamas pesado doble, 1 cañón láser doble.
- En lugar de 1 arma de combate de Dreadnought y 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 pies blindados y una de las siguientes: 1 lanzamisiles, 1 cañón automático doble.
- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

CONTEMPTOR DREADNOUGHT



8



Un Contemptor Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto modelo Kheres, combi-bólder, arma de combate de Dreadnought.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Contemptor Dreadnought	9"	2+	2+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto modelo Kheres	Pesada	24"	2	5+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Combi-bólder	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Arma de combate de Dreadnought	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de asalto modelo Kheres, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón de fusión.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

IRONCLAD DREADNOUGHT



8



Un Ironclad Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. La unidad está equipada con: rifle de fusión, bólter tormenta, 2 armas de combate de Ironclad.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ironclad Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Bólter huracán	Pesada	24"	2	7+	9+	Fuego rápido
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Arma de combate de Ironclad	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 arma de combate de Ironclad y 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 bólter huracán.
- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 1 rifle de fusión, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- Esta unidad puede tener lanzadores de asalto Ironclad (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene lanzadores de asalto Ironclad, tiene un atributo Habilidad de armas de 2+.

HABILIDADES

Demoleedor. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas de combate realizados por esta unidad si está equipada con 2 armas de combate de Ironclad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, IRONCLAD DREADNOUGHT

TERMINATOR SQUAD



11



Una Terminator Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 21**). Está equipada con: bólteres tormenta, armas de energía de Terminator.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Terminator Squad (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Squad (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Lanzamisiles ciclón	Pesada	36"	2	7+	7+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón automático Segador	Pesada	36"	2	8+	8+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de energía de Terminator	Combate	Combate	x2	6+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas de esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 cañón de asalto, 1 lanzamisiles ciclón, 1 lanzallamas pesado, 1 cañón automático Segador.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

TERMINATOR ASSAULT SQUAD



9



Una Terminator Assault Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 18**). Está equipada con: cuchillas relámpago.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Terminator Assault Squad (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Assault Squad (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cuchillas relámpago	Combate	Combate	x3	6+	8+	-
Martillos de trueno	Combate	Combate	x2	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de cuchillas relámpago, esta unidad puede estar equipada con martillos de trueno y tener escudos de tormenta (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene escudos de tormenta, tiene un atributo Salvación de 3+.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, TERMINATOR ASSAULT SQUAD

REDEMTOR DREADNOUGHT



10



Un Redemptor Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanzallamas pesado, cañón pesado gatling de campaña, sistema de armas defensivo, puño de Redemptor.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Redemptor Dreadnought	8"	3+	3+	2	3	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón pesado gatling de campaña	Pesada	30"	4	7+	9+	-
Batería de cohetes Ícaro	Pesada	24"	1	9+	8+	Antiaéreo
Macroincinerador de plasma	Pesada	36"	2	5+	6+	Sobrecarga
Cañón gatling de campaña	Pesada	24"	2	7+	9+	-
Sistema de armas defensivo	Armas ligeras	24"	2	7+	9+	-
Puño de Redemptor	Combate	Combate	Port.	5+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanzallamas pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón gatling de campaña (**Potencia de unidad +1**).
- En lugar de 1 cañón pesado gatling de campaña, esta unidad puede estar equipada con 1 macroincinerador de plasma.
- Esta unidad también puede estar equipada con 1 batería de cohetes Ícaro (**Potencia de unidad +1**).

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, REDEMTOR DREADNOUGHT

BIKE SQUAD



8



Una Bike Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 16**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 24**). También puede incluir 1 miniatura Attack Bike (**Potencia de unidad +1**). Está equipada con: bólteres dobles, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bike Squad (3/4 miniaturas)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Bike Squad (6/7 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Bike Squad (9/10 miniaturas)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólteres dobles	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad tiene una Attack Bike:
 - Suma 1 a su atributo Heridas.
 - También está equipada con una de las siguientes armas: 1 bólter pesado, 1 cañón de fusión.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, BIKE SQUAD

ASSAULT SQUAD



3



Una Assault Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: pistolas bólter, espadas sierra.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Assault Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Assault Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Eviscerador	Combate	Combate	1	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener propulsores de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene propulsores de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO**, **VOLAR**.
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, ésta también puede estar equipada con 1 eviscerador.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ASSAULT SQUAD

LAND SPEEDERS



4



Unos Land Speeders son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Land Speeders (1 miniatura)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Land Speeders (2 miniaturas)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
Land Speeders (3 miniaturas)	20"	3+	3+	3	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Lanzamisiles tifón	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Cada miniatura que forma parte de esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes: 1 bólder pesado, 1 cañón de fusión.
- Cada miniatura que forma parte de esta unidad puede estar también equipada con una de las siguientes: 1 cañón de asalto, 1 lanzallamas pesado, 1 lanzamisiles tifón.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, LAND SPEEDERS

ATTACK BIKE SQUAD



4



Una Attack Bike Squad es una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Attack Bike Squad (1 miniatura)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Attack Bike Squad (2 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Attack Bike Squad (3 miniaturas)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Cada miniatura que forma parte de esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes:
1 bólder pesado, 1 cañón de fusión.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, ATTACK BIKE SQUAD

SCOUT BIKE SQUAD



Una Scout Bike Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 14**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 21**). Está equipada con: bólteres dobles, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Scout Bike Squad (3 miniaturas)	16"	3+	3+	1	1	6	7+
Scout Bike Squad (6 miniaturas)	16"	3+	3+	2	2	6	7+
Scout Bike Squad (9 miniaturas)	16"	3+	3+	3	3	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólteres dobles	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, SCOUT BIKE SQUAD

INCEPTOR SQUAD



11



Una Inceptor Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 22**). Está equipada con: bólteres de asalto, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Inceptor Squad (3 miniaturas)	10"	3+	3+	1	2	6	5+
Inceptor Squad (6 miniaturas)	10"	3+	3+	2	4	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólteres de asalto	Armas ligeras	18"	x3	7+	9+	-
Exterminadores de plasma	Armas ligeras	18"	x2	5+	6+	Sobrecarga
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de bólteres de asalto, esta unidad puede estar equipada con exterminadores de plasma.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, PRIMARIS, MK X GRAVIS,

INCEPTOR SQUAD

DEVASTATOR SQUAD



3



Una Devastator Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Devastator Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Devastator Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón-grav	Pesada	24"	1	8+	6+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta cuatro de las siguientes armas en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 cañón-grav, 1 bólter pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 cañón de fusión, 1 cañón de plasma.
- Si esta unidad contiene 10 miniaturas o si no está equipada con ningún arma Pesada, también está equipada con bólteres.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DEVASTATOR SQUAD

CENTURION DEVASTATOR SQUAD



11



Una Centurion Devastator Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 22**). Está equipada con: guanteletes blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Centurion Devastator Squad (3 miniaturas)	4"	3+	3+	1	2	6	4+
Centurion Devastator Squad (6 miniaturas)	4"	3+	3+	2	4	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Centurion	Pesada	36"	1	8+	8+	-
Cañón-grav	Pesada	24"	1	8+	6+	-
Bólter huracán	Pesada	24"	2	7+	9+	Fuego rápido
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Guanteletes blindados	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Cada miniatura que forma parte de esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por bólter huracán): 1 bólter huracán, 1 lanzamisiles Centurion.
- Cada miniatura que forma parte de esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes: 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser doble, 1 cañón-grav.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CENTURION, CENTURION DEVASTATOR SQUAD

HELLBLASTER SQUAD



7



Una Hellblaster Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 14**). Está equipada con: incineradores de plasma, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hellblaster Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Hellblaster Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incineradores de plasma	Pesada	30"	Port.	5+	6+	Fuego rápido, Sobrecarga
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, HELLBLASTER SQUAD

THUNDERFIRE CANNON



Un Thunderfire Cannon es una unidad formada por 2 miniaturas. Está equipada con: lanzallamas y soplete de plasma de Techmarine Gunner, cañón tormenta, servobrazos de Techmarine Gunner.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Thunderfire Cannon	3"	3+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas y soplete de plasma de Techmarine Gunner	Pesada	12"	1	8+	9+	Infierno
Cañón tormenta	Pesada	60"	4	9+	9+	Barrera artillera
Servobrazos de Techmarine Gunner	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, ARTILLERÍA, TECHMARINE, THUNDERFIRE CANNON

HUNTER



9



Un Hunter es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanzamisiles arpón celestial, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hunter	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles arpón celestial	Pesada	60"	1	8+	4+	Antiaéreo, Destructor
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, HUNTER

STALKER



8



Un Stalker es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones Ícaro, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stalker	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón Ícaro	Pesada	48"	1	8+	8+	Antiaéreo
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, STALKER

WHIRLWIND



6



Un Whirlwind es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanzacohetes de Whirlwind, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Whirlwind	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Whirlwind	Pesada	72"	2	6+	8+	Barrera artillera
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, WHIRLWIND

PREDATOR



7



Un Predator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón automático Predator, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón automático Predator	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón automático Predator, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón láser doble.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 cañones láser.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PREDATOR

VINDICATOR



9



Un Vindicator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón Demolisher, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón Demolisher	Pesada	24"	2	6+	6+	Destructor
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un escudo de asedio (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un escudo de asedio, tiene un atributo Salvación de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VINDICATOR

LAND RAIDER



13



Un Land Raider es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter pesado doble, 2 cañones láser dobles, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 cañón de fusión (**Potencia de unidad +1**).

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA <CAPÍTULO>** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas de **INFANTERÍA**, y cada miniatura **CENTURION** ocupa el espacio de 3 miniaturas de **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, LAND RAIDER

LAND RAIDER CRUSADER



19



Un Land Raider Crusader es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 bólteres huracán, cañón de asalto doble, lanzadores de asalto de metralla.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter huracán	Pesada	24"	2	7+	9+	Fuego rápido
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Lanzadores de asalto de metralla	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 cañón de fusión (**Potencia de unidad +1**).

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 16 miniaturas **INFANTERÍA <CAPÍTULO>** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas de **INFANTERÍA**, y cada miniatura **CENTURION** ocupa el espacio de 3 miniaturas de **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



19



Un Land Raider Redeemer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones tormenta infernal, cañon de asalto doble, lanzadores de asalto de metralla.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Land Raider Redeemer	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañon tormenta infernal	Pesada	8"	2	5+	8+	Infierno
Cañon de fusion	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañon de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Lanzadores de asalto de metralla	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 cañon de fusion (**Potencia de unidad +1**).

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA** <CAPÍTULO> amigas.

Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas de **INFANTERÍA**, y cada miniatura **CENTURION** ocupa el espacio de 3 miniaturas de **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER

RHINO



5



Un Rhino es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter tormenta, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA <CAPÍTULO>** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **CENTURION** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO

RAZORBACK



6



Un Razorback es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter pesado doble, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Razorback	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañon de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado doble, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañon de asalto doble (**Potencia de unidad +1**), 1 cañón láser doble.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA <CAPÍTULO>** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **CENTURION** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RAZORBACK

DROP POD



5



Una Drop Pod es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter tormenta.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Drop Pod	-	-	3+	-	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles viento de muerte	Pesada	12"	2	7+	9+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzamisiles viento de muerte.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Asalto orbital. Después de que esta unidad despliegue en el campo de batalla, las unidades embarcadas en ella deben desembarcar de inmediato y ninguna unidad podrá embarcar en ella durante el resto de la batalla. Las unidades que desembarcan de esta unidad no pueden situarse a 9" o menos de ninguna unidad enemiga. Si una unidad embarcada en esta unidad no puede desembarcar, es destruida.

Inmóvil. Esta unidad nunca está Fuera de mando: nunca sitúes un marcador de Fuera de mando junto a ella.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA <CAPÍTULO>** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **CENTURION** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, DROP POD

LAND SPEEDER STORM



6



Un Land Speeder Storm es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanzamisiles Cerberus, bólter pesado, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Land Speeder Storm	18"	3+	3+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Cerberus	Pesada	18"	1	7+	9+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	1	10+	10+	-

HABILIDADES

Descubierto

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 5 miniaturas **INFANTERÍA EXPLORADORES** <CAPÍTULO> amigas.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, LAND SPEEDER, EXPLORADOR,

LAND SPEEDER STORM

REPULSOR



13



Un Repulsor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espolón láser, armas Ícaro, ametralladora pesada graniferro, bólter pesado doble, sistema de armas defensivo Repulsor, campo repulsor.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Repulsor	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón pesado gatling de campaña	Pesada	30"	4	7+	9+	-
Armas Ícaro	Pesada	30"	1	8+	10+	Antiaéreo
Ametralladora pesada graniferro	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Espolón láser	Pesada	24"	2	10+	5+	-
Cañón gatling de campaña	Pesada	24"	2	7+	9+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Sistema de armas defensivo Repulsor	Armas ligeras	24"	2	7+	9+	-
Campo repulsor	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón láser doble.
- En lugar de 1 espolón láser, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón pesado gatling de campaña (**Potencia de unidad +3**).
- En lugar de 1 ametralladora pesada graniferro, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón gatling de campaña (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con 1 ametralladora pesada graniferro.

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad, aunque tenga peana.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA PRIMARIS** <CAPÍTULO> amigas. Cada miniaturas **Mk X GRAVIS** ocupa el lugar de 2 miniaturas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, REPULSOR

STORMHAWK INTERCEPTOR



16



Un Stormhawk Interceptor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones de asalto, 2 bólteres pesados, cañón Ícaro, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stormhawk Interceptor	20-60"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón Ícaro	Pesada	48"	1	8+	8+	Antiaéreo
Espolón láser	Pesada	24"	2	10+	5+	-
Lanzamisiles martillo celestial	Pesada	60"	1	8+	6+	Antiaéreo
Lanzamisiles tifón	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 bólteres pesados, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes armas: 1 lanzamisiles martillo celestial, 1 lanzamisiles tifón.
- En lugar de 1 cañón Ícaro, esta unidad puede estar equipada con 1 espolón láser.

HABILIDADES

Supersónico

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, STORMHAWK INTERCEPTOR

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Una Stormraven Gunship es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 lanzamisiles Stormstrike, cañon de asalto doble, bólter pesado doble, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stormraven Gunship	20-45"	6+	3+	1	3	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter huracán	Pesada	24"	2	7+	9+	Fuego rápido
Lanzamisiles Stormstrike	Pesada	72"	1	10+	6+	-
Cañon de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañon de plasma pesado doble	Pesada	36"	2	7+	7+	Sobrecarga
Cañon láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Cañon de fusión doble	Pesada	24"	2	10+	4+	-
Lanzamisiles tifón	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañon de asalto doble, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañon de plasma pesado doble, 1 cañon láser doble.
- En lugar de 1 bólter pesado doble, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañon de fusión doble, 1 lanzamisiles tifón.
- Esta unidad también puede estar equipada con 2 bólteres huracán (**Potencia de unidad +4**).

HABILIDADES

Supersónico

Aerodeslizador. Al inicio de la fase de acción, puedes declarar que esta unidad se deslizará. Si lo haces, hasta el final de la fase su atributo Movimiento cambia a 20" pero pierde la habilidad Supersónico.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA** <CAPÍTULO> amigas y 1 **DREADNOUGHT** <CAPÍTULO> amigo. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas **INFANTERÍA**, y cada miniatura **CENTURION** ocupa el espacio de 3 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, AERONAVE, STORMRAVEN GUNSHIP

STORMTALON GUNSHIP



9



Una Stormtalon Gunship es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto doble, 2 bólteres pesados, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stormtalon Gunship	20-50"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles martillo celestial	Pesada	60"	1	8+	6+	Antiaéreo
Cañón de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Lanzamisiles tifón	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 bólteres pesados, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes armas: 2 cañones láser, 1 lanzamisiles martillo celestial, 1 lanzamisiles tifón.

HABILIDADES

Supersónico

Aerodeslizador. Al inicio de la fase de acción, puedes declarar que esta unidad se deslizará. Si lo haces, hasta el final de la fase su atributo Movimiento cambia a 20" pero pierde la habilidad Supersónico.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, STORMTALON GUNSHIP

PRIMARIS LIBRARIAN



3



Un Primaris Librarian es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de fuerza.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma de fuerza	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una armadura Phobos (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Phobos:
 - Tiene las siguientes nuevas habilidades: **Infiltradores, Sigilo.**
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PHOBOS.**

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, PRIMARIS, LIBRARIAN

INFILTRATOR SQUAD



8



Una Infiltrator Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 14**). Está equipada con: carabinas bólder de tirador, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Infiltrator Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Infiltrator Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabinas bólder de tirador	Armas ligeras	24"	Port.	6+	8+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Infiltradores

Omni-interferidores. Las unidades enemigas no pueden desplegar a 12" o menos de esta unidad durante el paso Desplegar refuerzos.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, PHOBOS, INFILTRATOR SQUAD

SUPPRESSOR SQUAD



8



Una Suppressor Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Está equipada con: cañones automáticos aceleradores, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Suppressor Squad	12"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañones automáticos aceleradores	Pesada	48"	3	8+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, PRIMARIS,

SUPPRESSOR SQUAD

ELIMINATOR SQUAD



8



Una Eliminator Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Está equipada con: rifles bólter de francotirador, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Eliminator Squad	6"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles bólter de francotirador	Armas ligeras	36"	Port.	6+	9+	Francotirador
Fusiles láser	Armas ligeras	36"	Port.	9+	6+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de rifles bólter de francotirador, esta unidad puede estar equipada con fusiles láser.

HABILIDADES

Infiltradores, Sigilo

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, PHOBOS, ELIMINATOR SQUAD

REPULSOR EXECUTIONER



24



Un Repulsor Executioner es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón pesado gatling de campaña, armas Ícaro, macroincinerador de plasma, bólter pesado doble, sistema de armas defensivo Repulsor, campo repulsor.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Repulsor Executioner	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destructor láser pesado	Pesada	72"	2	9+	4+	-
Cañón pesado gatling de campaña	Pesada	30"	4	7+	9+	-
Armas Ícaro	Pesada	30"	1	8+	10+	Antiaéreo
Ametralladora pesada graniferro	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Macroincinerador de plasma	Pesada	36"	2	5+	6+	Sobrecarga
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Sistema de armas defensivo Repulsor	Armas ligeras	24"	2	7+	9+	-
Campo repulsor	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 macroincinerador de plasma, esta unidad puede estar equipada con 1 destructor láser pesado.
- Esta unidad también puede estar equipada con 1 ametralladora pesada graniferro (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad, aunque tenga peana.

Óptica Aquilon. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, si ha permanecido estacionaria o ha movido una distancia menor que la mitad de su atributo Movimiento este turno, dobla el atributo Ataques de su destructor láser pesado y macroincinerador de plasma para esa acción.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA PRIMARIS <CAPÍTULO>** amigas. Cada miniatura **Mk X GRAVIS** ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, REPULSOR EXECUTIONER

PRIMARIS CHAPLAIN



5



Un Primaris Chaplain es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: crozius arcanum.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Crozius arcanum	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Letanías de odio. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades <CAPÍTULO> amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, SACERDOTE, CHAPLAIN

PRIMARIS APOTHECARY



4



Un Primaris Apothecary es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pistolas de Apothecary.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas de Apothecary	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Narthecium. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar una unidad <CAPÍTULO> **LIGERA** amiga en contacto de peana con ella. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **LIGERA**. Sólo se puede realizar un intento de curar a cada unidad por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, APOTHECARY

LIEUTENANT



4



Un Lieutenant es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.

HABILIDADES

Héroes de la compañía. Cada casilla de C.G. en un Destacamento te permite elegir hasta 2 unidades como esta en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida como una única casilla de C.G. deberá ser desplegada a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida de la misma casilla la primera vez que se despliegue.

Precisión táctica. Repite las tiradas de 1 para herir en los ataques realizados por unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, LIEUTENANT

REIVER SQUAD



6



Una Reiver Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: pistolas bólder pesadas, filos de Reiver.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Reiver Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Reiver Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabinas bólder	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	-
Pistolas bólder pesadas	Armas ligeras	12"	1	6+	9+	-
Filos de Reiver	Combate	Combate	x3	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de pistolas bólder pesadas y filos de Reiver, esta unidad puede estar equipada con carabinas bólder y armas de combate.
- Esta unidad puede tener paracaídas gravíticos (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene paracaídas gravíticos, tiene la siguiente habilidad adicional: **Golpe en profundidad**.
- Esta unidad puede tener lanzargarfios (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene lanzargarfios, tiene la siguiente habilidad adicional: **Infiltradores**.

HABILIDADES

Tropas de terror

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, PHOBOS, REIVER SQUAD

AGGRESSOR SQUAD



8



Una Aggressor Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: guanteletes de asalto automáticos, lanzagranadas fragtormenta, guanteletes de Aggressor.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Aggressor Squad (3 miniaturas)	5"	3+	3+	1	2	6	5+
Aggressor Squad (6 miniaturas)	5"	3+	3+	2	4	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guanteletes de asalto automáticos	Armas ligeras	18"	x3	7+	9+	-
Guanteletes tormenta de llamas	Armas ligeras	8"	x3	7+	9+	Infierno
Lanzagranadas fragtormenta	Armas ligeras	18"	x2	7+	9+	-
Guanteletes de Aggressor	Combate	Combate	x2	6+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de guanteletes de asalto automáticos y lanzagranadas fragtormenta, esta unidad puede estar equipada con guanteletes tormenta de llamas.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, MK X GRAVIS, AGGRESSOR SQUAD

IMPERIAL SPACE MARINE



3



Un Imperial Space Marine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: combi-pistola desintegradora, armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Imperial Space Marine	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Combi-pistola desintegradora	Armas ligeras	24"	Port.	8+	8+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIAL SPACE MARINE

HONOUR GUARD



5



Una Honour Guard es una unidad formada por 2 miniaturas. Está equipada con: armas honradas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Honour Guard	6"	3+	3+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas honradas	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Guardia de honor. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE LIGERO** <CAPÍTULO> amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y esté a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **PERSONAJE** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, HONOUR GUARD

CHAPTER ANCIENT



5



Un Chapter Ancient es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chapter Ancient	6"	3+	3+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Estandarte del Capítulo. Las unidades <CAPÍTULO> amigas a 9" o menos de esta unidad superan automáticamente los chequeos de moral que realicen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ANCIENT, CHAPTER ANCIENT

CHAPTER CHAMPION



5



Un Chapter Champion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: filo de Champion.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chapter Champion	6"	2+	3+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Filo de Champion	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Honor o Muerte. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques con armas de combate de esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CHAPTER CHAMPION

ROBOUTE GULLIMAN



15



Roboute Guilliman es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Espada del Emperador, Mano de la Dominación. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército..

	M	HA	HP	A	H	L	S
Roboute Guilliman	8"	2+	2+	2	2	8	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mano de la Dominación	Pesada	24"	1	6+	8+	Fuego rápido
Espada del Emperador	Combate	Combate	Port.	4+	4+	Destructor

HABILIDADES

Armadura del Destino. La primera vez que la cantidad de marcadores de daño junto a esta unidad equivalga a su atributo Heridas, tira 1D6; con un 4+ esta unidad no es destruida y se retira un marcador de daño.

Autor del Codex Astartes. Si esta unidad está en el campo de batalla al inicio del paso Generar Recursos de mando, puedes generar un Recurso de mando adicional.

Maestro de la batalla. Una vez por fase de acción, cuando eliges un Destacamento de tu ejército liderado por un Comandante **IMPERIUM** para llevar a cabo su orden, pero antes de que ninguna unidad de ese Destacamento haya realizado una acción (excepto las acciones gratuitas) esa fase, puedes reemplazar la orden de ese Destacamento con Avance, Fuego apuntado o Asalto.

XIII Primarca. Puedes repetir las tiradas para impactar y tiradas para herir en los ataques realizados por unidades **ULTRAMARINES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PERSONAJE, PRIMARCA, ROBOUTE GULLIMAN

MARNEUS CALGAR



9



Marneus Calgar es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Guanteletes de Ultramar (disparo), Guanteletes de Ultramar (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Marneus Calgar	6"	2+	2+	1	2	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guanteletes de Ultramar (disparo)	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Guanteletes de Ultramar (combate)	Combate	Combate	x2	7+	7+	-

HABILIDADES

Gran estratega. Si esta unidad está en el campo de batalla al inicio del paso Generar Recursos de mando, tira 1D6; con un 4+ generas un Recurso de mando adicional.

Señor del Capítulo. Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades ULTRAMARINES amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, MK X GRAVIS, SEÑOR DEL CAPÍTULO, MARNEUS CALGAR

VICTRIX HONOUR GUARD



5



Una Victrix Honour Guard es una unidad formada por 2 miniaturas. Está equipada con: armas de energía de Honour Guard.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Victrix Honour Guard	6"	3+	3+	2	2	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de energía de Honour Guard	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Guardia de honor de Macragge. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE ULTRAMARINES LIGERA** amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y que esté a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **PERSONAJE** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, VICTRIX HONOUR GUARD

CHAPLAIN CASSIUS



6



El Chaplain Cassius es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: crozius arcanum. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaplain Cassius	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Crozius arcanum	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Letanías de odio. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques con armas de combate realizados por unidades **ULTRAMARINES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades **ULTRAMARINES** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Retribución inspirada. Cada vez que se sitúa un marcador de explosión junto a una unidad **ULTRAMARINES** amiga a 6" o menos de esta unidad como resultado de un ataque realizado por una unidad enemiga con un arma de combate, tira 1D6; con un 6, esa unidad amiga puede combatir con un arma de combate con la que esté equipada. Estos ataques deben tener como blanco a esa unidad enemiga.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SACERDOTE, CHAPLAIN, RECLUSIARCA, CASSIUS

CAPTAIN SICARIUS



El Captain Sicarius es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Espada tormentosa Talassariana. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Captain Sicarius	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada tormentosa Talassariana	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Héroes Veteranos. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques con armas de combate realizados por unidades **TACTICAL SQUAD ULTRAMARINES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades **ULTRAMARINES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CAPTAIN, SICARIUS

SERGEANT CHRONUS



4



El Sergeant Chronus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: servobrazo. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sergeant Chronus	6"	3+	2+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Servobrazo	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Comandante de carro Ultramarines. En lugar de desplegar en el campo de batalla durante la fase de despliegue, esta unidad debe empezar la batalla comandando un tanque. Al reunir tu ejército elige una unidad **VEHÍCULO ULTRAMARINES** amiga de la siguiente lista para que la comande Sergeant Chronus:

- Rhino
- Razorback
- Predator
- Vindicator
- Whirlwind
- Hunter
- Stalker
- Land Raider
- Land Raider Crusader
- Land Raider Redeemer

Mientras una unidad **VEHÍCULO** sea comandada por Sergeant Chronus, tiene un Atributo Habilidad de disparo de 2+ y obtiene las claves **PERSONAJE** y **SERGEANT CHRONUS**. Además, al inicio de la fase de acción, puedes retirar un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO**. Mientras comande un tanque, Sergeant Chronus no puede atacar con su servobrazo.

Si una unidad **VEHÍCULO** comandada por Sergeant Chronus es destruida, despliega esta unidad a 6" o menos de esa unidad **VEHÍCULO** de la misma forma que una unidad que desembarca de un **TRANSPORTE**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SERGEANT CHRONUS

SERGEANT TELION



5



El Sergeant Telion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Quietus, armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sergeant Telion	7"	3+	2+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Quietus	Armas ligeras	36"	1	7+	9+	Francotirador
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Infiltradores, Sigilo

Voz de la experiencia. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades EXPLORADORES ULTRAMARINES amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, EXPLORADOR, SERGEANT TELION

PEDRO KANTOR



8



Pedro Kantor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Flecha de Dorn, puño de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Pedro Kantor	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Flecha de Dorn	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	-
Puño de combate	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Juramento de Rynn. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques con armas de combate realizados por unidades **CRIMSON FISTS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Señor del Capítulo. Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **CRIMSON FISTS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, CRIMSON FISTS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SEÑOR DEL CAPÍTULO, PEDRO KANTOR

HIGH MARSHAL HELBRECHT



8



El High Marshal Helbrecht es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espada de los High Marshals. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
High Marshal Helbrecht	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada de los High Marshals	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Cruzada de la Furia. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques con armas de combate realizados por unidades **BLACK TEMPLARS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Señor del Capítulo. Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **BLACK TEMPLARS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SEÑOR DEL CAPÍTULO, HIGH MARSHAL HELBRECHT

THE EMPEROR'S CHAMPION



The Emperor's Champion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Espada negra. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Emperor's Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada negra	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Asesino de Campeones. Puedes repetir tiradas para impactar y tiradas para herir en los ataques con armas de combate realizados por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, THE EMPEROR'S CHAMPION

CHAPLAIN GRIMALDUS



8



El Chaplain Grimaldus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: crozius arcanum. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaplain Grimaldus	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Crozius arcanum	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Letanías de odio. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques con armas de combate realizados por unidades **BLACK TEMPLARS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades **BLACK TEMPLARS** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Celo sin parangón. Una vez por batalla, en la fase de acción, cuando elijas el Destacamento de esta unidad para llevar a cabo su orden pero antes de que cualquier unidad de ese Destacamento realice la acción (excluyendo acciones gratuitas) esa fase, puedes reemplazar la orden del Destacamento por Asalto.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SACERDOTE, CHAPLAIN, GRIMALDUS

CENOBYTE SERVITORS



1



Unos Cenobyte Servitors son una unidad formada por 3 miniaturas. Está equipada con: armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Cenobyte Servitors	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Reliquias de Helsreach. Las unidades **BLACK TEMPLARS** amigas a 12" o menos de esta unidad superan automáticamente los chequeos de moral que realicen.

Mente borrada. Cambia el atributo Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles de esta unidad a 4+ mientras se encuentre a 6" o menos de una unidad **GRIMALDUS** amiga.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SERVITORS, CENOBYTE SERVITORS

CRUSADER SQUAD



4



Una Crusader Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: bólteres, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Crusader Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Crusader Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Crusader Squad (15 miniaturas)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Crusader Squad (20 miniaturas)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Cañón-grav	Pesada	24"	1	8+	6+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 cañón-grav, 1 bólter pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 cañón de fusión, 1 cañón de plasma.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CRUSADER SQUAD

KOR'SARRO KHAN



Kor'sarro Khan es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Colmillo Lunar. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kor'sarro Khan	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Colmillo Lunar	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Cazador de cabezas. Suma 2 a las tiradas para herir en los ataques con armas de combate de esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

¡Por el Khan! Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades **LIGERAS WHITE SCARS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades **WHITE SCARS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, CAPTAIN, KOR'SARRO KHAN

VULKAN HE'STAN



8



Vulkan He'stan es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Guantelete de la Forja, Lanza de Vulkan. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vulkan He'stan	6"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guantelete de la Forja	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Lanza de Vulkan	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Padre Forjador. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques con Armas ligeras realizados por unidades **SALAMANDERS** amigas a 6" o menos de esta unidad que tengan como blanco a unidades enemiga a la mitad o menos del alcance máximo del arma.

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades **SALAMANDERS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CAPTAIN, VULKAN HE'STAN

KAYVAAN SHRIKE



10



Kayvaan Shrike es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Apagón, Garras del cuervo. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kayvaan Shrike	14"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Apagón	Armas ligeras	18"	Port.	7+	8+	Francotirador
Garras del cuervo	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Infiltradores, Sigilo

Señor del Capítulo. Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **RAVEN GUARD** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, PRIMARIS, PHOBOS, PROPULSOR DE SALTO, SEÑOR DEL CAPÍTULO, KAYVAAN SHRIKE

TYRANNIC WAR VETERANS



5



Unos Tyrannic War Veterans son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: bólteres especiales, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tyrannic War Veterans (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Tyrannic War Veterans (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólteres especiales	Armas ligeras	30"	Port.	6+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

HABILIDADES

Vengar a la 1ª caída. Puedes repetir tiradas para impactar y tiradas para herir en los ataques de esta unidad que tengan como blanco a unidades **TYRANID FLOTAS ENJAMBRE**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TYRANNIC WAR VETERANS

LAND RAIDER EXCELSIOR



15



Un Land Raider Excelsior es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones láser dobles, cañón-grav, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Land Raider Excelsior	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón-grav	Pesada	24"	1	8+	6+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 cañón de fusión (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Augures de datos. Cambia el atributo Habilidad de proyectiles de esta unidad a 2+ mientras se encuentre a 6" o menos de cualquier unidad **RHINO PRIMARIS** <CAPÍTULO> amiga.

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta unidad.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA** <CAPÍTULO> amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas **INFANTERÍA**, y cada miniatura **CENTURION** ocupa el espacio de 3 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, TRANSPORTE, LAND RAIDER, LAND RAIDER EXCELSIOR

RHINO PRIMARIS



8



Un Rhino Primaris es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: batería orbital, rifles de plasma dobles, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rhino Primaris	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Batería orbital	Pesada	72"	2	6+	6+	Un sólo uso, Barrera artillera, Destructor
Rifles de plasma dobles	Armas ligeras	24"	Port.	8+	8+	Fuego rápido, Sobrecarga
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Grupo de servocráneos. Al inicio de la fase de daño, puedes retirar un marcador de explosión pequeña de una unidad **VEHÍCULO** <CAPÍTULO> amiga a 6" o menos de esta unidad.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA** <CAPÍTULO> amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **CENTURION** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO PRIMARIS

DAMNED LEGIIONNAIRES



8



Unos Damned Legionnaires son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: bólteres llameantes, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Damned Legionnaires (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	1	8	5+
Damned Legionnaires (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	2	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólteres llameantes	Armas ligeras	24"	Port.	6+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 lanzallamas pesado, 1 cañón de fusión.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Espectros inmortales. Tira 1D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe la cantidad de marcadores de explosión junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LEGION OF THE DAMNED

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DAMNED LEGIONNAIRES

CHIEF LIBRARIAN TIGURIUS



4



El Chief Librarian Tigurius es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: báculo de Tigurius. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chief Librarian Tigurius	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo de Tigurius	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Psíquico experto. Una vez por batalla, al final de la fase de órdenes, puedes buscar en tu Mazo de Recursos de mando y robar o bien un Recurso de mando Adeptus Astartes a tu elección que sea un poder psíquico o bien las cartas Negar a la bruja o Voluntad de adamantio. Añade la carta a tu mano y luego baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, PRIMARIS, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, TIGURIUS

CAPTAIN LYSANDER



9



El Captain Lysander es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: El Puño de Dorn. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Captain Lysander	5"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
El Puño de Dorn	Combate	Combate	Port.	7+	6+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Icono de la obstinación. Al inicio de la fase de daño, puedes retirar un marcador de explosión pequeña de una unidad **IMPERIAL FISTS** amiga a 6" o menos de esta unidad.

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades **IMPERIAL FISTS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CAPTAIN, TERMINATOR, LYSANDER

INCURSOR SQUAD



8



Una Incursor Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: carabinas bólter occulus, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Incursor Squad (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Incursor Squad (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabinas bólter occulus	Armas ligeras	24"	Port.	6+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

HABILIDADES

Infiltradores

Mina de disrupción. Una vez por batalla, al final de la fase de combate, puedes elegir una unidad enemiga a 3" o menos de esta unidad. Si la unidad enemiga elegida es un **VEHÍCULO** o **EDIFICIO**, sitúa dos marcadores de explosión junto a ella. En cualquier otro caso, sitúa un marcador de explosión junto a ella.

Miras multiespectro. No apliques modificadores negativos a las tiradas para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, PHOBOS, INCURSOR SQUAD

CAPTAIN TOR GARADON



8



El Captain Tor Garadon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Mano de desafío. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Captain Tor Garadon	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mano de desafío	Combate	Combate	Port.	7+	6+	-

HABILIDADES

Captain de asedio. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades **IMPERIAL FISTS** amigas que se encuentren a 6" o menos de esta unidad y tengan como blanco a unidades **VEHÍCULO** o **EDIFICIO**.

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades **IMPERIAL FISTS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, Mk X GRAVIS, CAPTAIN, TOR GARADON

ADRAX AGATONE



8



Adrax Agatone es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Drakkis, Malleus Noctum. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Adrax Agatone	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Drakkis	Armas ligeras	12"	1	7+	9+	Infierno
Malleus Noctum	Combate	Combate	Port.	7+	6+	-

HABILIDADES

Hasta el yunque. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades **LIGERAS** **SALAMANDERS** amigas y unidades **DREADNOUGHT SALAMANDERS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques realizados por unidades **SALAMANDERS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, CAPTAIN, ADRAX AGATONE

IRON FATHER FEIRROS



9



El Iron Father Feirros es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Ira de Gorgon, Mano atormentada y servobrazos. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Iron Father Feirros	5"	3+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ira de Gorgon	Pesada	36"	1	7+	8+	-
Mano atormentada y servobrazos	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Bendición del Omnissiah. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO IRON HANDS** amiga en contacto de peana con ella. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO**. Sólo se puede realizar un intento de reparar a cada unidad por turno.

Ritos de templado. Suma 1 a las tiradas de salvación realizadas por unidades **IRON HANDS** amigas a 6" o menos de esta unidad. No puede mejorar una tirada de salvación por encima de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IRON HANDS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, MK X GRAVIS, IRON FATHER, TECHMARINE, FEIRROS

INVICTOR TACTICAL WARSUIT



15



Un Invictor Tactical Warsuit es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón incendium, 2 ametralladoras pesadas graniferro, bólter pesado, puño de Invictor.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Invictor Tactical Warsuit	10"	3+	3+	2	3	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón incendium	Pesada	12"	2	7+	9+	Infierno
Cañón automático graniferro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Ametralladora pesada graniferro	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Puño de Invictor	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón incendium, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón automático graniferro doble.

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

IMPULSOR



6



Un Impulsor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: ametralladora pesada graniferro, sistema de armas defensivo Impulsor, campo repulsor.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Impulsor	14"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Batería de misiles Impulsor	Pesada	48"	1	7+	7+	Antiaéreo
Ametralladora pesada graniferro	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Sistema antiaéreo graniferro	Pesada	36"	2	8+	10+	Antiaéreo
Batería orbital	Pesada	72"	2	6+	6+	Un sólo uso, Barrera, Destructor
Sistema de armas defensivo Impulsor	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	-
Campo repulsor	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un domoescudo (**Potencia de unidad +1**) o estar equipado con uno de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 batería orbital, 1 batería de misiles Impulsor, 1 sistema antiaéreo graniferro. Si esta unidad tiene un domoescudo, tiene un atributo Salvación de 5+.

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad, aunque tenga peana.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA PRIMARIS PHOBOS** <CAPÍTULO> amigas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO**. ni **Mk X GRAVIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, IMPULSOR

TERMINUS ULTRA



13



Un Terminus Ultra es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones láser, 3 cañones láser dobles, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Terminus Ultra	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 cañón de fusión (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Sobrecarga. Al resolver una acción de disparo con esta unidad, si obtienes tres o más resultados de 1 en las tiradas para impactar en un ataque realizado con los cañones láser o los cañones láser dobles de esta unidad, coloca dos plantillas de área de efecto junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LAND RAIDER, TERMINUS ULTRA