



CONGREGACIONES DE GUERRA

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Adeptus Mechanicus. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

CLAVES

A lo largo de esta sección encontrarás claves en el interior de paréntesis angulares, concretamente <MUNDO FORJA>. Es una abreviatura para la clave de tu elección tal y como se describe debajo.

<MUNDO FORJA>

La mayor parte de las fuerzas Adeptus Mechanicus pertenecen a un Mundo forja. Algunas hojas de datos especifican a qué Mundo forja pertenece la unidad (por ej., Belisarius Cawl tiene la clave **MARTE**, así que pertenece al Mundo forja Marte). Si una hoja de datos **ADEPTUS MECHANICUS** no especifica a qué Mundo forja pertenece, tendrá la clave <MUNDO FORJA>. Cuando incluyas una unidad como esta en tu ejército, debes elegir a qué Mundo forja pertenece esa unidad. A continuación reemplaza la clave <MUNDO FORJA> allí donde aparezca en la hoja de datos de la unidad por el nombre de tu Mundo forja elegido.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Tech-Priest Dominus en tu ejército y decidieras que pertenece a Lucius, su clave <MUNDO FORJA> cambiaría por **LUCIUS**, y su habilidad “Señor del Culto Máquina” diría “Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **LUCIUS** amigos a 6” o menos de esta unidad”.

BELISARIUS CAWL



10



Belisarius Cawl es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Atomizador solar, hacha ommissiana. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Belisarius Cawl	6"	2+	2+	1	2	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Atomizador solar	Pesada	12"	1	9+	6+	-
Hacha ommissiana	Combate	Combate	1	8+	8+	-

HABILIDADES

Archmagos. Al inicio del paso Generar Recursos de mando, si esta unidad es un **SEÑOR DE LA GUERRA** y está en el campo de batalla, generas un Recurso de mando adicional.

Mecanismos de autorreparación. Al inicio de la fase de acción puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad.

Señor de Marte. Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **MARTE** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Señor de las máquinas. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO IMPERIUM** amiga en contacto de peana. 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 cada unidad en cada turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, MARTE

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TECH-PRIEST, BELISARIUS CAWL

TECH-PRIEST MANIPULUS

**6**

Un Tech-Priest Manipulus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanza magnaaceleradora, báculo ommissiano.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tech-Priest Manipulus	6"	3+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza magnaaceleradora	Pesada	18"	1	8+	7+	-
Cañón transónico	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Báculo ommissiano	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanza magnaaceleradora, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón transónico.

HABILIDADES

Campo galvánico. Suma 3" al atributo Alcance de las armas a distancia con las que están equipadas las unidades <MUNDO FORJA> a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

Señor de las máquinas. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO** <MUNDO FORJA> o **QUESTOR MECHANICUS** amiga en contacto de peana. 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 cada unidad en cada turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TECH-PRIEST, MANIPULUS

TECH-PRIEST DOMINUS



Un Tech-Priest Dominus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Tech-Priest, hacha omnissiana.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tech-Priest Dominus	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Tech-Priest	Pesada	24"	1	8+	8+	-
Hacha omnissiana	Combate	Combate	1	8+	8+	-

HABILIDADES

Señor del Culto Máquina. Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades <MUNDO FORJA> amigas a 6" o menos de esta unidad.

Señor de las máquinas. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad VEHÍCULO <MUNDO FORJA> o QUESTOR MECHANICUS amiga en contacto de peana. 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 cada unidad en cada turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TECH-PRIEST, DOMINUS

TECH-PRIEST ENGINEER



5



Un Tech-Priest Engineer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: hacha ommissiana, servobrazo.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tech-Priest Engineer	6"	4+	4+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Hacha ommissiana y servobrazo	Combate	Combate	Port.	8+	7+	-

HABILIDADES

Señor de las máquinas. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO** <MUNDO FORJA> o **QUESTOR MECHANICUS** amiga en contacto de peana. 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 cada unidad en cada turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TECH-PRIEST, ENGINEER

SKITARII RANGERS



3



Los Skitarii Rangers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: fusiles galvánicos, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Skitarii Rangers (5 miniaturas)	6"	4+	3+	1	1	5	8+
Skitarii Rangers (10 miniaturas)	6"	4+	3+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Fusiles galvánicos	Armas ligeras	30"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SKITARII RANGERS

SKITARII VANGUARD



3



Los Skitarii Vanguard son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: carabinas radium, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Skitarii Vanguard (5 miniaturas)	6"	4+	3+	1	1	5	8+
Skitarii Vanguard (10 miniaturas)	6"	4+	3+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabinas radium	Armas ligeras	18"	x3	7+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SKITARII VANGUARD

KATAPHRON BREACHERS



6



Los Kataphron Breachers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 12**), 9 miniaturas (**Potencia de unidad 18**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 24**). Está equipada con: garras de Kataphron.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kataphron Breachers (3 miniaturas)	6"	4+	4+	1	2	5	6+
Kataphron Breachers (6 miniaturas)	6"	4+	4+	2	4	5	6+
Kataphron Breachers (9 miniaturas)	6"	4+	4+	3	6	5	6+
Kataphron Breachers (12 miniaturas)	6"	4+	4+	4	8	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifle voltaico pesado	Pesada	36"	1	7+	7+	-
Cañón de torsión	Pesada	24"	1	9+	5+	-
Garras de Kataphron	Combate	Combate	x2	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, debe estar equipada con una de las siguientes: 1 rifle voltaico pesado, 1 cañón de torsión.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, KATAPHRON BREACHERS

KATAPHRON DESTROYERS



Los Kataphron Destroyers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 14**), 9 miniaturas (**Potencia de unidad 21**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 28**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kataphron Destroyers (3 miniaturas)	6"	4+	4+	1	2	5	8+
Kataphron Destroyers (6 miniaturas)	6"	4+	4+	2	4	5	8+
Kataphron Destroyers (9 miniaturas)	6"	4+	4+	3	6	5	8+
Kataphron Destroyers (12 miniaturas)	6"	4+	4+	4	8	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas Cognis	Pesada	8"	1	7+	10+	Infierno
Cañón pesado grav	Pesada	30"	1	7+	5+	-
Bláster phosphor	Pesada	24"	1	7+	9+	Fuego rápido
Culebrina de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, debe estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón pesado grav, 1 culebrina de plasma.
- Por cada miniatura que forme esta unidad, debe estar equipada con una de las siguientes:
1 lanzallamas Cognis, 1 bláster phosphor.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, KATAPHRON DESTROYERS

SERVITORS



2



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Servitors	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 (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 bólder pesado, 1 cañón de fusión, 1 cañón de plasma.

HABILIDADES

Enlace mental. Cambia el atributo Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles a 4+ a 6" o menos de al menos una unidad **TECH-PRIEST <MUNDO FORJA>** amiga.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SERVITORS

CYBERNETICA DATASMITH



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Cybernetica Datasmith	6"	3+	3+	1	1	6	4+

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

HABILIDADES

Señor de las máquinas. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **KASTELAN ROBOTS** <MUNDO FORJA> amiga en contacto de peana. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **KASTELAN ROBOTS**. Sólo se puede realizar un intento de reparar cada unidad en cada turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TECH-PRIEST, CYBERNETICA DATASMITH

SICARIAN RUSTSTALKERS



4



Los Sicarian Ruststalkers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: garracordes, armas transónicas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sicarian Ruststalkers (5 miniaturas)	8"	3+	3+	1	2	5	8+
Sicarian Ruststalkers (10 miniaturas)	8"	3+	3+	2	4	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garracordes	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-
Armas transónicas	Combate	Combate	x3	6+	8+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SICARIAN RUSTSTALKERS

SICARIAN INFILTRATORS



6



Los Sicarian Infiltrators son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: carabinas, armas de Infiltrator.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sicarian Infiltrators (5 miniaturas)	8"	3+	3+	1	2	5	8+
Sicarian Infiltrators (10 miniaturas)	8"	3+	3+	2	4	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Blásteres flechette	Armas ligeras	12"	x2	8+	10+	-
Carabinas	Armas ligeras	18"	Port.	7+	9+	-
Armas de Infiltrator	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de carabinas, esta unidad puede estar equipada con blásteres flechette.

HABILIDADES

Infiltradores, Tropas de terror

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SICARIAN INFILTRATORS

FULGURITE ELECTRO-PRIESTS



3



Los Fulgurite Electro-Priests son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: varas electrodrenantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fulgurite Electro-Priests (5 miniaturas)	6"	3+	4+	1	1	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (10 miniaturas)	6"	3+	4+	2	2	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (15 miniaturas)	6"	3+	4+	3	3	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (20 miniaturas)	6"	3+	4+	4	4	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Varas electrodrenantes	Combate	Combate	x2	5+	7+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (5+)

Absorber vigor. Si una unidad enemiga es destruida a 1" o menos de esta unidad, cambia el atributo Salvación de esta unidad a 6+ durante el resto de la batalla.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ELECTRO-PRIESTS, FULGURITE

CORPUSCARIII ELECTRO-PRIESTS



4



Los Corpuscarii Electro-Priests son 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: guanteletes electrostáticos (Disparo), guanteletes electrostáticos (Combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Corpuscarii Electro-Priests (5 miniaturas)	6"	4+	3+	1	1	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (10 miniaturas)	6"	4+	3+	2	2	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (15 miniaturas)	6"	4+	3+	3	3	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (20 miniaturas)	6"	4+	3+	4	4	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guanteletes electrostáticos (Disparo)	Armas ligeras	12"	x3	6+	8+	-
Guanteletes electrostáticos (Combate)	Combate	Combate	x3	6+	8+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (5+)

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ELECTRO-PRIESTS, CORPUSCARIII

SYDONIAN DRAGOONS



5



Los Sydonian Dragoons son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 3 miniaturas (**Potencia de unidad 15**) o 6 miniaturas (**Potencia de unidad 30**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sydonian Dragoons (1 miniatura)	10"	3+	3+	1	1	6	7+
Sydonian Dragoons (3 miniaturas)	10"	3+	3+	3	3	6	7+
Sydonian Dragoons (6 miniaturas)	10"	3+	3+	6	6	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Phosphor serpenta	Pesada	18"	1	7+	9+	-
Jezzail radium	Pesada	30"	1	6+	8+	Francotirador
Lanza táser	Combate	Combate	x2	6+	7+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, debe estar equipada con una de las siguientes: 1 jezzail radium, 1 lanza táser.
- Por cada miniatura que forme esta unidad, también puede estar equipada con 1 phosphor serpenta (**Potencia de unidad +1 por arma**).

HABILIDADES

Cadena de datos de amplio espectro. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades <MUNDO FORJA> a 3" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

Nube de incienso. Esta unidad siempre es un blanco a cubierto.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MUNDO FORJA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, SYDONIAN DRAGOONS

IRONSTRIDER BALLISTARII



6



Los Ironstrider Ballistarii son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 3 miniaturas (**Potencia de unidad 18**) o 6 miniaturas (**Potencia de unidad 36**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ironstrider Ballistarii (1 miniatura)	10"	3+	3+	1	1	6	8+
Ironstrider Ballistarii (3 miniaturas)	10"	3+	3+	3	3	6	8+
Ironstrider Ballistarii (6 miniaturas)	10"	3+	3+	6	6	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático cognis doble	Pesada	48"	2	8+	8+	-
Cañón láser cognis doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, debe estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón automático cognis doble, 1 cañón láser cognis doble.

HABILIDADES

Cadena de datos de amplio espectro. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades <MUNDO FORJA> a 3" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, IRONSTRIDER BALLISTARII

KASTELAN ROBOTS



7



Los Kastelan Robots son una unidad formada por 2 miniaturas. Puede estar formada por 4 miniaturas (**Potencia de unidad 14**) o 6 miniaturas (**Potencia de unidad 21**). Está equipada con: pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kastelan Robots (2 miniaturas)	8"	4+	4+	2	2	8	5+
Kastelan Robots (4 miniaturas)	8"	4+	4+	4	4	8	5+
Kastelan Robots (6 miniaturas)	8"	4+	4+	6	6	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bláster pesado phosphor	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Combustor incendine	Pesada	12"	1	6+	9+	Infierno
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Puños de Kastelan	Combate	Combate	Port.	6+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, debe estar equipada con una de las siguientes: 1 bláster pesado phosphor, 1 combustor incendine.
- Por cada miniatura que forme esta unidad, debe estar equipada con una de las siguientes: 2 blásteres pesados phosphor, 1 puños de Kastelan.

HABILIDADES

Protocolos de batalla. Esta unidad tiene una de las habilidades listadas a continuación, basada en la orden dada a su Destacamento en la fase de órdenes. La habilidad permanece hasta el final de turno. Ten en cuenta que si la orden del Destacamento cambia, la habilidad que recibe esta unidad debido a ella no lo hace.

Avance: Suma 1 a las tiradas de salvación realizadas por esta unidad.

Fuego apuntado. Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad con armas a distancia.

Asalto: Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad con armas de combate.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, KASTELAN ROBOTS

ONAGER DUNECRAWLER



8



Un Onager Dunecrawler es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: erradicador, pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Onager Dunecrawler	8"	5+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada cognis	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Erradicador	Pesada	36"	2	6+	6+	-
Sistema Ícaro	Pesada	48"	2	10+	5+	Antiaéreo
Láser de neutrones	Pesada	48"	1	11+	3+	Destructor
Bláster pesado phosphor doble	Pesada	36"	2	6+	8+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 erradicador, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 sistema Ícaro, 1 láser de neutrones y 1 ametralladora pesada cognis, 1 bláster pesado phosphor doble.
- Esta unidad también puede estar equipada con 1 ametralladora pesada cognis.

HABILIDADES

Cadena de datos de amplio espectro. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades <MUNDO FORJA> a 3" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

Campo de fuerza emanatus. Suma 1 a las tiradas de salvación realizadas por esta unidad mientras se encuentre a 6" o menos de cualquier otra unidad ONAGER DUNECRAWLER <MUNDO FORJA> amiga.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MUNDO FORJA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, ONAGER DUNECRAWLER

SKORPIUS DUNERIDER



Un Skorpius Dunerider es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 ametralladoras pesadas cognis, ametralladora pesada cognis doble, casco blindado.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada cognis	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Ametralladora pesada cognis doble	Pesada	36"	2	8+	10+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

Cadena de datos de amplio espectro. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades <MUNDO FORJA> a 3" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar 10 miniaturas **INFANTERÍA SECUTARII** o **INFANTERÍA <MUNDO FORJA>**. No puede transportar a **BELISARIUS CAWL** o unidades **KATAPHRON BREACHER** o **KATAPHRON DESTROYER**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MUNDO FORJA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, SKORPIUS DUNERIDER

SKORPIUS DISINTEGRATOR



8



Un Skorpius Disintegrator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 3 ametralladoras pesadas cognis, disruptor lanzamisiles, cañón ferrumita, casco blindado.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de energía Belleros	Pesada	48"	2	6+	7+	Barrera de artillería
Ametralladora pesada cognis	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Disruptor Lanzamisiles	Pesada	36"	1	7+	8+	-
Cañón ferrumita	Pesada	48"	1	6+	5+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón ferrumita, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón de energía Belleros (Potencia de unidad +1).

HABILIDADES

Cadena de datos de amplio espectro. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades <MUNDO FORJA> a 3" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MUNDO FORJA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, SKORPIUS DISINTEGRATOR