



GUARDIANES DE LA FE

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

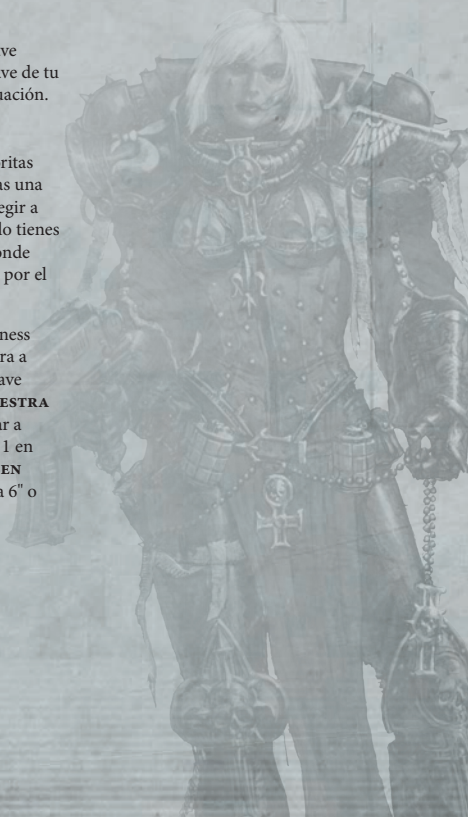
CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <ORDEN>. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

<ORDEN>

La mayor parte de unidades Adepta Sororitas pertenecen a una Orden. Cuando incluyas una unidad como esta en tu ejército, debes elegir a qué Orden pertenece. A continuación sólo tienes que reemplazar la clave <ORDEN> allí donde aparezca en la hoja de datos de la unidad por el nombre de tu elección.

Por ejemplo, si fueras a incluir una Canoness en tu ejército y decidieras que perteneciera a la Orden de Nuestra Señora Mártir, su clave <ORDEN> cambiaría por **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR**, y su habilidad "Liderar a los justos" diría "Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR** amigas a 6" o menos de esta unidad."



CELESTINE



Celestine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La Espada Ardiente (disparo), La Espada Ardiente (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Celestine	12"	2+	2+	1	2	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
La Espada Ardiente (disparo)	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
La Espada Ardiente (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Faro de la fe. Mejora en 1 el atributo Salvación (hasta un máximo de 3+) de las unidades **ADEPTA SORORITAS** amigas completamente a 6" o menos de esta unidad.

Intervención milagrosa. La primera vez que la cantidad de marcadores de daño junto a esta unidad sea igual a su atributo Heridas, tira 1D6; con un 2+ esta unidad no es destruida y se retira un marcador de daño de ella.

Lágrimas curativas. Al inicio de la fase de órdenes, puedes retirar un marcador de daño de una unidad **GEMINAE SUPERIA** amiga a 3" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, PROPULSOR DE SALTO, CELESTINE

GEMINAE SUPERIA



2



Las Geminae Superia son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 4**). Está equipada con: pistolas bólter, espadas de energía de Geminae. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Geminae Superia (1 miniatura)	12"	3+	3+	1	1	7	6+
Geminae Superia (2 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espadas de energía de Geminae	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Guardianas divinas. Esta unidad no puede ser un **SEÑOR DE LA GUERRA**. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan a **CELESTINE**.

Protectoras. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **CELESTINE** amiga que tenga al menos un marcador de daño junto a ella y que se encuentre a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **CELESTINE** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

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

GEMINAE SUPERIA

CANONESS



4



Una Canoness es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales.

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

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

HABILIDADES

Liderar a los justos. Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades <ORDEN> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CANONESS

IMAGIFIER



2



Una Imagifier es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Simulacrum Imperialis. Si alguna unidad amiga con esta habilidad se encuentra en el campo de batalla cuando se juega un Recurso de mando Adepta Sororitas, tira 1D12; con un resultado de 10+ devuelve ese Recurso de mando a tu mano en lugar de descartarlo. Ese Recurso de mando no puede volverse a jugar este turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, IMAGIFIER

HOSPITALLER



2



Una Hospitaller es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: instrumental quirúrgico.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Instrumental quirúrgico	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

Medicus Ministorum. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar una unidad **LIGERA ADEPTUS MINISTORUM** 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 puedes realizar un intento de curar a cada unidad en cada turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, HOSPITALLER

DIALOGUS



Una Dialogus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: báculo Dialogus.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Dialogus	6"	4+	3+	1	1	6	11+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo Dialogus	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

Megáfono de las alabanzas. Puedes repetir chequeos de moral realizados por unidades **ADEPTA SORORITAS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, DIALOGUS

BATTLE SISTERS SQUAD



3



Una Battle Sisters Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) or 15 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: bólteres, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, BATTLE SISTERS SQUAD

SERAPHIM SQUAD



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Seraphim Squad (5 miniaturas)	12"	3+	3+	1	1	6	5+
Seraphim Squad (10 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólder dobles	Armas ligeras	12"	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, SERAPHIM SQUAD

CELESTIAN SQUAD



4



Una Celestian Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: bólteres, armas de combate.

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Guardaespaldas. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE LIGERO** <ORDEN> amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y que se encuentre 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 MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CELESTIAN SQUAD

MISTRESS OF REPENTANCE



Una Mistress of Repentance es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: látigos neurales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mistress of Repentance	6"	3+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Látigos neurales	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

HABILIDADES

Seguir adelante. Si una unidad **REPENTIA SQUAD <ORDEN>** empieza una acción de movimiento a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad, suma 3" al atributo Movimiento de esa unidad mientras realice esa acción de movimiento.

Señora de las Penitentes. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan alguna unidad **REPENTIA SQUAD <ORDEN>**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MISTRESS OF REPENTANCE

REPENTIA SQUAD



2



Una Repentia Squad es una unidad formada por 3 modelos. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: evisceradores de penitente.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Repentia Squad (3 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	11+
Repentia Squad (6 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	11+
Repentia Squad (9 miniaturas)	6"	3+	3+	3	3	6	11+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Evisceradores de penitente	Combate	Combate	x2	6+	7+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, REPENTIA SQUAD

RETRIBUTOR SQUAD



3



Una Retributor Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	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): bólter pesado, lanzallamas pesado, cañón de fusión.
- Si esta unidad no está equipada con ningún bólter pesado, lanzallamas pesados o cañón de fusión, y/o si contiene 10 miniaturas, también está equipada con bólteres.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, RETRIBUTOR SQUAD

DOMINION SQUAD



4



Una Dominion Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas	Pesada	8"	1	7+	10+	Infierno
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	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): lanzallamas, rifle de fusión, bólter tormenta.
- Si esta unidad no está equipada con ningún lanzallamas, rifle de fusión o bólter tormenta y/o si contiene 10 miniaturas, también está equipada con bólteres.

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DOMINION SQUAD

SORORITAS RHINO



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sororitas 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 ADEPTUS MINISTORUM** amigas. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** y sólo puede transportar miniaturas **ADEPTA SORORITAS** si tienen la clave <ORDEN>, **DIAGNOSIS** o **HOSPITALER**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO, SORORITAS RHINO

IMMOLATOR



5



Unn Immolator es una unidad formada por 1 miniatura Está equipada con: lanzallamas Inmolatio, orugas blindadas.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas Inmolatio	Pesada	12"	2	6+	9+	Infierno
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón de fusión doble	Pesada	24"	2	10+	4+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanzallamas Inmolatio, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 bólter pesado doble, 1 cañón de fusión doble.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** amigas. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** y sólo puede transportar miniaturas **ADEPTA SORORITAS** si tienen la clave <ORDEN>, **DIALOGUS** o **HOSPITALER**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, IMMOLATOR

EXORCIST



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Exorcist	12"	6+	3+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Exorcist	Pesada	48"	2	7+	5+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, EXORCIST

URIAH JACOBUS



4



Uriah Jacobus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Redentor, armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Uriah Jacobus	6"	3+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Redentor	Armas ligeras	24"	1	10+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

HABILIDADES

Estandarte de santidad. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades **ADEPTUS MINISTORUM** y **ASTRA MILITARUM** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Himnos de guerra. Suma 1 al atributo Ataques de unidades **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** e **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MINISTORUM PRIEST, MISSIONARY, URIAH JACOBUS

MINISTORUM PRIEST



3



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ministorum Priest	6"	4+	4+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Himnos de guerra. Suma 1 al atributo Ataques de unidades **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** e **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MINISTORUM PRIEST

CRUSADERS



1



Los Crusaders son una unidad formada por 2 miniaturas. Puede estar formada por 4 miniaturas (**Potencia de unidad 2**), 6 miniaturas (**Potencia de unidad 3**), 8 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 10 miniaturas (**Potencia de unidad 5**). Está equipada con: espadas de energía de Crusader.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espadas de energía de Crusader	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan algún **MINISTORUM PRIESTS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ECCLESARCHY BATTLE CONCLAVE, CRUSADERS

DEATH CULT ASSASSINS



1



Los Death Cult Assassins son una unidad formada por 2 miniaturas. Puede estar formada por 4 miniaturas (**Potencia de unidad 2**), 6 miniaturas (**Potencia de unidad 3**), 8 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 10 miniaturas (**Potencia de unidad 5**). Está equipada con: Filos de energía del Death Cult.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Death Cult Assassins (2 miniaturas)	7"	3+	4+	1	1	5	9+
Death Cult Assassins (4 miniaturas)	7"	3+	4+	2	2	5	9+
Death Cult Assassins (6 miniaturas)	7"	3+	4+	3	3	5	9+
Death Cult Assassins (8 miniaturas)	7"	3+	4+	4	4	5	9+
Death Cult Assassins (10 miniaturas)	7"	3+	4+	5	5	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Filos de energía del Death Cult	Combate	Combate	x2	8+	8+	-

HABILIDADES

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan algún **MINISTORUM PRIESTS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ECCLESARCHY BATTLE CONCLAVE, DEATH CULT ASSASSINS

ARCO-FLAGELLANTS



2



Los Arco-flagellants son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: arcoflagelos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Arco-flagellants (3 miniaturas)	7"	3+	6+	1	1	5	10+
Arco-flagellants (6 miniaturas)	7"	3+	6+	2	2	5	10+
Arco-flagellants (9 miniaturas)	7"	3+	6+	3	3	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arcoflagelos	Combate	Combate	x3	7+	8+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Cónclave de batalla de la Ecclesiarquía. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan algún **MINISTORUM PRIESTS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ECCLESARCHY BATTLE CONCLAVE, ARCO-FLAGELLANTS

PENITENT ENGINES



5



Los Penitent Engines son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 10**), o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: sierras de penitente.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Penitent Engines (1 miniatura)	7"	3+	5+	1	2	6	8+
Penitent Engines (2 miniatura)	7"	3+	5+	2	4	6	8+
Penitent Engines (3 miniatura)	7"	3+	5+	3	6	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Sierras de penitente	Combate	Combate	x3	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, también debe estar equipada con 2 lanzallamas pesados.

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PENITENT ENGINES