



SOLDADOS DEL IMPERIUM

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Astra Militarum. 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 <REGIMIENTO>. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

<REGIMIENTO>

La mayor parte de unidades Astra Militarum pertenecen a un regimiento. Algunas hojas de datos especifican a qué regimiento pertenece la unidad (por ej. el Sergeant Harker tiene la clave **CATACHAN**, así que pertenece al regimiento Catachan), pero si una hoja de datos no lo especifica tiene la clave <REGIMIENTO>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué regimiento pertenece esa unidad. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <REGIMIENTO> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre de tu

regimiento elegido. Las unidades con la clave **MILITARUM TEMPESTUS** la tratan como su clave <REGIMIENTO> en todos los sentidos, pero la clave **MILITARUM TEMPESTUS** no se puede usar para reemplazar la clave <REGIMIENTO> de cualquier otra hoja de datos.

Por ejemplo, si fueras a incluir una Command Squad en tu ejército y decidieras que pertenece a Vostroya, su clave de facción <REGIMIENTO> cambiaría a **VOSTROYAN** y su habilidad Estandarte del regimiento diría: “Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades **VOSTROYAN** mientras se encuentren a 6” o menos de alguna unidad **VOSTROYAN** amiga con un Estandarte del regimiento.”

LISTA DE ARMAS DE TORRETA

Esta lista incluye los perfiles de armas de las hojas de datos Knight Commander Pask, Tank Commander y Lemman Russ Battle Tank.

LISTA DE ARMAS DE TORRETA

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón Demolisher	Pesada	24"	2	6+	6+	Destructor
Cañón nova Eradicator	Pesada	36"	2	5+	9+	-
Cañón de plasma Executioner	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecargada
Cañón automático Exterminator	Pesada	48"	2	6+	8+	-
Cañón gatling modelo Punisher	Pesada	24"	6	7+	10+	-
Cañón de batalla Vanquisher	Pesada	72"	1	10+	4+	-

LORD CASTELLAN CREED



El Lord Castellán Creed es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armamento característico. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lord Castellán Creed	6"	3+	3+	1	1	7	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armamento característico	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Genio táctico. Si esta unidad es un Mariscal, y está en el campo de batalla al inicio del paso Generar Recursos de mando, genera un Recurso de mando adicional.

Oficial. 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.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OFICIAL, LORD CASTELLAN CREED

COLOUR SERGEANT KELL



5



El Colour Sergeant Kell es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Colour Sergeant Kell	6"	3+	3+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas artesanales	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Colores del 8º de Cadia. Puedes repetir los chequeos de moral de unidades **CADIAN** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Protector juramentado. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **LORD CASTELLAN CREED** amiga a 6" o menos de esta unidad; retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **LORD CASTELLAN CREED** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, COLOUR SERGEANT KELL

COLONEL 'IRON HAND' STRAKEN



5



El Colonel 'Iron Hand' Straken es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: brazo biónico. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Colonel 'Iron Hand' Straken	6"	2+	3+	1	1	7	5+

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

HABILIDADES

Coraje y frío acero. Suma 1 al atributo Ataques de unidades **INFANTERÍA CATACHAN** amigas mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de esta unidad.

Oficial. 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.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OFICIAL, COLONEL 'IRON HAND' STRAKEN

SERGEANT HARKER



3



El Sergeant Harker es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Retribución, Colmillo de Catachan. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sergeant Harker	6"	3+	3+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Retribución	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Colmillo de Catachan	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SERGEANT HARKER

SLY MARBO



4



Sly Marbo es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: hoja envenenada. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sly Marbo	6"	2+	2+	1	1	5	10+

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

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Infiltradores

Experto en demoliciones. Una vez por batalla, después de que esta unidad realice una acción de movimiento, elige una unidad enemiga. Sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

Solitario. Esta unidad no puede ser un SEÑOR DE LA GUERRA.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SLY MARBO

COMPANY COMMANDER



2



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Company Commander	6"	3+	3+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de oficial	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

HABILIDADES

Oficial. 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.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OFICIAL, COMPANY COMMANDER

PLATOON COMMANDER



2



Un Platoon Commander es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de oficial.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Platoon Commander	6"	3+	3+	1	1	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de oficial	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

HABILIDADES

Oficial. 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.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OFICIAL, PLATOON COMMANDER

KNIGHT COMMANDER PASK



13



El Knight Commander Pask es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla, bólter pesado, orugas trituradoras. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Knight Commander Pask	10"	6+	2+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de batalla	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas trituradoras	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de batalla, esta unidad puede estar equipada con un arma de la *Lista de armas de torreta* (**Potencia de unidad +1** por cañón Demolisher o cañón gatling modelo Punisher).
- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 lanzallamas pesados, 2 cañones de fusión, 2 cañones de plasma.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Avance demoledor. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, si ha permanecido estacionaria o ha movido una distancia inferior a la mitad de su atributo Movimiento este turno, dobla el atributo Ataques de su cañón de batalla, cañón Demolisher, cañón nova eradicador, cañón de plasma Executioner, cañón automático exterminator, cañón gatling modelo Punisher y cañón de batalla vanquisher para esa acción.

Knight Commander. Si una unidad LEMAN RUSS CADIAN amiga empieza una acción de movimiento a 6" o menos de esta unidad, se puede ordenar que esa unidad amiga vaya a todo gas; suma 4" al atributo Movimiento de esa unidad amiga mientras realice la acción de movimiento. Una unidad sólo puede ir a todo gas una vez por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, LEMAN RUSS, OFICIAL, TANK COMMANDER, KNIGHT COMMANDER PASK

TANK COMMANDER



12



Un Tank Commander es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla, bólter pesado, orugas trituradoras.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de batalla	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Bólter tormenta	Armas pesadas	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas trituradoras	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de batalla, esta unidad puede estar equipada con un arma de la *Lista de armas de torreta* (**Potencia de unidad +1** por cañón Demolisher o cañón gatling modelo Punisher).
- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 lanzallamas pesados, 2 cañones de fusión, 2 cañones de plasma.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Avance demoledor. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, si ha permanecido estacionaria o ha movido una distancia inferior a la mitad de su atributo Movimiento este turno, dobla para esa acción el atributo Ataques de su cañón de batalla, cañón Demolisher, cañón nova eradicador, cañón de plasma Executioner, cañón automático exterminator, cañón gatling modelo Punisher y cañón de batalla vanquisher.

Tank Commander: Si una unidad LEMAN RUSS <REGIMIENTO> amiga empieza una acción de movimiento a 6" o menos de esta unidad, se puede ordenar que esa unidad vaya a todo gas; suma 4" al atributo Movimiento de esa unidad mientras realice esa acción de movimiento. Una unidad sólo puede ir a todo gas una vez por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, LEMAN RUSS, OFICIAL, TANK COMMANDER

TEMPESTOR PRIME



Un Tempestor Prime es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de oficial.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tempestor Prime	6"	3+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de oficial	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Oficial. 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.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OFICIAL, TEMPESTOR PRIME

COMMISSAR YARRICK



El Commissar Yarrick es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garra de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Commissar Yarrick	6"	2+	2+	1	1	7	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garra de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Aura de disciplina. Las unidades **ASTRA MILITARUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Héroe de la Colmena Hades. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **ASTRA MILITARUM** amigas a 6" o menos de esta unidad. Además, puedes repetir las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **ASTRA MILITARUM** amigas que se encuentren a 6" o menos de esta unidad y tengan como blanco a unidades **ORKS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, COMMISSAR, COMMISSAR YARRICK

LORD COMMISSAR



4



Un Lord Commissar es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Commissar.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lord Commissar	6"	2+	2+	1	1	7	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Commissar	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

HABILIDADES

Aura de disciplina. Las unidades **ASTRA MILITARUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, COMMISSAR, LORD COMMISSAR

PRIMARIS PSYKER



2



Un Primaris Psyker es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma psíquica.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Psyker	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma psíquica	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA

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

ASTROPATH



Un Astropath es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Bastón telepático.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Astropath	6"	5+	6+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bastón telepático	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

Adivinación astral. Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, elige una unidad **LIGERA ASTRA MILITARUM** amiga a 3" o menos de ella. Hasta el final del turno, esa unidad no sufre el penalizador por atacar con armas a distancia a blancos a cubierto.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, ASTROPATH

WYRDVANE PSYKERS



1



Unos Wyrdvane Psykers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede contener 6 miniaturas (**Potencia de unidad 2**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 3**). Está equipada con: armas psíquicas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wyrdvane Psykers (3 miniaturas)	6"	5+	4+	1	1	5	10+
Wyrdvane Psykers (6 miniaturas)	6"	5+	4+	2	2	5	10+
Wyrdvane Psykers (9 miniaturas)	6"	5+	4+	3	3	5	10+

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

HABILIDADES

Coro de mentes. Cuando esta unidad es elegida para manifestar un poder psíquico con un valor de alcance, suma la cantidad de miniaturas de esta unidad, en pulgadas, a ese valor.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, WYRDVANE PSYKERS

MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD



3



Una Militarum Tempestus Command Squad es una unidad formada por 4 miniaturas. Está equipada con: rifles láser sobrecargados, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Militarum Tempestus Command Squad (4 miniaturas)	6"	4+	3+	1	1	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles láser sobrecargados	Armas ligeras	18"	Port.	6+	8+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un Estandarte del pelotón (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Estandarte del pelotón, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Estandarte del pelotón**.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Estandarte del pelotón. Suma 1 al atributo Liderazgo de unidades MILITARUM TEMPESTUS mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad MILITARUM TEMPESTUS amiga con un Estandarte del pelotón.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD

MILITARUM TEMPESTUS SCIONS



3



Unos Militarum Tempestus Scions son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 5**). Está equipada con: rifles láser sobrecargados, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles láser sobrecargados	Armas ligeras	18"	Port.	6+	8+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, MILITARUM TEMPESTUS SCIONS

COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS



5



Los Colonel Schaeffer's Last Chancers son una unidad formada por 12 miniaturas. Está equipada con: rifles láser, lanzamisiles, bólter pesado, armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Colonel Schaeffer's Last Chancers (12 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Rifles láser	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Sin principios. Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por esta unidad con armas de combate.

Sólo nosotros. Esta unidad nunca está Fuera de mando; nunca sitúes junto a ella un marcador de Fuera de mando.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, 13TH PENAL LEGION

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS

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 ASTRA MILITARUM** 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, ASTRA MILITARUM

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

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 ASTRA MILITARUM** amiga.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SERVITORS

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, ASTRA MILITARUM

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, ASTRA MILITARUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ECCLESIArchY BATTLE CONCLAVE, CRUSADERS

OGRYNS



5



Unos Ogryns son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede contener 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: destripadores, culatas de destripador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ogryns (3 miniaturas)	6"	3+	4+	2	2	6	10+
Ogryns (6 miniaturas)	6"	3+	4+	4	4	6	10+
Ogryns (9 miniaturas)	6"	3+	4+	6	6	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destripadores	Armas ligeras	12"	Port.	6+	9+	-
Culatas de destripador	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, OGRYNS

BULLGRYNS



4



Unos Bullgryns son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede contener 6 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). La unidad está equipada con: escudo de Bullgryn.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bullgryns (3 miniaturas)	6"	3+	4+	2	2	6	6+
Bullgryns (6 miniaturas)	6"	3+	4+	4	4	6	6+
Bullgryns (9 miniaturas)	6"	3+	4+	6	6	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guantelete granadero	Pesada	12"	1	7+	9+	-
Maza de Bullgryn	Combate	Combate	1	5+	6+	-
Escudo de Bullgryn	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por maza de Bullgryn): 1 maza de Bullgryn, guantelete granadero.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, OGRYN, BULLGRYNS

NORK DEDDOG



4



Nork Deddog es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: destripador, cabezazo recio. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Nork Deddog	6"	3+	4+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destripador	Armas ligeras	12"	1	9+	9+	-
Cabezazo recio	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Leal hasta el fin. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE LIGERO ASTRA MILITARUM** amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y se encuentre a 3" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **PERSONAJE** amiga y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OGRYN, NORK DEDDOG

RATLINGS



2



Unos Ratlings son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 3**). Está equipada con: rifles de francotirador, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles de francotirador	Armas ligeras	36"	Port.	7+	9+	Francotirador
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	11+	12+	-

HABILIDADES

Infiltradores, Sigilo

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, RATLINGS

SPECIAL WEAPONS SQUAD



2



Una Special Weapons Squad es una unidad formada por 6 miniaturas. Está equipada con: rifles láser, armas especiales, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Special Weapons Team (6 miniaturas)	6"	4+	4+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles láser	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Rifles de francotirador	Armas ligeras	36"	Port.	7+	9+	Francotirador
Armas especiales	Armas ligeras	24"	Port.	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de armas especiales, esta unidad puede estar equipada con rifles de francotirador.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ARMAS ESPECIALES SQUAD

COMMAND SQUAD



2



Una Command Squad es una unidad formada por 4 miniaturas. Puede incluir 1 miniatura weapons team en lugar de otras 2 miniaturas (**Potencia de unidad +1**). Está equipada con: rifles láser, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Command Squad (3/4 miniaturas)	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Bólder 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+	-
Mortero	Pesada	48"	1	8+	10+	Barrera artillera
Rifles láser	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado (**Potencia de unidad +1**).
- Si esta unidad incluye una miniatura weapons team, debe estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 bólder pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 mortero.
- Esta unidad puede tener un Estandarte del regimiento (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Estandarte del regimiento, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Estandarte del regimiento**.

HABILIDADES

Estandarte del regimiento. Suma 1 al atributo Liderazgo de unidades <REGIMIENTO> mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad <REGIMIENTO> amiga con un Estandarte del regimiento.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VETERANS, COMMAND SQUAD

MASTER OF ORDNANCE



5



Un Master of Ordnance es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bombardeo de artillería, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Master of Ordnance	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bombardeo de artillería	Pesada	100"	1	7+	7+	Barrera artillera
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	12+	12+	-

HABILIDADES

Maestro de la precisión. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas a distancia que tengan la habilidad Barrera artillera por parte de unidades **BASILISKS**, **WYVERNS** y **MANTICORES** <REGIMIENTO> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OFICIAL, MASTER OF ORDNANCE

COMMISSAR



2



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Commissar	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Commissar	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

Aura de disciplina. Las unidades **ASTRA MILITARUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, COMMISSAR

OFFICER OF THE FLEET



Un Officer of the Fleet es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Officer of the Fleet	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	12+	12+	-

HABILIDADES

Coordenadas de ametrallamiento. Cuando eliges el Destacamento de esta unidad para que lleve a cabo su orden, pero antes de que ninguna unidad de ese Destacamento lleve a cabo una acción esa fase (excepto acciones gratuitas), puedes elegir una unidad enemiga visible para esta unidad. Hasta el final de turno, repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas a distancia por parte de las unidades **AERONAUTICA IMPERIALIS** amigas contra la unidad elegida.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, AERONAUTICA IMPERIALIS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OFICIAL, OFFICER OF THE FLEET

INFANTRY SQUAD



3



Una Infantry Squad es una unidad formada por 10 miniaturas. Puede incluir 1 miniaturas weapons team en lugar de otras 2 miniaturas (**Potencia de unidad +1**). Está equipada con: rifles láser, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Infantry Squad (9/10 miniaturas)	6"	4+	4+	2	2	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Mortero	Pesada	48"	1	8+	10+	Barrera artillera
Rifles láser	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad incluye una miniatura weapons team, también debe estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 bólder pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 mortero.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, INFANTERÍA SQUAD

CONSCRIPTS



3



Unos Conscripts son una unidad formada por 20 miniaturas. Puede estar formada por 30 miniaturas (**Potencia de unidad 4**). Está equipada con: rifles láser y armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Conscripts (20 miniaturas)	6"	5+	5+	2	4	4	10+
Conscripts (30 miniaturas)	6"	5+	5+	3	6	4	10+

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CONSCRIPTS

VETERANS



4



Unos Veterans son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede contener 1 miniatura Weapons team en lugar de otras 2 miniaturas (**Potencia de unidad +1**). Está equipada con: equipo de Veteran, espadas sierra.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Veterans (9/10 miniaturas)	6"	4+	3+	2	2	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Bólder 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+	-
Mortero	Pesada	48"	1	8+	10+	Barrera artillera
Equipo de Veteran	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado (**Potencia de unidad +1**).
- Si esta unidad incluye una miniatura weapons team, también debe estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 bólder pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 mortero.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VETERANS

SCOUT SENTINELS



4



Unos Scout Sentinels son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Scout Sentinels (1 miniatura)	9"	4+	4+	1	1	5	8+
Scout Sentinels (2 miniaturas)	9"	4+	4+	2	2	5	8+
Scout Sentinels (3 miniaturas)	9"	4+	4+	3	3	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	11+	12+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 multiláser.

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, SCOUT SENTINELS

ARMOURED SENTINELS



Unos Armoured Sentinels son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Armoured Sentinels (1 miniatura)	8"	4+	4+	1	1	5	6+
Armoured Sentinels (2 miniaturas)	8"	4+	4+	2	2	5	6+
Armoured Sentinels (3 miniaturas)	8"	4+	4+	3	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	11+	12+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 multiláser, 1 cañón de plasma.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, ARMOURED SENTINELS

HELLHOUND



6



Un Hellhound es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón Infierno, bólter pesado, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hellhound	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón Infierno	Pesada	16"	1	5+	8+	Infierno
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 lanzallamas pesado, 1 cañón de fusión.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Escuadrón de tanques. Cada casilla de Ataque rápido en un Destacamento te permite elegir hasta tres unidades como esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una casilla de Ataque rápido debe desplegarse a la vez y a 6" o menos del resto de unidades elegidas para la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, HELLHOUND

BANE WOLF



6



Un Bane Wolf es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón químico, bólter pesado, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bane Wolf	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón químico	Pesada	8"	1	4+	12+	Infierno
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 lanzallamas pesado, 1 cañón de fusión.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Escuadrón de tanques. Cada casilla de Ataque rápido en un Destacamento te permite elegir hasta tres unidades como esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una casilla de Ataque rápido debe desplegarse a la vez y a 6" o menos del resto de unidades elegidas para la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, HELLHOUND, BANE WOLF

DEVIL DOG



6



Un Devil Dog es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de fusión pesado, bólter pesado, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Devil Dog	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón de fusión pesado	Pesada	24"	2	10+	4+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 lanzallamas pesado, 1 cañón de fusión.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Escuadrón de tanques. Cada casilla de Ataque rápido en un Destacamento te permite elegir hasta tres unidades como esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una casilla de Ataque rápido debe desplegarse a la vez y a 6" o menos del resto de unidades elegidas para la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, HELLHOUND, DEVIL DOG

HYDRA



Un Hydra es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón automático quad Hydra, bólter pesado, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hydra	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón automático quad Hydra	Pesada	72"	2	8+	6+	Antiaéreo
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Escuadrón de tanques. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, HYDRA

WYVERN



Un Wyvern es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: mortero tormenta quad Wyvern, bólter pesado, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wyvern	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Mortero tormenta quad Wyvern	Pesada	48"	4	7+	9+	Barrera artillera
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Escuadrón de tanques. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, WYVERN

BASILISK



Un Basilisk es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón Estremecedor, bólter pesado, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Basilisk	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón Estremecedor	Pesada	240"	1	6+	5+	Barrera artillera
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Bólter tormenta	Armas pequeñas	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Escuadrón de tanques. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, BASILISK

MANTICORE



8



Un Manticore es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 4 cohetes Storm eagle, bólter pesado, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Manticore	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cohete Storm eagle	Pesada	120"	2	4+	6+	Barrera artillera, Un sólo uso
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, MANTICORE

DEATHSTRIKE



9



Un Deathstrike es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: misil Deathstrike, bólter pesado, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deathstrike	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Misil Deathstrike	Pesada	200"	-	-	-	Es la hora, Misil, Un sólo uso
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Es la hora. El misil Deathstrike no se puede disparar de forma normal. Cuando esta unidad intenta realizar una acción de disparo, si no ha disparado ya su misil Deathstrike, tira 1D6 y suma el número de turno. Si el resultado es 5 o más, esta unidad puede disparar su misil Deathstrike (por ej., durante el segundo turno, será necesario un resultado de 3 o más para que esta unidad dispare su misil Deathstrike).

Misil. cuando esta unidad dispara con su misil Deathstrike, no hagas una tirada para impactar por el ataque. En su lugar, elige un punto en el campo de batalla a 200" o menos de esta unidad y sitúa un marcador de explosión (por ej. una moneda) en ese punto. Al final de la fase de acción, tira 1D12 por cada unidad a 6" o menos de ese punto; con un 3-5 sitúa dos marcadores de explosión junto a la unidad por la que has tirado, con un 6-9 sitúa cuatro marcadores de explosión junto a la unidad por la que has tirado, y con un 10+ sitúa seis marcadores de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DEATHSTRIKE

LEMAN RUSS BATTLE TANK



10



Un Leman Russ Battle Tank es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla, bólter pesado, orugas trituradoras.

	M	WS	BS	A	W	Ld	Sv
Leman Russ Battle Tank	10"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de batalla	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas trituradoras	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de batalla, esta unidad puede estar equipada con un arma de la *Lista de armas de torreta* (**Potencia de unidad +1** por cañón Demolisher o cañón gatling modelo Punisher).
- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 lanzallamas pesados, 2 cañones de fusión, 2 cañones de plasma.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Avance demoledor. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, si ha permanecido estacionaria o ha movido una distancia inferior a la mitad de su atributo Movimiento este turno, dobla para esa acción el atributo Ataques de su cañón de batalla, cañón Demolisher, cañón nova eradicador, cañón de plasma Executioner, cañón automático exterminator, cañón gatling modelo Punisher y cañón de batalla vanquisher.

Escuadrón de tanques. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LEMAN RUSS, LEMAN RUSS BATTLE TANK

HEAVY WEAPONS SQUAD



3



Una Heavy Weapons Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Heavy Weapons Squad (3 miniaturas)	6"	4+	4+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Mortero	Pesada	48"	1	8+	10+	Barrera artillera
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 bólder pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 mortero.

HABILIDADES

Dotación de armas. De cara a determinar qué miniaturas puede transportar una unidad, las miniaturas de esta unidad son miniaturas weapons team.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, HEAVY WEAPONS SQUAD

BANEHAMMER



26



Un Banehammer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón Temblor, bólter pesado doble, orugas de adamantio.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Banehammer	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armamento Banahammer antipersona	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón Temblor	Pesada	60"	6	4+	6+	Tremor
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Orugas de adamantio	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con armamento Banahammer antipersona (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con dos (**Potencia de unidad +2**) o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes: 1 cañón láser y 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser y 1 lanzallamas pesado doble.

HABILIDADES

Descubierto

Cubierta de disparo. Sólo una unidad puede usar la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno, esa unidad no puede estar formada por más de 10 miniaturas.

Temblor. Si una tirada para impactar de un ataque realizado con esta arma contra una unidad sin la clave **VOLAR** tiene éxito, divide a la mitad el atributo Movimiento de esa unidad hasta el final de ese turno.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 25 miniaturas **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas. Cada miniatura weapons team ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **OGRYN** ocupa la casilla de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, TRANSPORTE, BANEHAMMER

BANESWORD



26



Un Banesword es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón Terremoto, bólter pesado doble, orugas de adamantio.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Banesword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armamento Banesword antipersona	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón Terremoto	Pesada	140"	4	7+	3+	Destructor
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Orugas de adamantio	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con armamento Banesword antipersona (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con dos (**Potencia de unidad +2**) o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes: 1 cañón láser y 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser y 1 lanzallamas pesado doble.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, BANESWORD

BANEBLADE



28



Un Baneblade es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón automático, cañón Baneblade, cañón Demolisher, bólter pesado doble, orugas de adamantio.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Baneblade	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Armamento Baneblade antipersona	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón Baneblade	Pesada	72"	4	5+	5+	-
Cañón Demolisher	Pesada	24"	2	6+	6+	Destructor
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Orugas de adamantio	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con armamento Baneblade antipersona (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con dos (**Potencia de unidad +2**) o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes: 1 cañón láser y 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser y 1 lanzallamas pesado doble.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, BANEBLADE

DOOMHAMMER



25



Un Doomhammer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón Magma, bólter pesado doble, orugas de adamantio.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Doomhammer	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armamento Doomhammer antipersona	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón Magma	Pesada	60"	3	7+	3+	Destructor
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Orugas de adamantio	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con armamento Doomhammer antipersona (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con dos (**Potencia de unidad +2**) o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes: 1 cañón láser y 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser y 1 lanzallamas pesado doble.

HABILIDADES

Descubierto

Cubierta de disparo. Sólo una unidad puede usar la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno, esa unidad no puede estar formada por más de 10 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 25 miniaturas **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas. Cada miniatura weapons team ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **OGRYN** ocupa la casilla de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, TRANSPORTE, DOOMHAMMER

HELLHAMMER



30



Un Hellhammer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón automático, Cañón Hellhammer, cañón Demolisher, bólter pesado doble, orugas de adamantio.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hellhammer	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Cañón Demolisher	Pesada	24"	2	6+	6+	Destructor
Armamento Hellhammer antipersona	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón Hellhammer	Pesada	36"	6	4+	5+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Orugas de adamantio	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con armamento Hellhammer antipersona (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con dos (**Potencia de unidad +2**) o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes: 1 cañón láser y 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser y 1 lanzallamas pesado doble.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, HELLHAMMER

SHADOWSWORD



25



Un Shadowsword es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón Volcán, bólter pesado doble, orugas de adamantio.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Shadowsword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Armamento Shadowsword antipersona	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Cañón Volcán	Pesada	72"	4	7+	3+	Destructor
Orugas de adamantio	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con armamento Shadowsword antipersona (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con dos (**Potencia de unidad +2**) o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes armas: 1 cañón láser y 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser y 1 lanzallamas pesado doble.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, SHADOWSWORD

STORMLORD



26



Un Stormlord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: megabólder volcán, bólder pesado doble, orugas de adamantio.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stormlord	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Armamento Stormlord antipersona	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Bólder pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Megabólder volcán	Pesada	60"	8	4+	9+	-
Orugas de adamantio	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con armamento Stormlord antipersona (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con dos (**Potencia de unidad +2**) o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes armas: 1 cañón láser y 1 bólder pesado doble, 1 cañón láser y 1 lanzallamas pesado doble.

HABILIDADES

Descubierto

Cubierta de disparo ampliada. Hasta dos unidades pueden usar la habilidad Descubierto de esta unidad cada turno. Esas unidades combinadas no pueden estar formadas por más de 20 miniaturas.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 40 miniaturas **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas. Cada miniatura weapons team ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **OGRYN** ocupa la casilla de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, TRANSPORTE, STORMLORD

STORMSWORD



26



Un Stormsword es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asedio Stormsword, bólter pesado doble, orugas de adamantio.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stormsword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Armamento Stormsword antipersona	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón de asedio Stormsword	Pesada	36"	6	3+	7+	Armamento de asedio
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Orugas de adamantio	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con armamento Stormsword antipersona (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con dos **Potencia de unidad +2** o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes armas: 1 cañón láser y 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser y 1 lanzallamas pesado doble.

HABILIDADES

Armamento de asedio. Esta arma no recibe penalización por disparar a blancos a cubierto.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, STORMSWORD

CHIMERA



Un Chimera es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólder pesado, 2 sistemas de rifles láser, multiláser, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chimera	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Sistema de rifles láser	Armas ligeras	24"	1	8+	10+	Fuego rápido
Bólder tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólder pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 1 multiláser, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 bólder pesado, 1 lanzallamas pesado.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólder tormenta.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas.
Cada miniatura weapons team ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **OGRYN** ocupa la casilla de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, CHIMERA

TAUROX



4



Un Taurox es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones automáticos, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Taurox	14"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Bólder tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólder tormenta.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas. Cada miniatura weapons team ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **OGRYN** ocupa la casilla de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, TAUROX

VALKYRIE



8



Una Valkyrie es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: misiles Hellstrike, multiláser, mole blindada.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Valkyrie	20"-45"	6+	4+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Misiles Hellstrike	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Batería de cohetes	Pesada	36"	1	7+	8+	-
Mole blindada	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 multiláser, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón láser.
- En lugar de misiles Hellstrike, esta unidad puede estar equipada con 2 baterías de cohetes.
- Esta unidad también puede estar equipada con 2 bólteres pesados (**Potencia de unidad +2**).

HABILIDADES

Supersónico

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

Escuadrón de vehículos. Cada casilla de Volador en un Destacamento te permite elegir hasta tres unidades como esta en tu ejército. Cada unidad que pertenezca a una única casilla de Volador debe desplegarse a la vez y a 6" o menos entre sí de cualquier otra unidad que forme parte de la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

Inserción gravítica. Las unidades pueden desembarcar de esta unidad durante su acción de movimiento. Las unidades que desembarquen de esta forma deberán desplegarse a más de 9" de cualquier unidad enemiga.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas. Cada miniatura weapons team ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **OGRYN** ocupa la casilla de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, AERONAUTICA IMPERIALIS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, AERONAVE, VALKYRIE

TAUROX PRIME



8



Un Taurox Prime es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla Taurox, 2 fusiles repetidores sobrecargados, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Taurox Prime	14"	6+	3+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Fusil repetidor sobrecargado	Pesada	24"	1	7+	9+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Cañón de batalla Taurox	Pesada	48"	2	6+	6+	-
Cañón gatling Taurox	Pesada	24"	2	7+	9+	Fuego rápido
Lanzamisiles Taurox	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de batalla Taurox, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 cañón gatling Taurox, 1 lanzamisiles Taurox.
- En lugar de 2 fusiles repetidores sobrecargados, esta unidad puede estar equipada con 2 cañones automáticos.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA MILITARUM TEMPESTUS** u **OFFICIO PREFECTUS** amigos.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, TAUROX PRIME

COMMISSAR SEVERINA RAINE



4



Commissar Severina Raine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Ocaso. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Commissar Severina Raine	6"	3+	3+	1	1	6	8+

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

HABILIDADES

Aura de disciplina. Las unidades **ASTRA MILITARUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio si se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

Liderando desde el frente. Superas automáticamente los chequeos de moral realizados por unidades **ASTRA MILITARUM** amigas a 6" o menos de esta unidad si esta unidad se encuentra a 1" o menos de una unidad enemiga.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

CLAVES: LIGERA, PERSONAJE, INFANTERÍA, COMMISSAR, SEVERINA RAINE

ROUGH RIDERS



2



Unos Rough Riders son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: pistolas láser, lanzas de caza.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rough Riders (5 miniaturas)	10"	4+	4+	1	1	5	10+
Rough Riders (10 miniaturas)	10"	4+	4+	2	2	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas láser	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-
Lanzas de caza	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES: CABALLERÍA LIGERA, ROUGH RIDERS