



## GUERREROS DE BAAL

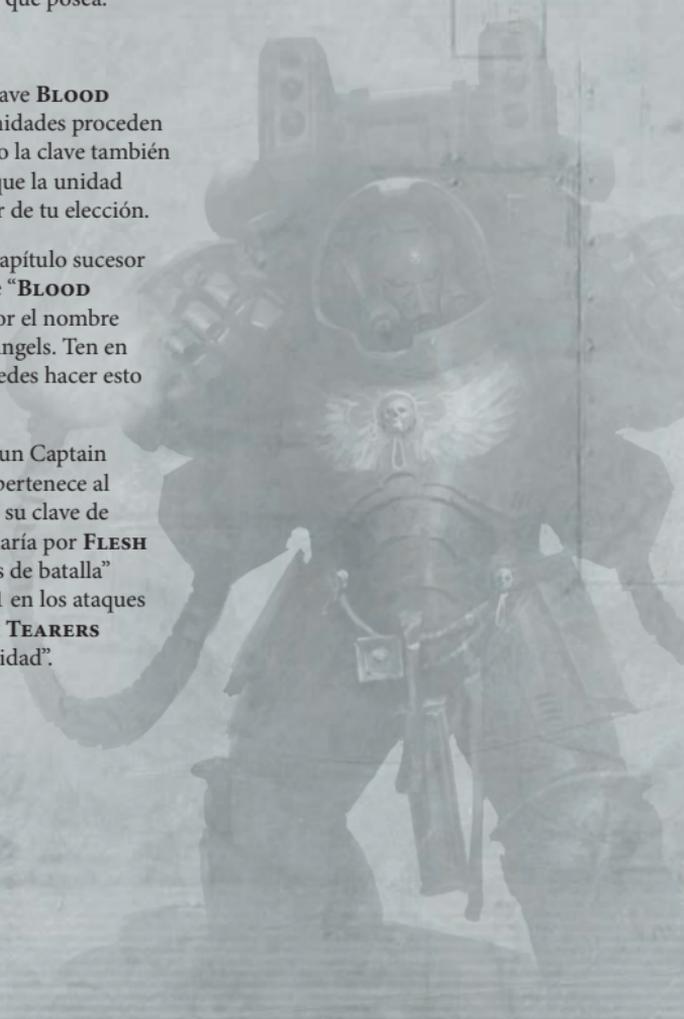
Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Blood Angels. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

### CLAVES

En estas hojas encontrarás la clave **BLOOD ANGELS**. Esto indica que las unidades proceden del Capítulo Blood Angels, pero la clave también puede cambiarse para indicar que la unidad procede de un Capítulo sucesor de tu elección.

Si una unidad procede de un Capítulo sucesor Blood Angels, sustituye la clave "**BLOOD ANGELS**" en la hoja de datos por el nombre de tu Capítulo sucesor Blood Angels. Ten en cuenta, no obstante, que no puedes hacer esto para personajes con nombre.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Captain en tu ejército y decidieras que pertenece al Capítulo sucesor Flesh Tearers, su clave de facción **BLOOD ANGELS** cambiaría por **FLESH TEARERS**, y su habilidad "Ritos de batalla" diría "Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **FLESH TEARERS** amigas a 6" o menos de esta unidad".



# COMMANDER DANTE



Commander Dante es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: El Hacha Mortalis. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
El Hacha Mortalis	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

## HABILIDADES

**Golpe en profundidad, Tropas de terror**

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, SEÑOR DEL CAPÍTULO,

PROPULSOR DE SALTO, COMMANDER DANTE

# GABRIEL SETH



6



Gabriel Seth es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Desollador Sanguinario. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Desollador Sanguinario	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

## HABILIDADES

**Huracán sangriento.** Al final de la fase de acción, puedes situar un marcador de explosión junto a una unidad **LIGERA** enemiga a 1" o menos de esta unidad.

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, FLESH TEARERS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SEÑOR DEL CAPÍTULO, GABRIEL SETH

# THE SANGUINOR



The Sanguinor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Espada ancha Encarmine. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Sanguinor	12"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada ancha Encarmine	Combate	Combate	Port.	5+	5+	-

## HABILIDADES

**Golpe en profundidad, Tropas de terror**

**Aura de fervor.** Suma 1 al atributo Ataques de todas las unidades **LIGERAS BLOOD ANGELS** y **DREADNOUGHT BLOOD ANGELS** amigas mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, PROPULSOR DE SALTO, THE SANGUINOR

# BROTHER CORBULO



4



Brother Corbulo es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Colmillo Divino. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Brother Corbulo	6"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Colmillo Divino	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

## HABILIDADES

**El Grial Rojo.** Suma 1 a las tiradas para herir de los ataques realizados con armas de combate por unidades **LIGERAS BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de cualquier unidad **SANGUINARY SACERDOTE** amiga. Además, puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **LIGERAS BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SANGUINARY SACERDOTE, BROTHER CORBULO

# SANGUINARY PRIEST



4



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sanguinary Priest	6"	2+	3+	1	1	7	6+

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

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una de los siguientes:
  - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
    - Tiene un atributo movimiento de 12".
    - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
  - Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una Moto:
    - Tiene un atributo movimiento de 14".
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
    - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

## HABILIDADES

**Cáliz de sangre.** Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **LIGERAS BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de cualquier unidad **SANGUINARY PRIEST** amiga.

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SANGUINARY PRIEST

# CHIEF LIBRARIAN MEPHISTON



Chief Librarian Mephiston es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Vitarus. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chief Librarian Mephiston	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Vitarus	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**Señor de la Muerte.** Al inicio de la fase de daño, puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, MEPHISTON

# LIBRARIAN DREADNOUGHT



Un Librarian Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter tormenta, puño Furioso y alabarda de fuerza Furioso.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Librarian Dreadnought	6"	2+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Puño Furioso	Combate	Combate	1	6+	6+	-
Alabarda de fuerza Furioso	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado o 1 rifle de fusión (**Potencia de unidad +1**).

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, PSÍQUICO, PERSONAJE, DREADNOUGHT, LIBRARIAN

# LIBRARIAN



3



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# PRIMARIS LIBRARIAN



3



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# ASTORATH



Astorath es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: El Hacha del Ejecutor. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
El Hacha del Ejecutor	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

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

**Misa de condenación.** Una vez por batalla, antes de que esta unidad realice una acción de movimiento, puedes declarar que realizará una Misa de condenación. Si esta unidad realiza una Misa de condenación, hasta el final de turno, las unidades **BLOOD ANGELS** amigas ganan la habilidad Ignorar daño (5+) mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**Redentor de los perdidos.** Las unidades **BLOOD ANGELS** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad. Además, los chequeos de moral realizados por unidades **DEATH COMPANY** amigas se superan automáticamente mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, SACERDOTE, CHAPLAIN, PROPULSOR DE SALTO, ASTORATH

# LEMARTES



Lemartes es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: El crozius de sangre. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lemartes	12"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
El crozius de sangre	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Furia sin límite.** Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **DEATH COMPANY** amigas a 6" o menos de esta miniatura.

**Guardián de los Perdidos.** Las unidades **DEATH COMPANY** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esa unidad en lugar del suyo mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY

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

LEMARTES

# CHAPLAIN



Un Chaplain es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Crozius Arcanum.

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# PRIMARIS CHAPLAIN



5



Un Primaris Chaplain es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Crozius Arcanum.

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

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

## HABILIDADES

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# TYCHO THE LOST



6



Tycho the Lost es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La mano del muerto. Sólo puedes incluir una unidad **TYCHO** en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tycho the Lost	6"	2+	2+	2	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
La mano del muerto	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**Aborrecer a la bestia.** Suma 1D3 al atributo Ataques de esta miniatura mientras esté realizando una acción de combate a 1" o menos de alguna unidad **ORKS**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TYCHO

# CAPTAIN TYCHO



6



Captain Tycho es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La mano del muerto. Sólo puedes incluir una unidad **TYCHO** en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
La mano del muerto	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## HABILIDADES

**Aborrecer a la bestia.** Suma 1D3 al atributo Ataques de esta miniatura mientras esté realizando una acción de combate a 1" o menos de alguna unidad **ORKS** enemiga.

**Ritos de batalla.** Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CAPTAIN, TYCHO

# CAPTAIN



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Ritos de batalla.** Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CAPTAIN

# PRIMARIS CAPTAIN



5



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Ritos de batalla.** Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, CAPTAIN

# LIEUTENANT



4



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Héroes de la compañía.** Cada casilla de C.G. en un Destacamento te permite incluir dos unidades como esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una misma casilla de D.G. debe desplegarse a la vez y a 6" o menos de otras unidades elegidas de la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

**Precisión táctica.** Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por miniaturas **BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, LIEUTENANT

# PRIMARIS LIEUTENANT



4



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Héroes de la compañía.** Cada casilla de C.G. en un Destacamento te permite incluir dos unidades como esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una misma casilla de D.G. debe desplegarse a la vez y a 6" o menos de otras unidades elegidas de la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

**Precisión táctica.** Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por miniaturas **BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, LIEUTENANT

# TECHMARINE



5



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Bendición del Ommissiah.** Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO BLOOD ANGELS** 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 ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TECHMARINE

# LAND RAIDER EXCELSIOR



15



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Augures de datos.** Cambia el atributo Habilidad de Proyectiles de esta unidad a 2+ mientras se encuentre a 6" o menos de alguna unidad **RHINO PRIMARIS BLOOD ANGELS** amiga.

**Ritos de batalla.** Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**, y cada miniatura **CENTURION** ocupa la casilla de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# RHINO PRIMARIS



8



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

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

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

## HABILIDADES

**Grupo de servocráneos.** Al inicio de la fase de daño, puedes retirar un marcador de explosión pequeño de una unidad **VEHÍCULO BLOOD ANGELS** amiga a 6" o menos de esta unidad.

## TRANSPORTE

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO PRIMARIS

# TACTICAL SQUAD

**4**

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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, TACTICAL SQUAD

# SCOUT SQUAD



4



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Infiltradores

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, SCOUT, SCOUT SQUAD

# INTERCESSOR SQUAD



6



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

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, INTERCESSOR SQUAD

# INFILTRATOR SQUAD



8



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

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

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

## HABILIDADES

### Infiltradores

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# SANGUINARY GUARD



La Sanguinary Guard son una unidad formada por 4 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: bólder Ángelus y armas Encarmine.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sanguinary Guard (4 miniaturas)	12"	3+	3+	1	1	6	4+
Sanguinary Guard (10 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólder Ángelus	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Armas Encarmine	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener máscaras mortuorias (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene máscaras mortuorias, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Tropas de terror**.

## HABILIDADES

**Golpe en profundidad**

**Herederos de Azkaellon.** Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad **SEÑOR DE LA GUERRA BLOOD ANGELS** amiga.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, SANGUINARY GUARD

# SANGUINARY ANCIENT



Un Sanguinary Ancient es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas Encarmine.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sanguinary Ancient	12"	3+	3+	1	1	7	4+

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

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener máscaras mortuorias (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene máscaras mortuorias:
  - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Tropas de terror**.

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Estandarte del Capítulo de los Blood Angels.** Las unidades **BLOOD ANGELS** amigas superan automáticamente los chequeos de moral mientras se encuentren a 9" o menos de esta miniatura.

**Herederos de Azkaellon.** Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad **SEÑOR DE LA GUERRA BLOOD ANGELS** amiga.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, ANCIENT, PROPULSOR DE SALTO, SANGUINARY GUARD, SANGUINARY ANCIENT

# SANGUINARY NOVIATE



4



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una de los siguientes:
  - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
    - Tiene un atributo movimiento de 12".
    - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
  - Moto (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una Moto:
    - Tiene un atributo movimiento de 14".
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
    - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

## HABILIDADES

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# DEATH COMPANY DREADNOUGHT



5



Un Death Company Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rifle de fusión, bólter tormenta, 2 puños Furiosos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Death Company Dreadnought	9"	3+	3+	3	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Espolones sangrientos	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-
Puño Furioso	Combate	Combate	1	6+	6+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado (**Potencia de unidad +1**).
- En lugar de 1 rifle de fusión, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 2 puños Furiosos, esta unidad puede estar equipada con espolones sangrientos.

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT

# DEATH COMPANY



6



La Death Company son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: bólteres y armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Death Company (5 miniaturas)</b>	6"	3+	3+	1	1	5	6+
<b>Death Company (10 miniaturas)</b>	6"	3+	3+	2	2	5	6+
<b>Death Company (15 miniaturas)</b>	6"	3+	3+	3	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-
Armas de la Death Company	Combate	Combate	x3	5+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de bólteres y armas de combate, esta unidad puede estar equipada con pistolas bólter y espadas sierra.
- Esta unidad puede tener propulsores de salto (**Potencia de unidad +2** por 5 miniaturas, **Potencia de unidad +4** por 10 miniaturas o **Potencia de unidad +6** por 15 miniaturas). Si esta unidad tiene propulsores de salto:
  - Tiene un atributo movimiento de 12".
  - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
  - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
- En lugar de espadas sierra o armas de combate, esta unidad puede estar equipada con armas de la Death Company (**Potencia de unidad +1**).

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA

# PRIMARIS ANCIENT



4



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

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

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

## HABILIDADES

**Estandarte Astartes.** Los chequeos de moral realizados por unidades **BLOOD ANGELS** amigas se superan automáticamente mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, ANCIENT

# COMPANY ANCIENT



4



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Estandarte Astartes.** Los chequeos de moral realizados por unidades **BLOOD ANGELS** amigas se superan automáticamente mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# TERMINATOR ANCIENT



6



Un Terminator Ancient es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de energía Terminator.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Terminator Ancient	5"	3+	3+	1	1	6	4+

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

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Estandarte de los Arcángeles.** Los chequeos de moral de unidades **BLOOD ANGELS** amigas se superan automáticamente a 6" o menos de esta unidad. Además, puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades **BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ANCIENT, TERMINATOR

# COMPANY CHAMPION



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, COMPANY CHAMPION

# COMPANY VETERANS



5



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, COMPANY VETERANS

# SERVITORS



2



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Enlace mental.** Cambia los atributos Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles de esta unidad a 4+ mientras se encuentre a 6" o menos de al menos un **TECHMARINE BLOOD ANGELS** amigo.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, SERVITORS

# PRIMARIS APOTHECARY



4



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Primaris Apothecary</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+

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

## HABILIDADES

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# REIVER SQUAD



6



Una Reiver Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: pistolas b6lter pesadas y filos de Reiver.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabina b6lter	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	-
Pistolas b6lter pesadas	Armas ligeras	12"	1	6+	9+	-
Filos de Reiver	Combate	Combate	x3	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de pistolas b6lter pesadas y filos de Reiver, esta unidad puede estar equipada con carabina b6lter y armas de combate.
- Esta unidad puede tener paracaídas gravitatorios (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene paracaídas gravitatorios, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
- Esta unidad puede tener lanzargarfios (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene lanzargarfios tiene las siguientes habilidades adicionales: **Infiltradores**.

## HABILIDADES

Tropas de terror

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# AGGRESSOR SQUAD



8



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# TERMINATOR SQUAD



11



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

# TERMINATOR ASSAULT SQUAD



9



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, TERMINATOR ASSAULT SQUAD

# IMPERIAL SPACE MARINE



3



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Imperial Space Marine</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIAL SPACE MARINE

# VANGUARD VETERAN SQUAD



5



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VANGUARD VETERAN SQUAD

# STERNGUARD VETERAN SQUAD



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Sternguard Veteran Squad (5 miniaturas)</b>	6"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Sternguard Veteran Squad (10 miniaturas)</b>	6"	3+	3+	2	2	7	6+

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, STERNGUARD VETERAN SQUAD

# DREADNOUGHT



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Dreadnought</b>	<b>6"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT

# VENERABLE DREADNOUGHT



8



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

# CONTEMPTOR DREADNOUGHT



8



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

# REDEMPTOR DREADNOUGHT



10



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Redeptor Dreadnought</b>	8"	3+	3+	2	3	6	6+

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

# FURIOSO DREADNOUGHT



Un Furioso Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rifle de fusión, bólter tormenta y 2 puños Furiosos.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón frag	Pesada	8"	2	5+	9+	Infierno
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Espolones sangrientos	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-
Puño Furioso	Combate	Combate	1	6+	6+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 1 rifle de fusión, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 2 puños Furiosos, esta unidad puede estar equipada con espolones sangrientos.
- En lugar de 1 puño Furioso, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón frag (**Potencia de unidad +1**).

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, FURIOSO DREADNOUGHT

# BIKE SQUAD



8



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, MOTORISTA, BIKE SQUAD

# ASSAULT SQUAD



3



Una Assault Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: pistolas b6lter y espadas sierra.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas b6lter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Eviscerador	Combate	Combate	1	8+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener propulsores de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene propulsores de salto:
  - Tiene un atributo movimiento de 12".
  - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
  - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
- Por cada 5 miniaturas que formen esta unidad, tambi6n puede estar equipada con 1 Eviscerador.

**CLAVES DE FACCI6N:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERIA, ASSAULT SQUAD

# SUPPRESSOR SQUAD



8



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

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

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

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, PRIMARIS, SUPPRESSOR SQUAD

# LAND SPEEDERS



4



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, también debe estar equipada con una de las siguientes: 1 bólter pesado, 1 cañón de fusión.
- Por cada miniatura que forme esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón de asalto, 1 lanzallamas pesado, 1 lanzamisiles tifón.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, LAND SPEEDERS

# ATTACK BIKE SQUAD



4



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, también debe estar equipada con una de las siguientes:  
1 bólder pesado, 1 cañón de fusión.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, MOTORISTA, ATTACK BIKE SQUAD

# SCOUT BIKE SQUAD



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

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, MOTORISTA, SCOUT BIKE SQUAD

# INCEPTOR SQUAD



11



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# ELIMINATOR SQUAD



8



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Infiltradores, Sigilo

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# DEVASTATOR SQUAD



3



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, DEVASTATOR SQUAD

# HELLBLASTER SQUAD



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

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, HELLBLASTER SQUAD

# BAAL PREDATOR



8



Un Baal Predator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto doble y orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Baal Predator</b>	14"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón tormenta infernal	Pesada	8"	2	5+	8+	Infierno
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede estar equipada adicionalmente con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 lanzallamas pesados.
- En lugar de 1 cañón de asalto doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón tormenta infernal.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, PREDATOR, BAAL PREDATOR

# HUNTER



9



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

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, HUNTER

# STALKER



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

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, STALKER

# WHIRLWIND



6



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

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, WHIRLWIND

# PREDATOR



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Predator</b>	12"	6+	3+	1	2	6	6+

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, PREDATOR

# VINDICATOR



9



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VINDICATOR

# REPULSOR EXECUTIONER



24



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Repulsor Executioner</b>	<b>10"</b>	<b>5+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Deslizador.** Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad, incluso aunque tenga una peana.

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **PRIMARIS INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas. Cada miniaturas **MK X GRAVIS** ocupa la casilla de otras 2 miniaturas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# LAND RAIDER



13



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa la casilla de otras 2 miniaturas de **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# LAND RAIDER CRUSADER



19



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 16 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# LAND RAIDER REDEEMER



19



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas.

Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# RHINO



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

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

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO

# RAZORBACK



6



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RAZORBACK

# DROP POD



5



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Asalto orbital.** Después de que esta unidad despliegue en el campo de batalla, las unidades embarcadas en ella deberás desembarcar de forma inmediata y las unidades no podrán volver a embarcar en ella durante el resto de la batalla. Las unidades que desembarquen de esta unidad no puede desplegarse a 9" o menos de alguna unidad enemiga. Si una unidad embarcada en esta unidad no puede desembarcar, es destruida.

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, DROP POD

# LAND SPEEDER STORM



6



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

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

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

## HABILIDADES

Descubierto

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 5 miniaturas **INFANTERÍA SCOUT BLOOD ANGELS** amigas.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, LAND SPEEDER, SCOUT,

LAND SPEEDER STORM

# REPULSOR



13



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Repulsor</b>	10"	5+	3+	3	3	7	5+

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

**Deslizador.** Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad, incluso aunque tenga una peana.

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **PRIMARIS INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas. Cada miniatura **Mk X GRAVIS** ocupa la casilla de otras 2 miniaturas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# STORMHAWK INTERCEPTOR



16



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Supersónico

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# STORMRAVEN GUNSHIP



20



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

### Supersónico

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS** amigas y 1 **DREADNOUGHT BLOOD ANGELS**. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# STORMTALON GUNSHIP



9



Un Stormtalon Gunship es una unidad formada por 1 miniatura. La unidad está equipada con: cañón de asalto doble, 2 bólteres pesados y casco blindado.

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

### Supersónico

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# INCURSOR SQUAD



8



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

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

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

## HABILIDADES

### Infiltradores

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

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

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

# INVICTOR TACTICAL WARSUIT



15



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Infiltradores

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

# IMPULSOR



6



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Impulsor</b>	14"	6+	3+	1	2	6	6+

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

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un domoescudo (**Potencia de unidad +1**) o estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 comunicador orbital, 1 batería de misiles de Impulsor, 1 sistema antiaéreo graniferro. Si esta unidad tiene un domoescudo, tiene un atributo salvación de 5+.

## HABILIDADES

**Deslizador.** Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad, incluso aunque tenga una peana.

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta a 6 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD ANGELS PRIMARIS** amigas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO** o **Mk X GRAVIS**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, IMPULSOR