



HIJOS DEL LEÓN

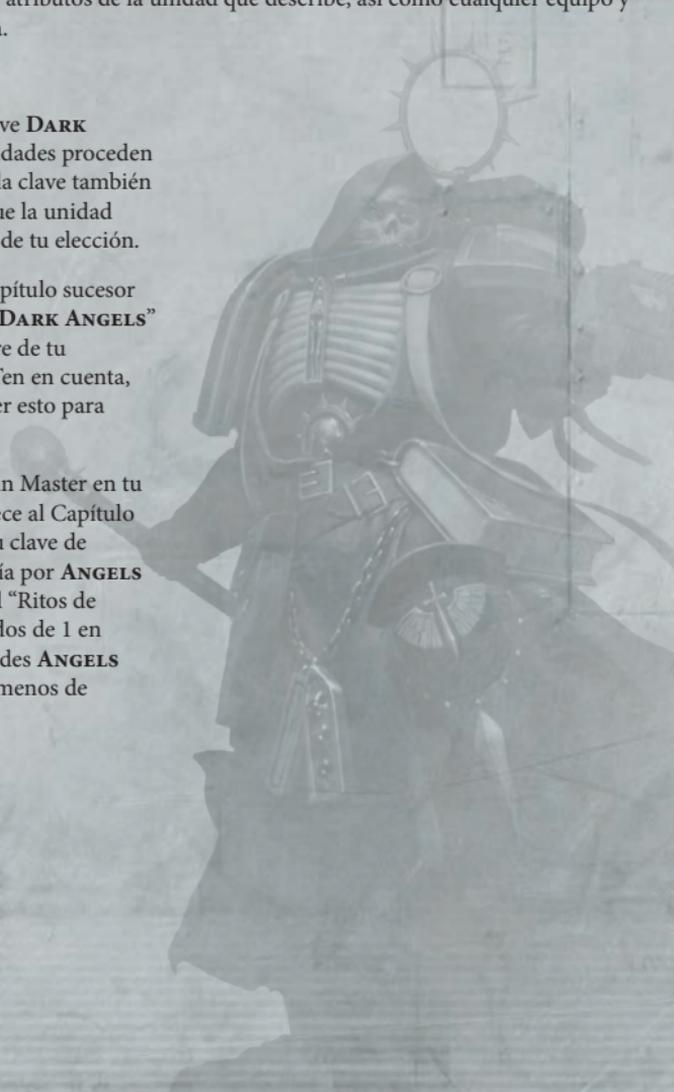
Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Dark Angels. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

CLAVES

En estas hojas encontrarás la clave **DARK ANGELS**. Esto indica que las unidades proceden del Capítulo Dark 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 Dark Angels, sustituye la clave "**DARK ANGELS**" en la hoja de datos por el nombre de tu Capítulo sucesor Dark Angels. Ten en cuenta, no obstante, que no puedes hacer esto para personajes con nombre.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Master en tu ejército y decidieras que pertenece al Capítulo sucesor Angels of Absolution, su clave de facción **DARK ANGELS** cambiaría por **ANGELS OF ABSOLUTION**, y su habilidad "Ritos de batalla" diría "Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **ANGELS OF ABSOLUTION** amigas a 6" o menos de esta unidad".



AZRAEL



Azrael es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La Espada de los Secretos. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
La Espada de los Secretos	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

El Yelmo de Lion. Mejora en 1 el atributo Salvación (hasta un máximo de 4+) de las unidades **LIGERAS DARK ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Estratega supremo. Tira 1D6 si esta unidad está en el campo de batalla al inicio de la fase de órdenes, o si embarca en un Transporte que está en el campo de batalla al inicio de la fase de órdenes; con 4+ puedes generar un Recurso de mando adicional.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SEÑOR DEL CAPÍTULO, AZRAEL

BELIAL



Belial es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La espada del Silencio. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Belial	5"	2+	2+	1	1	7	4+

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

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

Gran Maestro de la Deathwing. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por unidades **DEATHWING** amigas a 6" o menos de esta unidad.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, GRAN MAESTRE, TERMINATOR, BELIAL

SAMMAEL EN CORVEX



8



Sammael en Corvex es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de plasma, La Espada del Cuervo. Sólo puedes incluir un **SAMMAEL** en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sammael en Corvex	14"	2+	2+	1	2	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
La Espada del Cuervo	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

Gran Maestro de la Ravenwing. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por unidades **RAVENWING** amigas a 6" o menos de esta unidad.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, PERSONAJE, GRAN MAESTRE, VOLAR, SAMMAEL

SAMMAEL EN SABLECLAW



13



Sammael en Sableclaw es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto doble, bólter pesado doble, La Espada del Cuervo. Sólo puedes incluir un **SAMMAEL** en tu ejército

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sammael en Sableclaw	16"	2+	2+	1	2	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
La Espada del Cuervo	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

Gran Maestro de la Ravenwing. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por unidades **RAVENWING** amigas a 6" o menos de esta unidad.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, GRAN MAESTRE, LAND SPEEDER, VOLAR,

SAMMAEL

INTERROGATOR-CHAPLAIN



6



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 crozius arcanum, esta unidad puede estar equipada con 1 puño de combate.
- Esta unidad puede tener uno de los siguientes
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un Propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una Armadura Terminator:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.

HABILIDADES

Tropas de terror

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

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

Líder espiritual. Las unidades **DARK ANGELS** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio si se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SACERDOTE, CHAPLAIN, INTERROGATOR-CHAPLAIN

RAVENWING TALONMASTER



11



Un Ravenwing Talonmaster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto doble, bólder pesado doble, espada de energía.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravenwing Talonmaster	16"	2+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Bólder pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Espada de energía	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

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

No hay salida. Las unidades **RAVENWING** amigas a 6" o menos de esta unidad no sufren el penalizador a los ataques con armas a distancia que tengan como blanco unidades a cubierto.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, LAND SPEEDER, VOLAR, TALONMASTER

ASMODAI



Asmodai es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: crozius arcanum, Las Cuchillas de la Verdad. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Las Cuchillas de la Verdad	Combate	Combate	Port.	6+	11+	-
Crozius arcanum	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Campeón del odio. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados con armas de combate por unidades **DARK ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad. Adicionalmente, mejora en 1 el atributo Ataques de unidades **LIGERAS DARK ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

Líder espiritual. Las unidades **DARK ANGELS** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio si se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SACERDOTE, CHAPLAIN, INTERROGATOR-CHAPLAIN,

ASMODAI

CHAPLAIN



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener uno de los siguientes
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un Propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - 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 las tiradas para impactar de ataques realizados con armas de combate por unidades **DARK ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades **DARK ANGELS** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio si se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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 las tiradas para impactar de ataques realizados con armas de combate por unidades **DARK ANGELS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades **DARK ANGELS** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio si se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

EZEKIEL



5



Ezekiel es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Azote de traidores. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Azote de traidores	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

Libro de la Salvación. Suma 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados con armas de combate por unidades **LIGERAS DARK ANGELS** a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, PSÍQUICO, PERSONAJE, INFANTERÍA, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, EZEKIEL

LIBRARIAN



3



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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 nuevas habilidades: **Infiltradores, Sigilo.**
- Tiene las siguientes claves adicionales: **PHOBOS.**

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

MASTER



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener uno de los siguientes
 - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un Propulsor de salto:
 - Tiene un atributo Movimiento de 12".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
 - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una Armadura Terminator:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5".
 - Tiene un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad, Círculo Interior**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **DEATHWING, TERMINATOR**.

HABILIDADES

Círculo Interior. Si esta unidad tiene armadura Terminator, puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MASTER

PRIMARIS MASTER



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Master	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 nuevas habilidades: **Infiltradores**, **Sigilo**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PHOBOS**.
 - Armadura Gravis (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una armadura Gravis:
 - Tiene un atributo Movimiento de 5" y un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MK X GRAVIS**.

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, MASTER

LIEUTENANT



4



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Héroes de la compañía. Cada casilla de C.G. en un Destacamento te permite elegir hasta dos de esta unidad en tu ejército en lugar de sólo una. Cada unidad elegida en cada única casilla de C.G. deberá desplegarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida en la misma casilla la primera vez que se despliegue.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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 nuevas habilidades: **Infiltradores, Sigilo**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **PHOBOS**.

HABILIDADES

Héroes de la compañía. Cada casilla de C.G. en un Destacamento te permite elegir hasta dos de esta unidad en tu ejército en lugar de sólo una. Cada unidad elegida en cada única casilla de C.G. deberá desplegarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida en la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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 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 Omnissiah. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO DARK ANGELS** amiga en contacto de peana con ella. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO**. Sólo se puede realizar un intento de reparar a cada unidad por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, 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 por 2+ mientras se encuentre a 6" o menos de alguna unidad **RHINO PRIMARIS DARK ANGELS** amiga.

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

TRANSPORTE

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, 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 un **VEHÍCULO DARK ANGELS** amigo a 6" o menos de esta unidad.

TRANSPORTE

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, armas de combate.

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, filoarmas.

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, armas de combate.

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, armas de combate.

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

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

HABILIDADES

Infiltradores

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

APOTHECARY



4



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, APOTHECARY

PRIMARIS APOTHECARY



4



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

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

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

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, APOTHECARY

COMPANY ANCIENT



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+	-

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

PRIMARIS ANCIENT



4



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

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

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

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, ANCIENT

IMPERIAL SPACE MARINE



3



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

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIAL SPACE MARINE

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+	-

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, COMPANY CHAMPION

COMPANY VETERANS



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

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

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

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, COMPANY VETERANS

CHAPTER ANCIENT



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

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

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

HABILIDADES

Estandarte del Capítulo. Los chequeos de moral realizados por unidades **DARK ANGELS** amigas se superan automáticamente a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

DEATHWING ANCIENT



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deathwing 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

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

Estandarte de Compañía Deathwing. Suma 1 al atributo Ataques de las unidades **DEATHWING** cuando realizan acciones de ataque a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ANCIENT, TERMINATOR

DEATHWING APOTHECARY



5



Un Deathwing Apothecary es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: reductor.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deathwing Apothecary	5"	3+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Reductor	Combate	Combate	Port.	9+	11+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TERMINATOR, APOTHECARY

DEATHWING CHAMPION



Un Deathwing Champion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: alabarda de Caliban.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deathwing Champion	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Alabarda de Caliban	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TERMINATOR, DEATHWING CHAMPION

DEATHWING TERMINATOR SQUAD



11



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

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Lanzamisiles ciclón	Pesada	36"	2	7+	7+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón automático Segador	Pesada	36"	2	8+	8+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de energía de la Deathwing	Combate	Combate	x2	5+	6+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga

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 de plasma, 1 cañón automático Segador.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

DEATHWING KNIGHTS



12



Los Deathwing Knights son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 24**). Está equipada con: armas de Deathwing Knight.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Deathwing Knight	Combate	Combate	x3	5+	6+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, DEATHWING KNIGHTS

DREADNOUGHT



7



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
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, arma de combate de Dreadnought.

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, 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, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

REDEMPTOR DREADNOUGHT



10



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

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón 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 Redemptor	Combate	Combate	Port.	5+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanzallamas pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón gatling de campaña (**Potencia de unidad +1**).
- En lugar de 1 cañón 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, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

RAVENWING ANCIENT



6



Un Ravenwing Ancient es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espolón de plasma, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravenwing Ancient	14"	3+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espolón de plasma	Armas ligeras	18"	Port.	8+	8+	Sobrecarga
Lanzagranadas Ravenwing	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espolón de plasma, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzagranadas Ravenwing.

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

Estandarte de la Ravenwing. Suma 1 al atributo Ataques de unidades **RAVENWING** cuando realicen acciones de combate a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, PERSONAJE, ANCIENT

RAVENWING APOTHECARY



6



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravenwing Apothecary	14"	3+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espolón de plasma	Armas ligeras	18"	Port.	8+	8+	Sobrecarga
Lanzagranadas Ravenwing	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espolón de plasma, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzagranadas Ravenwing.

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, PERSONAJE, APOTHECARY

RAVENWING CHAMPION



6



Un Ravenwing Champion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espolón de plasma, arma Reliquia.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravenwing Champion	14"	2+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzagranadas Ravenwing	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	-
Espolón de plasma	Armas ligeras	18"	Port.	8+	8+	Sobrecarga
Arma Reliquia	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espolón de plasma, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzagranadas Ravenwing.

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, PERSONAJE, RAVENWING CHAMPION

AGGRESSOR SQUAD



8



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

SERVITORS



2



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**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+ mientras se encuentre a 6" o menos de al menos un **TECHMARINE DARK ANGELS** amigo.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SERVITORS

REIVER SQUAD



6



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Tropas de terror

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

SCOUT BIKE SQUAD



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

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, SCOUT 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, espadas sierra.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas 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 la formen, tambi6n puede estar equipada con 1 eviscerador.

CLAVES DE FACCI6N: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERIA, ASSAULT SQUAD

INCEPTOR SQUAD



11



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

INCEPTOR SQUAD

SUPPRESSOR SQUAD



8



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

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

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

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

RAVENWING ATTACK BIKE SQUAD



4



Una Ravenwing 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
Ravenwing Attack Bike Squad (1 miniatura)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Ravenwing Attack Bike Squad (2 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Ravenwing Attack Bike Squad (3 miniaturas)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

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

OPCIONES DE EQUIPO

- 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, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, ATTACK BIKE SQUAD

RAVENWING BIKE SQUAD



8



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, BIKE SQUAD

RAVENWING LAND SPEEDERS



4



Los Ravenwing 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
Ravenwing Land Speeders (1 miniatura)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Ravenwing Land Speeders (2 miniaturas)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
Ravenwing Land Speeders (3 miniaturas)	20"	3+	3+	3	3	5	6+

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

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, también debe estar equipada con una de las siguientes: 1 bólder 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, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, LAND SPEEDERS

RAVENWING DARKSHROUD



6



Un Ravenwing Darkshroud es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter pesado, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravenwing Darkshroud	12"	3+	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+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón de asalto.

HABILIDADES

Icono del Antiguo Caliban. Las unidades **LIGERAS DARK ANGELS** y **PESADAS DARK ANGELS** amigas tienen la habilidad Sigilo a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LAND SPEEDER, VOLAR, DARKSHROUD

RAVENWING LAND SPEEDER VENGEANCE



8



Un Ravenwing Land Speeder Vengeance es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólder pesado, batería tormenta de plasma, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravenwing Land Speeder Vengeance	12"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Batería tormenta de plasma	Pesada	36"	2	6+	6+	Sobrecarga
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólder pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón de asalto.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LAND SPEEDER, VOLAR, LAND SPEEDER VENGEANCE

RAVENWING BLACK KNIGHTS



8



Los Ravenwing Black Knights son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 5 miniaturas (**Potencia de unidad 15**) o 10 miniaturas (**Potencia de unidad 19**). Está equipada con: espolón de plasmas, armas de combate de Black Knight.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravenwing Black Knights (3 miniaturas)	14"	3+	3+	2	1	6	5+
Ravenwing Black Knights (5 miniaturas)	14"	3+	3+	3	2	6	5+
Ravenwing Black Knights (10 miniaturas)	14"	3+	3+	6	3	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espolón de plasmas	Armas ligeras	18"	Port.	7+	7+	Sobrecarga
Lanzagranadas Ravenwings	Armas ligeras	24"	Port.	6+	8+	-
Armas de combate de Black Knight	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de espolones de plasma, esta unidad puede estar equipada con lanzagranadas Ravenwings.

HABILIDADES

Círculo Interior. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **FALLEN**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, RAVENWING BLACK KNIGHTS

DEVASTATOR SQUAD



3



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DEVASTATOR SQUAD

HELLBLASTER SQUAD



7



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

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, HELLBLASTER SQUAD

ELIMINATOR SQUAD



8



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Infiltradores, Sigilo

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

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

PREDATOR



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PREDATOR

HUNTER



9



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

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, HUNTER

STALKER



8



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

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, STALKER

WHIRLWIND



6



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

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, WHIRLWIND

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 defensivo Repulsor, campo repulsor.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destructor láser pesado	Pesada	72"	2	9+	4+	-
Cañón 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	Part.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad aunque tenga 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 Movimiento este turno, dobla el atributo Ataques de su destructor láser pesado y macroincinerador de plasma para esa acción.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA PRIMARIS DARK ANGELS** amigas. Cada miniatura **Mk X GRAVIS** ocupa el lugar de otras 2 miniaturas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, 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, 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 DARK ANGELS** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, LAND RAIDER

VINDICATOR



9



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también 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, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VINDICATOR

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 DARK ANGELS** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, 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 DARK ANGELS** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, 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 DARK ANGELS** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO

RAZORBACK



6



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

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
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 DARK ANGELS** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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 deben desembarcar de inmediato y ninguna unidad podrá embarcar en ella durante el resto de la batalla. Las unidades que desembarcan de esta unidad no pueden situarse a 9" o menos de ninguna unidad enemiga. Si una unidad embarcada en esta unidad no puede desembarcar, es destruida.

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

TRANSPORTE

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, 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 DARK ANGELS** amigas.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, 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 defensivo Repulsor, campo repulsor.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón 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 defensivo Repulsor	Armas ligeras	24"	2	7+	9+	-
Campo repulsor	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón láser doble.
- En lugar de 1 espolón láser, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón 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

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

TRANSPORTE

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, REPULSOR

RAVENWING DARK TALON



16



Un Ravenwing Dark Talon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 bólteres huracán, cañón de fisura, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravenwing Dark Talon	20-40"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter huracán	Armas ligeras	24"	2	7+	9+	Fuego rápido
Cañón de fisura	Pesada	18"	1	9+	5+	Destructor
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

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.

Bomba de estasis. Una vez por batalla, cuando esta unidad acabe una acción de movimiento, elige una unidad enemiga sobre la que haya movido al realizar esa acción de movimiento y tira 3D6, sumando 1 al resultado si esa unidad es un **PERSONAJE** y/o **INFANTERÍA**; por cada resultado de 4+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, DARK TALON

NEPHILIM JETFIGHTER



16



Un Nephilim Jetfighter es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón láser doble, lanzamisiles Espadanegra, bólter pesado doble, casco blindado.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mega bólter Vengador	Pesada	36"	3	5+	8+	-
Lanzamisiles Espadanegra	Pesada	36"	2	7+	7+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón láser doble, esta unidad puede estar equipada con 1 mega bólter Vengador (Potencia de unidad +1).

HABILIDADES

Supersónico

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

CLAVES: PESADA, VOLAR, AERONAVE, VEHÍCULO, NEPHILIM JETFIGHTER

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Una Stormraven Gunship es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 lanzamisiles Stormstrikes, 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	Pesada	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 hace, hasta el final de la fase su atributo Movimiento cambia a 20" pero pierde la habilidad Supersónico.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 friendly **DARK ANGELS INFANTERÍA** models y 1 **DARK ANGELS DREADNOUGHT**. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, AERONAVE, STORMRAVEN 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 occulus, armas de combate.

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

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

HABILIDADES

Infiltradores

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

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, 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
Ametralladora pesada graniferro	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón automático graniferro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	-
Puño de Invictor	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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, campo repulsor.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Batería de misiles 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 sólo uso, Barrera artillera, Destructor
Sistema de armas defensivo de Impulsor	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	-
Campo repulsor	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un domoescudo (**Potencia de unidad +1**) o también puede 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

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

TRANSPORTE

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, IMPULSOR