

WATCH MASTER



Un Watch Master es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Lanza de guardián.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza de guardián	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Señor de la vigilia. Repite las tiradas para impactar de ataques realizados por unidades **DEATHWATCH** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WATCH MASTER

WATCH CAPTAIN ARTEMIS



5



El Watch Captain Artemis es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

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

HABILIDADES

Campeón imparable. Al inicio de la fase de daño puedes retirar un marcador de explosión pequeño de esta unidad.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WATCH CAPTAIN, ARTEMIS

WATCH CAPTAIN



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Watch 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 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 la 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 la siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WATCH CAPTAIN

PRIMARIS WATCH CAPTAIN



5



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

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

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

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

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 la 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 la siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, LIBRARIAN

PRIMARIS LIBRARIAN



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+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

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 la 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 la siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.

HABILIDADES

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

Líder espiritual. Las unidades **DEATHWATCH** amigas pueden usar el Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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 de ataques realizados por armas de combate por unidades **DEATHWATCH** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades **DEATHWATCH** amigas pueden usar el Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

VETERANS



5



Los Veterans son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón frag de la Deathwatch	Pesada	24"	1	6+	8+	Infierno
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Bólter pesado Infernus	Pesada	36"	2	6+	9+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Bólteres de la Deathwatch	Armas ligeras	30"	Port.	6+	9+	Fuego rápido
Armas de combate de la Deathwatch	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-
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 +2** por bólter pesado Infernus, **Potencia de unidad +1** por otra arma): cañón frag de la Deathwatch, bólter pesado, lanzallamas pesado, bólter pesado Infernus, lanzamisiles.
- Esta unidad puede reemplazar sus armas de combate por armas de combate de la Deathwatch (**Potencia de unidad +1**).
- Si esta unidad está formada por 10 miniaturas o no está equipada con ninguna arma Pesada, también está equipada con bólteres de la Deathwatch.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VETERANS

INTERCESSORS



Los Intercessors son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 13**). Está equipada con: rifles bólter de la Deathwatch, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles bólter de la Deathwatch	Armas ligeras	36"	Port.	5+	8+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, INTERCESSORS

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 DEATHWATCH** 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, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, APOTHECARY

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 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 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 1 lanzamisiles.
- 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, DEATHWATCH

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

DREADNOUGHT



7



Un 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
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 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 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 1 lanzamisiles.
- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, 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, DEATHWATCH

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

TERMINATORS



12



Los Terminators son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 22**). Está equipada con: bólteres tormenta de la Deathwatch, arma de energía Terminators.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Terminators (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminators (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
Bólteres tormenta de la Deathwatch	Armas ligeras	30"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Arma de energía Terminators	Combate	Combate	x2	6+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta tres de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 cañón de asalto, 1 lanzamisiles ciclón, 1 lanzallamas pesado.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATORS

REIVERS



Los Reivers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: pistolas bólder pesadas de la Deathwatch, filos de Reiver.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabinas bólder de la Deathwatch	Armas ligeras	30"	x2	7+	9+	-
Pistolas bólder pesadas de la Deathwatch	Armas ligeras	15"	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 de la Deathwatch y filos de Reiver, esta unidad puede estar equipada con carabinas bólder de la Deathwatch y armas de combate.
- Esta unidad puede tener paracaídas gravíticos (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene paracaídas gravíticos tiene la siguiente habilidad adicional: **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, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, PHOBOS, REIVERS

AGGRESSORS



8



Los Aggressors son 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
Aggressors (3 miniaturas)	5"	3+	3+	1	2	6	5+
Aggressors (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, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, MK X GRAVIS, AGGRESSORS

VANGUARD VETERANS



8



Los Vanguard Veterans son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: pistolas bólder de la Deathwatch, armas de Vanguard.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vanguard Veterans (5 miniaturas)	12"	3+	3+	1	1	7	6+
Vanguard Veterans (10 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólder de la Deathwatch	Armas ligeras	15"	Port.	7+	9+	-
Armas de Vanguard	Combate	Combate	x3	6+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, VANGUARD VETERANS

BIKERS



9



Los Bikers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (Potencia de unidad 17). Está equipada con: bólteres dobles de la Deathwatch, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bikers (3 miniaturas)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Bikers (6 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólteres dobles de la Deathwatch	Armas ligeras	30"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, BIKERS

INCEPTORS



11



Los Inceptors son 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
Inceptors (3 miniaturas)	10"	3+	3+	1	2	6	5+
Inceptors (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, DEATHWATCH

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

INCEPTORS

HELLBLASTERS



Los Hellblasters son 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
Hellblasters (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Hellblasters (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, DEATHWATCH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, HELLBLASTERS

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 DEATHWATCH** 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, DEATHWATCH

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 DEATHWATCH** 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, DEATHWATCH

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 DEATHWATCH** 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, DEATHWATCH

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

RHINO



5



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 DEATHWATCH** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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 DEATHWATCH** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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 DEATHWATCH** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, DROP POD

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 **PRIMARIS INFANTERÍA DEATHWATCH** amigas. Cada miniatura **Mk X GRAVIS** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, REPULSOR

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	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

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 **PRIMARIS INFANTERÍA DEATHWATCH** amigas. Cada miniatura **Mk X GRAVIS** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

CORVUS BLACKSTAR



15



Una Corvus Blackstar es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 lanzamisiles Stormstrikes, cañón láser doble, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Corvus Blackstar	20"-45"	6+	3+	1	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzacohetes Blackstar	Pesada	30"	1	8+	8+	Antiaéreo
Lanzamisiles Stormstrike	Pesada	72"	1	10+	6+	-
Cañón de asalto doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Bólder huracán	Pesada	24"	2	7+	9+	Fuego rápido
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón láser doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón de asalto doble (**Potencia de unidad +2**).
- En lugar de 2 lanzamisiles Stormstrikes, esta unidad puede estar equipada con 2 lanzacohetes Blackstars.
- Esta unidad también puede estar equipada con 1 bólder huracán.

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.

Lanzacohetes racimo Blackstar. Cuando esta unidad acaba de realizar una acción de movimiento, elige una unidad enemiga sobre la que haya movido al realizar esa acción. Tira 2D6, resta 1 a cada resultado si esa unidad es un **PERSONAJE**; por cada resultado de 5+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA DEATHWATCH** o **MOTORISTA DEATHWATCH** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **MOTORISTA** ocupa el espacio de 3 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, AERONAVE, VOLAR, CORVUS BLACKSTAR