

# LORD KALDOR DRAIGO



12



Lord Kaldor Draigo es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La Espada de Titán. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lord Kaldor Draigo	5"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
La Espada de Titán	Combate	Combate	Port.	6+	6+	Destructor

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Azote del mal.** Puedes repetir tiradas para herir de ataques realizados por unidades **GREY KNIGHTS** amigas que tengan como blanco unidades **DAEMON** a 6" o menos de esta unidad.

**Señor del Capítulo.** Puedes repetir las tirada para impactar de ataques realizados por unidades **GREY KNIGHTS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, GRAND MASTER, TERMINATOR, LORD KALDOR DRAIGO

# GRAND MASTER VOLDUS



8



Grand Master Voldus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Malleus Argyrum. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Grand Master Voldus	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Malleus Argyrum	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Psíquico experto.** Una vez por batalla, al final de la fase de órdenes, puedes buscar en tu Mazo de Recursos de mando y robar o bien un Recurso de mando Adeptus Astartes a tu elección que sea un poder psíquico, o bien las cartas Negar a la bruja o Voluntad de adamantio. Añade la carta a tu mano y luego baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo.

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, GRAND MASTER, TERMINATOR, VOLDUS

# GRAND MASTER



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Grand Master</b>	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, TERMINATOR, GRAND MASTER

# GRAND MASTER EN NEMESIS DREADKNIGHT



9



Un Grand Master en Nemesis Dreadknight es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 puños Némesis de Dreadknight.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Grand Master en Nemesis Dreadknight	8"	2+	2+	2	2	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Psilenciador gatling	Pesada	24"	4	7+	10+	-
Incinerador pesado	Pesada	12"	2	5+	8+	Infierno
Cañón-psi pesado	Pesada	24"	1	4+	5+	-
Puño Némesis de Dreadknight	Combate	Combate	Port.	7+	5+	-
Arma de fuerza Némesis	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +2** por arma): 1 psilenciador gatling, 1 incinerador pesado, 1 cañón-psi pesado.
- En lugar de 1 puño Némesis de Dreadknight, esta unidad puede estar equipada con 1 arma de fuerza Némesis.
- Esta unidad puede tener un Teleportador Dreadknight (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Teleportador Dreadknight:
  - Tiene la siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.

## HABILIDADES

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, PSÍQUICO, PERSONAJE, NEMESIS DREADKNIGHT, GRAND MASTER

# CASTELLAN CROWE



Castellan Crowe es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La Espada Negra de Antwyr. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Castellan Crowe	6"	2+	2+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
La Espada Negra de Antwyr	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

## HABILIDADES

**Sacrificio heroico.** Si esta unidad es destruida mientras se encuentra en contacto de peana con alguna unidad enemiga, sitúa un marcador de explosión junto a una unidad enemiga en contacto de peana con esta unidad antes de retirarla del campo de batalla.

**Maestro espadachín.** Puedes repetir las tiradas para impactar y para herir de ataques realizados por esta unidad con armas de combate.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, BROTHERHOOD CHAMPION, CASTELLAN CROWE

# BROTHER-CAPTAIN STERN



Brother-Captain Stern es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Brother-Captain Stern	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Encrucijadas del destino.** Una vez por turno, después de haber realizado una tirada de salvación por esta unidad, puedes repetir esa tirada de salvación.

**Foco psíquico.** Cuando seleccionas una unidad **GREY KNIGHTS** amiga para manifestar un poder psíquico a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad, después de resolverlo tira 1D12; con un 7+ devuelve ese Recurso de mando a tu mano en lugar de descartarlo. Ese Returso de mando no se puede volver a jugar este turno.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, BROTHER-CAPTAIN, TERMINATOR, STERN

# BROTHER-CAPTAIN



6



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Brother-Captain</b>	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):  
1 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Foco psíquico.** Cuando seleccionas una unidad **GREY KNIGHTS** amiga para manifestar un poder psíquico a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad, después de resolverlo tira 1D12; con un 7+ devuelve ese Recurso de mando a tu mano en lugar de descartarlo. Ese Returso de mando no se puede volver a jugar este turno.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, TERMINATOR, BROTHER-CAPTAIN

# LIBRARIAN



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

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

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

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# 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 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 GREY KNIGHTS** 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, GREY KNIGHTS

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

# CHAPLAIN



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

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

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

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

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

**Líder espiritual.** Las unidades **GREY KNIGHTS** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, TERMINATOR, CHAPLAIN

# BROTHERHOOD CHAMPION



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Brotherhood Champion	6"	2+	2+	1	1	6	4+

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

## HABILIDADES

**Sacrificio heroico.** Si esta unidad es destruida mientras se encuentra en contacto de peana con alguna unidad enemiga, sitúa un marcador de explosión junto a una unidad enemiga en contacto de peana con esta unidad antes de retirarla del campo de batalla.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, BROTHERHOOD CHAMPION

# TERMINATOR SQUAD



11



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

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	x2	5+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# STRIKE SQUAD



8



Una Strike Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: bólteres tormenta, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

## 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 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, STRIKE SQUAD

# APOTHECARY



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Apothecary</b>	5"	2+	3+	1	1	6	4+

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

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# BROTHERHOOD ANCIENT



6



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Brotherhood Ancient</b>	5"	3+	3+	1	1	6	4+

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

## HABILIDADES

**Golpe en profundidad**

**Estandarte sagrado.** Los chequeos de moral realizados por unidades **GREY KNIGHTS** amigas se superan automáticamente cuando se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# PALADIN SQUAD



12



Una Paladin Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 24**). Está equipada con: bólteres tormenta, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	x3	5+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# PALADIN ANCIENT



6



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Paladín Ancient	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):  
1 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Estandarte sagrado.** Los chequeos de moral realizados por unidades **GREY KNIGHTS** amigas se superan automáticamente cuando se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# PURIFIER SQUAD



6



Una Purifier Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: bólteres tormenta, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PURIFIER SQUAD

# 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
<b>Dreadnought</b>	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, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, PSÍQUICO, 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, GREY KNIGHTS

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

# SERVITORS



2



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes 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 **GREY KNIGHTS TECHMARINE** amigo.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, SERVITORS

# INTERCEPTOR SQUAD



10



Una Interceptor Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 20**). Está equipada con: bólteres tormenta, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Interceptor Squad (5 miniaturas)</b>	12"	3+	3+	1	1	6	6+
<b>Interceptor Squad (10 miniaturas)</b>	12"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

## 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 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Teleportadores personales.** Esta unidad se puede mover a través de miniaturas y terreno como si no estuvieran presentes. Cuando esta unidad realiza una acción de movimiento, puede hacer una teleportación en lugar de moverse. Si lo hace, se retira del campo de batalla y se sitúa en la Reserva táctica. Cuando esta unidad llega como refuerzos, se despliega en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier unidad enemiga. Una unidad no puede teleportarse si ha sido desplegada en el campo de batalla este turno, si hay alguna unidad enemiga en contacto de peana con ella, o si hay algún marcador de explosión junto a ella.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, INTERCEPTOR SQUAD

# PURGATION SQUAD



7



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

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Psilenciador	Pesada	24"	2	7+	10+	-
Cañón-psi	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

## 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 incinerador, 1 psilenciador, 1 cañón-psi.
- Si esta unidad esta formada por 10 miniaturas o no está equipada con armas Pesadas, también puede estar equipada con bólter tormenta.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PURGATION SQUAD

# NEMESIS DREADKNIGHT



Un Nemesis Dreadknight es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 puños Némesis de Dreadknight.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Nemesis Dreadknight</b>	8"	3+	3+	2	2	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Psilenciador gatling	Pesada	24"	4	7+	10+	-
Incinerador pesado	Pesada	12"	2	5+	8+	Infierno
Cañón-psi pesado	Pesada	24"	1	4+	5+	-
Puño Némesis de Dreadknight	Combate	Combate	Port.	7+	5+	-
Arma de fuerza Némesis	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +2** por arma): 1 psilenciador gatling, 1 incinerador pesado, 1 cañón-psi pesado.
- En lugar de 1 puño Némesis de Dreadknight, esta unidad puede estar equipada con 1 arma de fuerza Némesis.
- Esta unidad puede tener un Teleportador Dreadknight (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Teleportador Dreadknight:
  - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, PSÍQUICO, NEMESIS DREADKNIGHT

# 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 GREY KNIGHTS** amigas. Cada miniatura **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**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 GREY KNIGHTS** amigas. Cada miniatura **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

**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 GREY KNIGHTS** amigas. Cada miniatura **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# RAZORBACK



6



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA GREY KNIGHTS** amigas. No puede transportar unidades **TERMINATOR**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# 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 GREY KNIGHTS** amigas. No puede transportar unidades **TERMINATOR**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# STORMHAWK INTERCEPTOR



16



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

Supersónico

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# STORMRAVEN GUNSHIP



20



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

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

### Supersónico

**Aerodeslizador.** Al inicio de la fase de acción, puedes declarar que esta unidad se deslizará. Si lo 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 miniaturas **INFANTERÍA GREY KNIGHTS** amigas y 1 **DREADNOUGHT GREY KNIGHTS**. Cada miniatura **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

# STORMTALON GUNSHIP



9



Una Stormtalon Gunship es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto doble, 2 bólteres pesados, casco blindado.

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

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

## OPCIONES DE EQUIPO

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

## HABILIDADES

### Supersónico

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

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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