



## HUESTE DE CABALLEROS

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

### CLAVES

A lo largo de esta sección encontrarás claves en el interior de paréntesis angulares, específicamente <LEALTAD DE QUESTOR> y <CASA>. Son una abreviatura para claves a tu elección tal y como se describe a continuación.

#### <LEALTAD DE QUESTOR>

Todos los Imperial Knights deben lealtad al Imperium de la Humanidad o al Culto Máquina del Adeptus Mechanicus. Incluso los Desarraigados, que ya no pertenecen a ninguna casa noble, mantienen el juramento de lealtad que hicieron tiempo atrás.

Las hojas de datos Imperial Knights tienen la clave <LEALTAD DE QUESTOR>. Cuando incluyas una unidad como esta en tu ejército, tienes que elegir si la unidad debe lealtad al Imperium o al Adeptus Mechanicus. Si es al primero, deberás reemplazar la clave <LEALTAD DE QUESTOR> allí donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad por **QUESTOR IMPERIALIS**, si es el segundo, deberás reemplazar la clave <LEALTAD DE QUESTOR> allí donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad por **QUESTOR MECHANICUS**.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Knight Preceptor en tu ejército y decidieras que debe lealtad al Adeptus Mechanicus, su clave <LEALTAD DE QUESTOR> cambiaría por **QUESTOR MECHANICUS**.

#### <CASA>

A excepción de los Desarraigados, todos los Imperial Knights pertenecen a una casa noble. Las hojas de datos Imperial Knights tienen la clave <CASA>. Cuando incluyas una unidad como esta en tu ejército, debes elegir a qué casa pertenece (a menos que sea un Desarraigado, tal y como se describe seguidamente). A continuación reemplaza la clave <CASA> allí donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre de tu casa escogida. Si la unidad tienen la clave **QUESTOR IMPERIALIS**, deberá pertenecer a una casa que deba lealtad al Imperium, si la unidad tienen la clave **QUESTOR MECHANICUS**, deberá pertenecer a una casa que deba lealtad al Adeptus Mechanicus. Puedes usar cualquier casa noble sobre la que hayas leído o puedes crear la tuya propia.

Por ejemplo, si quieres incluir un Knight Preceptor en tu ejército que tiene la clave **QUESTOR MECHANICUS**, puedes decidir que pertenecía a la Casa Raven. Su clave <CASA> cambiaría por **CASA RAVEN**, y su habilidad "Mentor" diría "Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **CASA RAVEN ARMIGER CLASS** amigas a 6" o menos de esta unidad."

Puedes elegir que cualquier Imperial Knight sea un Desarraigado, sin que importe si debe lealtad al Imperium o al Adeptus Mechanicus. Si lo haces, reemplaza la clave <CASA> allí donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con la clave **DESARRAIGADO**.

# KNIGHT PALADIN



24



Un Knight Paladin es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla de fuego rápido, 2 ametralladoras pesadas y espada sierra Segador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Knight Paladin</b>	12"	3+	3+	4	5	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Módulo lanzamisiles Ironstorm	Pesada	72"	2	6+	9+	Barrera artillera
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Cañón de batalla de fuego rápido	Pesada	72"	4	6+	6+	-
Batería de cohetes Stormspear	Pesada	48"	1	6+	5+	-
Cañón automático Ícaro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo
Espada sierra Segador	Combate	Combate	Port.	5+	6+	Destructor
Guantelete atronador	Combate	Combate	Port.	6+	5+	Destructor

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espada sierra Segador, esta unidad puede estar equipada con 1 guantelete atronador.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 módulo lanzamisiles Ironstorm, 1 batería de cohetes Stormspear, 1 cañón automático Ícaro doble.
- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** SÚPER PESADO, VEHÍCULO, TITÁNICA, CLASE QUESTORIS, KNIGHT PALADIN

# KNIGHT PRECEPTOR



25



Un Knight Preceptor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: impulsor láser, ametralladora pesada y espada sierra Segador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Knight Preceptor</b>	12"	3+	3+	4	5	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Módulo lanzamisiles Ironstorm	Pesada	72"	2	6+	9+	Barrera artillera
Impulsor láser	Pesada	36"	4	5+	5+	-
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Batería de cohetes Stormspear	Pesada	48"	1	6+	5+	-
Cañón automático Ícaro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo
Espada sierra Segador	Combate	Combate	Port.	5+	6+	Destructor
Guantelete atronador	Combate	Combate	Port.	6+	5+	Destructor

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espada sierra Segador, esta unidad puede estar equipada con 1 guantelete atronador.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 módulo lanzamisiles Ironstorm, 1 batería de cohetes Stormspear, 1 cañón automático Ícaro doble.
- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 rifle de fusión, 1 multiláser.

## HABILIDADES

**Mentor.** Repite los resultados de 1 de ataques realizados por unidades <CASA> ARMIGER CLASS amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** SÚPER PESADO, VEHÍCULO, TITÁNICA, CLASE QUESTORIS, KNIGHT PRECEPTOR

# KNIGHT ERRANT



24



Un Knight Errant es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón termal, ametralladora pesada y espada sierra Segador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Knight Errant</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Módulo lanzamisiles Ironstorm	Pesada	72"	2	6+	9+	Barrera artillera
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Batería de cohetes Stormspear	Pesada	48"	1	6+	5+	-
Cañón termal	Pesada	36"	2	6+	4+	Destructor
Cañón automático Ícaro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo
Espada sierra Segador	Combate	Combate	Port.	5+	6+	Destructor
Guantelete atronador	Combate	Combate	Port.	6+	5+	Destructor

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espada sierra Segador, esta unidad puede estar equipada con 1 guantelete atronador.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 módulo lanzamisiles Ironstorm, 1 batería de cohetes Stormspear, 1 cañón automático Ícaro doble.
- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** SÚPER PESADO, VEHÍCULO, TITÁNICA, CLASE QUESTORIS, KNIGHT ERRANT

# KNIGHT GALLANT



24



Un Knight Gallant es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: ametralladora pesada, guantelete atronador y espada sierra Segador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Knight Gallant</b>	<b>12"</b>	<b>2+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Módulo lanzamisiles Ironstorm	Pesada	72"	2	6+	9+	Barrera artillera
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Batería de cohetes Stormspear	Pesada	48"	1	6+	5+	-
Cañón automático Ícaro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo
Espada sierra Segador	Combate	Combate	Port.	5+	6+	Destructor
Guantelete atronador	Combate	Combate	Port.	6+	5+	Destructor

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 módulo lanzamisiles Ironstorm, 1 batería de cohetes Stormspear, 1 cañón automático Ícaro doble.
- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** SÚPER PESADO, TITÁNICA, VEHÍCULO, CLASE QUESTORIS, KNIGHT GALLANT

# KNIGHT WARDEN



24



Un Knight Warden es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón gatling Vengador, lanzallamas pesado, ametralladora pesada y espada sierra Segador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Knight Warden</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón gatling Vengador	Pesada	36"	4	4+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Módulo lanzamisiles Ironstorm	Pesada	72"	2	6+	9+	Barrera artillera
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Batería de cohetes Stormspear	Pesada	48"	1	6+	5+	-
Cañón automático Ícaro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo
Espada sierra Segador	Combate	Combate	Port.	5+	6+	Destructor
Guantelete atronador	Combate	Combate	Port.	6+	5+	Destructor

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 espada sierra Segador, esta unidad puede estar equipada con 1 guantelete atronador.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 módulo lanzamisiles Ironstorm, 1 batería de cohetes Stormspear, 1 cañón automático Ícaro doble.
- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** SÚPER PESADO, TITÁNICA, VEHÍCULO, CLASE QUESTORIS, KNIGHT WARDEN

# KNIGHT CRUSADER



28



Un Knight Crusader es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón gatling Vengador, lanzallamas pesado, ametralladora pesada, cañón termal y pies titánicos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Knight Crusader</b>	12"	3+	3+	4	5	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón gatling Vengador	Pesada	36"	4	4+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Módulo lanzamisiles Ironstorm	Pesada	72"	2	6+	9+	Barrera artillera
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Cañón de batalla de fuego rápido	Pesada	72"	4	6+	6+	-
Batería de cohetes Stormspear	Pesada	48"	1	6+	5+	-
Cañón termal	Pesada	36"	2	6+	4+	Destructor
Cañón automático Ícaro doble	Pesada	48"	2	8+	8+	Antiaéreo
Pies titánicos	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón termal, esta unidad puede estar equipada con 1 ametralladora pesada and 1 cañón de batalla de fuego rápido.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): 1 módulo lanzamisiles Ironstorm, 1 batería de cohetes Stormspear, 1 cañón automático Ícaro doble.
- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** SÚPER PESADO, TITÁNICA, VEHÍCULO, CLASE QUESTORIS, KNIGHT CRUSADER

# CANIS REX



30



Canis Rex es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: impulsor láser, multiláser y mano de la libertad. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Canis Rex	12"	2+	2+	4	5	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Impulsor láser	Pesada	36"	4	5+	5+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Mano de la libertad	Combate	Combate	Port.	5+	4+	Destructor

## HABILIDADES

**Rompecadenas.** Suma 1 al atributo Liderazgo de unidades **IMPERIUM** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, QUESTOR IMPERIALIS, DESARRAIGADO  
**CLAVES:** SÚPER PESADO, PERSONAJE, VEHÍCULO, TITÁNICA, CLASE QUESTORIS, KNIGHT PRECEPTOR, CANIS REX



# KNIGHT CASTELLAN



30



Un Knight Castellan es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: erradicador de plasma, 2 misiles rompeescudos, 2 rifles de fusión doble, 2 cañones rompeesquidos doble, lanza volcán y pies titánicos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Knight Castellan</b>	<b>10"</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Erradicador de plasma	Pesada	48"	2	6+	6+	Supercharge
Misil rompeescudos	Pesada	48"	1	9+	5+	Un solo uso
Rifle de fusión doble	Pesada	12"	2	11+	4+	-
Cañón rompeesquidos doble	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Lanza volcán	Pesada	80"	2	10+	3+	Destructor
Pies titánicos	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón rompeesquidos doble, esta unidad puede estar equipada con 2 misiles rompeescudos.

## HABILIDADES

**Explosión del doble núcleo de plasma.** Cuando esta unidad es destruida, tira 2D12 en lugar de 1D12 para determinar si explota, y lo hará si cualquiera de los resultado es 10+. Cuando esta unidad explote, sitúa un marcador de explosión junto a todas las unidades (excepto unidades **SÚPERPESADAS**) que se encuentren a 12" o menos de esta unidad en lugar de a 6" o menos.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** SÚPER PESADO, VEHÍCULO, TITÁNICA, CLASE DOMINUS, KNIGHT CASTELLAN

# KNIGHT VALIANT



30



Un Knight Valiant es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de conflagración, 4 misiles rompeescudos, arpón espiral de trueno, 2 rifles de fusión doble, cañón rompeasedios doble y pies titánicos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Knight Valiant</b>	<b>10"</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de conflagración	Pesada	18"	6	4+	8+	Infierno
Misil rompeescudos	Pesada	48"	1	9+	5+	Un solo uso
Arpón espiral de trueno	Pesada	12"	1	8+	2+	Destructor apocalíptico
Rifle de fusión doble	Pesada	12"	2	11+	4+	-
Cañón rompeasedios doble	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Pies titánicos	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 misiles rompeescudos, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón rompeasedios doble.

## HABILIDADES

**Explosión del doble núcleo de plasma.** Cuando esta unidad es destruida, tira 2D12 en lugar de 1D12 para determinar si explota, y lo hará si cualquiera de los resultado es 10+. Cuando esta unidad explote, sitúa un marcador de explosión junto a todas las unidades (excepto unidades **SÚPERPESADAS**) que se encuentren a 12" o menos de esta unidad en lugar de a 6" o menos.

**Destructor apocalíptico:** Si una tirada para herir de un ataque con un arma con esta habilidad tiene éxito, sitúa cuatro marcadores de explosión junto al blanco en lugar de uno.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** SÚPER PESADO, VEHÍCULO, TITÁNICA, CLASE DOMINUS, KNIGHT VALIANT

# ARMIGER HELVERIN



9



Un Armiger Helverin es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones automáticos Armiger, ametralladora pesada y pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Armiger Helverin	14"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático Armiger	Pesada	60"	2	7+	7+	-
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.

## HABILIDADES

**Escuadrón de vehículos.** Cada casilla de Amo de la guerra en un Destacamento te permite elegir hasta tres unidades com esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una única casilla de Amo de la guerra deberá desplegarse a la vez y a 6" o menos del resto de unidades elegidas en la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, ARMIGER CLASS, ARMIGER HELVERIN

# ARMIGER WARGLAIVE



9



Unn Armiger Warglaive es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: ametralladora pesada, lanza termal, piesblindados y cuchilla sierra Segador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Armiger Warglaive	14"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Lanza termal	Pesada	30"	1	10+	4+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Cuchilla sierra Segador	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 ametralladora pesada, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle de fusión.

## HABILIDADES

**Escuadrón de vehículos.** Cada casilla de Amo de la guerra en un Destacamento te permite elegir hasta tres unidades con esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una única casilla de Amo de la guerra deberá desplegarse a la vez y a 6" o menos del resto de unidades elegidas en la misma casilla la primera vez que se desplieguen.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHT, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, ARMIGER CLASS, ARMIGER WARGLAIVE

# SACRISTAN FORGESHRINE



4



Un Sacristan Forgeshrine es una unidad formada por 1 miniatura. Después de que esta unidad despliegue, se trata como un Obstáculo, y deja de considerarse una unidad a propósito de reglas.

## AUTOSACRISTÁN

Al inicio de la fase de daño, el jugador que ha desplegado este rasgo de terreno puede elegir una unidad **IMPERIAL KNIGHTS** de su ejército a 1" o menos de este rasgo de terreno y elegir uno de los siguientes efectos:

- **Ritual de reparación.** Retira un marcador de daño de la unidad elegida.
- **Ritual de recarga.** Las armas con las que está equipada la unidad elegida que tengan la habilidad Un solo uso y que hayan sido usadas para realizar ataques durante esta batalla se considera que no han realizado esos ataques para los propósitos de la habilidad Un solo uso.
- **Rito de reabastecimiento.** Suma 3" al atributo Movimiento de la unidad elegida hasta el final del siguiente turno.

**CLAVES DE FACCIÓN:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS

**CLAVES:** SECTOR MECHANICUS, SACRISTAN FORGESHRINE