



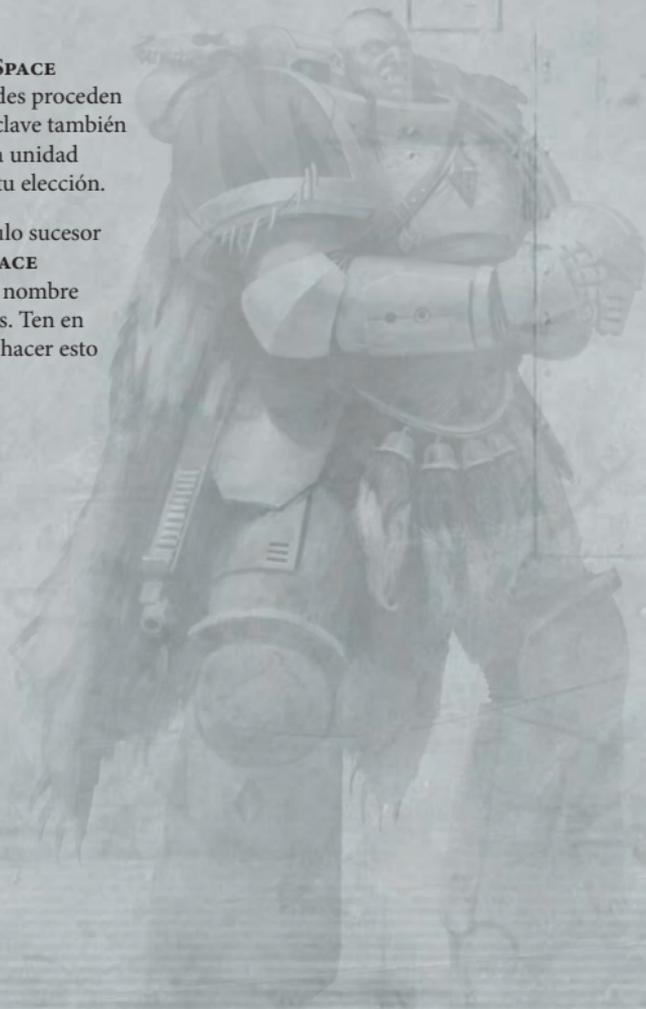
HIJOS DE RUSS

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Space Wolves. 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 **SPACE WOLVES**. Esto indica que las unidades proceden del Capítulo Space Wolves, 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 Space Wolves, sustituye la clave "**SPACE WOLVES**" en la hoja de datos por el nombre de tu Capítulo sucesor Space Wolves. Ten en cuenta, no obstante, que no puedes hacer esto para personajes con nombre.



LOGAN GRIMNAR



Logan Grimnar es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: El Hacha Morkai. Sólo puedes incluir un **LOGAN GRIMNAR** en tu ejército.

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

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

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Alto Rey de Fenris. Los chequeos de moral realizados por unidades **WOLF GUARD** amigas se superan automáticamente cuando se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

El Gran Lobo. Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TERMINATOR, CHAPTER MASTER, WOLF LORD,
LOGAN GRIMNAR

LOGAN GRIMNAR EN STORMRIDER



Logan Grimnar en Stormrider es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: El Hacha Morkai, garras y dientes de Thunderwolf. Sólo puedes incluir un **LOGAN GRIMNAR** en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Logan Grimnar en Stormrider	10"	2+	2+	1	2	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
El Hacha Morkai	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-
Garras y dientes de Thunderwolf	Combate	Combate	2	9+	10+	-

HABILIDADES

Alto Rey de Fenris. Los chequeos de moral realizados por unidades **WOLF GUARD** amigas se superan automáticamente cuando se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

El Gran Lobo. Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, STORMRIDER, CHAPTER MASTER, WOLF LORD,

LOGAN GRIMNAR

ARJAC ROCKFIST



6



Arjac Rockfist es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Martillo de enemigos.
Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Arjac Rockfist	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Martillo de enemigos	Combate	Combate	Port.	7+	6+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Campeón de la Guardia del Rey. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco a **PERSONAJES**.

Campeón del Alto Rey. Repite las tiradas para herir de 1 en ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TERMINATOR, WOLF GUARD, ARJAC ROCKFIST

BJORN THE FELL-HANDED



9



Bjorn the Fell-handed es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de asalto, Garra Verdadera. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bjorn the Fell-handed	8"	2+	2+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Cañón congelante	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Cañón de plasma pesado	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Garra Verdadera	Combate	Combate	Port.	6+	7+	Destructor

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de asalto, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón congelante, 1 cañón de plasma pesado, 1 cañón láser doble.

HABILIDADES

Ignorar daño (5+)

Estratega veterano. Si esta unidad está en el campo de batalla al inicio del paso Generar Recursos de mando, puedes generar un Recurso de mando adicional.

Último de la Compañía de Russ. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, DREADNOUGHT, BJORN THE FELL-HANDED

HARALD DEATHWOLF



Harald Deathwolf es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Glacius, garras y dientes de Icetooth. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Harald Deathwolf	10"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Glacius	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-
Garras y dientes de Icetooth	Combate	Combate	1	9+	9+	-

HABILIDADES

Señor de Fenris. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Señor de los lobos. Si esta unidad es un Señor de la guerra, cuando se encuentre en el campo de batalla suma 2" al atributo Movimiento de los **THUNDERWOLF**, **FENRISIAN WOLVES** o **CYBERWOLVES** en el Destacamento de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, PERSONAJE, WOLF LORD, THUNDERWOLF, HARALD DEATHWOLF

CANIS WOLFBORN



Canis Wolfborn es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales, garras y dientes de Fangir. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Canis Wolfborn	10"	2+	5+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras y dientes de Fangir	Combate	Combate	1	8+	9+	-
Armas artesanales	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Campeón de los Deathwolves. Repite los resultados para herir de 1 de ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Nacido entre lobos. Suma 1 a las tiradas para herir de ataques realizados por unidades **FENRISIAN WOLVES** y **CYBERWOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, PERSONAJE, WOLF GUARD, THUNDERWOLF, CANIS WOLFBORN

ULRIK THE SLAYER



6



Ulrik the Slayer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: crozius arcanum. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ulrik the Slayer	6"	2+	2+	1	1	7	5+

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

HABILIDADES

Bálsamos curativos. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar a una unidad **LIGERA SPACE WOLVES** 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.

Juramento de matador. Puedes repetir tiradas para impactar fallidas realizadas por unidades **SPACE WOLVES** amigas al usar armas de combate a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades **SPACE WOLVES** 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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SACERDOTE, WOLF SACERDOTE,

ULRIK THE SLAYER

NJAL STORMCALLER



5



Njal Stormcaller es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Báculo de Stormcaller. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo de Stormcaller	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una 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

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.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, RUNE PRIEST, NJAL STORMCALLER

KROM DRAGONGAZE



Krom Dragongaze es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Garradraco. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

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

HABILIDADES

Tropas de terror

Señor de Fenris. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WOLF LORD, KROM DRAGONGAZE

RAGNAR BLACKMANE



6



Ragnar Blackmane es una unidad formada por 1 miniatura. También puede incluir 1 miniatura Svangir y 1 miniatura Ulfgir (**Potencia de unidad +1**). Está equipada con: Colmillo gélido. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ragnar Blackmane (1/3 miniaturas)	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Colmillo gélido	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Garras y dientes de Svangir y Ulfgir	Combate	Combate	2	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad incluye a Svangir y Ulfgir, también está equipada con garras y dientes de Svangir y Ulfgir.

HABILIDADES

Aullido de guerra. Si esta unidad es un Señor de la guerra, mientras se encuentre en el campo de batalla, suma 2" al atributo Movimiento de las unidades **SPACE WOLVES LIGERAS** del Destacamento de esta unidad.

Señor de Fenris. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WOLF LORD, RAGNAR BLACKMANE

WOLF LORD



5



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

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas artesanales	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Garras y dientes de Thunderwolf	Combate	Combate	1	9+	10+	-

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**.
 - Thunderwolf (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Thunderwolf:
 - Tiene un atributo Movimiento de 10".
 - También está equipada con garras y dientes de Thunderwolf.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **CABALLERÍA**.
 - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Señor de Fenris. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WOLF LORD

PRIMARIS WOLF LORD



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Wolf Lord	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 uno 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

Señor de Fenris. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, WOLF LORD

RUNE PRIEST



3



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rune Priest	6"	2+	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**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, RUNE PRIEST

PRIMARIS RUNE PRIEST



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Rune Priest	6"	2+	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.**

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, PRIMARIS, RUNE PRIEST

WOLF PRIEST



6



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wolf Priest	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**.
 - 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

Bálsamos curativos. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar a una unidad **LIGERA SPACE WOLVES** 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.

Juramento de matador. Puedes repetir tiradas para impactar de ataques realizados con armas de combate por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades **SPACE WOLVES** 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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SACERDOTE, WOLF PRIEST

PRIMARIS WOLF PRIEST



Un Primaris Wolf Priest es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: crozius arcanum.

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

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

HABILIDADES

Bálsamos curativos. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar a una unidad **LIGERA SPACE WOLVES** 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.

Juramento de matador. Puedes repetir tiradas para impactar de ataques realizados con armas de combate por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Líder espiritual. Las unidades **SPACE WOLVES** 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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, SACERDOTE, WOLF PRIEST

IRON PRIEST



5



Un Iron Priest es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: servobrazo y martillo de tempestad.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Servobrazo y martillo de tempestad	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-
Garras y dientes de Thunderwolf	Combate	Combate	1	9+	10+	-

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**.
 - Thunderwolf (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Thunderwolf:
 - Tiene un atributo Movimiento de 10".
 - También está equipada con garras y dientes de Thunderwolf.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **CABALLERÍA**.
 - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Herrero de batalla. 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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, IRON PRIEST

WOLF GUARD BATTLE LEADER



4



Un Wolf Guard Battle Leader es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wolf Guard Battle Leader	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-
Garras y dientes de Thunderwolf	Combate	Combate	1	9+	10+	-

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**.
 - Thunderwolf (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Thunderwolf:
 - Tiene un atributo Movimiento de 10".
 - También está equipada con garras y dientes de Thunderwolf.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **CABALLERÍA**.
 - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Líder de manada. Repite los resultados para herir de 1 de ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WOLF GUARD, BATTLE LEADER

PRIMARIS BATTLE LEADER



4



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primaris Battle Leader	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

Líder de manada. Repite los resultados para herir de 1 de ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, BATTLE LEADER

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+ a 6" o menos de alguna unidad **RHINO PRIMARIS DARK ANGELS** amiga.

Señor de Fenris. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas a 6" o menos de esta unidad.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA SPACE WOLVES** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**, y cada miniatura **WULFEN** ocupa el espacio de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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

RHINO PRIMARIS



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 una unidad **VEHÍCULO SPACE WOLVES** amiga a 6" o menos de esta unidad.

TRANSPORTE

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO PRIMARIS

BLOOD CLAWS



3



Los Blood Claws son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: pistolas b6lter, espadas sierra.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Blood Claws (5 miniaturas)	6"	3+	4+	1	1	5	6+
Blood Claws (10 miniaturas)	6"	3+	4+	2	2	5	6+
Blood Claws (15 miniaturas)	6"	3+	4+	3	3	5	6+

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, BLOOD CLAWS

GREY HUNTERS



4



Los Grey Hunters son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: bólters, armas de combate.

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de armas de combate, esta unidad puede estar equipada con espadas sierra (**Potencia de unidad +1**).

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, GREY HUNTERS

INTERCESSORS



6



Los Intercessors son 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
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	Armas ligeras	30"	Port.	5+	8+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, INTERCESSORS

INFILTRATORS



8



Los Infiltrators son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (Potencia de unidad 14). Está equipada con: carabinas bólter de tirador, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabinas bólter 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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, PHOBOS, INFILTRATORS

WOLF SCOUTS



4



Los Wolf Scouts son 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
Wolf Scouts (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	8+
Wolf Scouts (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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SCOUT, WOLF SCOUTS

REIVERS



6



Los Reivers son 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
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	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 lanzagarfios (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene lanzagarfios tiene la siguiente habilidad adicional: **Infiltradores**.

HABILIDADES

Tropas de terror

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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, SPACE WOLVES

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

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+ a 6" o menos de al menos un **IRON PRIEST SPACE WOLVES** amigo.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, SERVITORS

LUKAS THE TRICKSTER



6



Lukas the Trickster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Garra del Chacal. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lukas the Trickster	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garra del Chacal	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

El último en reír. Cuando esta unidad es destruida, antes de retirarla del campo de batalla, elige una unidad enemiga en contacto de peana con esta unidad y sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad. Esto puede implicar que se necesite resolver daño sobre la misma unidad más de una vez durante la fase de daño.

Pellejo del Doppelgangrel. Resta 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados con armas de combate por unidades enemigas que tengan como blanco a esta unidad.

Señor del engaño. Esta unidad no puede ser un SEÑOR DE LA GUERRA.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, BLOOD CLAW, LUKAS THE TRICKSTER

WULFEN DREADNOUGHT



Un Wulfen Dreadnought es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter tormenta, gran hacha fenrisiana, gran garra de lobo.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wulfen Dreadnought	8"	3+	5+	2	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Gran hacha fenrisiana	Combate	Combate	Port.	7+	5+	-
Gran garra de lobo	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 1 gran hacha fenrisiana o 1 gran garra de lobo, esta unidad puede estar equipada con 1 bólter tormenta y tiene un escudo de ventisca. Si esta unidad tiene un escudo de ventisca, tiene un atributo Salvación de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, WULFEN DREADNOUGHT

GREAT COMPANY ANCIENT



4



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener 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

Estandarte de la Gran Compañía. Los chequeos de moral realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas se superan automáticamente cuando se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ANCIENT, GREAT 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 de la Gran Compañía. Los chequeos de moral realizados por unidades **SPACE WOLVES** amigas se superan automáticamente cuando se encuentran a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, ANCIENT

GREAT COMPANY CHAMPION



5



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

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener 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

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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, GREAT COMPANY CHAMPION

WOLF GUARD



5



La Wolf Guard son una unidad formada por 5 miniaturas. Está equipada con: armas especiales, armas de la Wolf Guard.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas especiales	Armas ligeras	24"	Port.	6+	8+	-
Bólyeres dobles	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas de la Wolf Guard	Combate	Combate	x3	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener uno de los siguientes
 - Propulsor de saltos (**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**.
 - Motos (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene motos:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Está equipada con bólyeres dobles en lugar de armas especiales.
 - Tiene las siguientes claves adicionales: **MOTORISTA**.
 - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Veteranos de la Gran Compañía. Puedes repetir resultados para herir de 1 de ataques realizados por armas de combate por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, WOLF GUARD

WOLF GUARD TERMINATORS



11



Los Wolf Guard Terminators son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 21**). Está equipada con: bólteres tormenta, arma de energía Terminators.

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

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

OPCIONES DE EQUIPO

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

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Veteranos de la Gran Compañía. Puedes repetir los resultados de 1 para herir de ataques realizados con armas de combate por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, WOLF GUARD

DREADNOUGHT



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
Cañón congelante	Pesada	24"	1	7+	7+	-
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+	-
Gran garra de lobo	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

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 congelante, 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 one of the following: 1 lanzamisiles, 1 cañón automático doble.
- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 1 arma de combate de Dreadnought, esta unidad puede estar equipada con 1 gran garra de lobo.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



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
Cañón congelante	Pesada	24"	1	7+	7+	-
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+	-
Gran garra de lobo	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

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 congelante, 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 one of the following: 1 lanzamisiles, 1 cañón automático doble.
- En lugar de 1 bólter tormenta, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 1 arma de combate de Dreadnought, esta unidad puede estar equipada con 1 gran garra de lobo.

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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, SPACE WOLVES

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, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

WULFEN



Los Wulfen son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (Potencia de unidad 12). Está equipada con: armas de Wulfen.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wulfen (5 miniaturas)	8"	3+	5+	1	2	5	7+
Wulfen (10 miniaturas)	8"	3+	5+	2	4	5	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Wulfen	Combate	Combate	x3	5+	7+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Frenesí agónico. Suma 1 al atributo Ataques de esta unidad si tiene algún marcador de daño junto a ella.

Maldición de los Wulfen. Suma 1 a las tiradas para herir de ataques realizados por unidades LIGERAS SPACE WOLVES amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, WULFEN

MURDERFANG



Murderfang es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras Asesinas. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Murderfang	9"	2+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras Asesinas	Combate	Combate	x3	5+	10+	-

HABILIDADES

Fuerza de destrucción descontrolada. Esta unidad no puede ser un SEÑOR DE LA GUERRA.

Ansia homicida. Al inicio de la fase de acción, si esta unidad se encuentra a 1" o menos de alguna unidad enemiga que tenga un marcador de explosión junto a ella, suma 1 al atributo Ataques de esta unidad hasta el final de esa fase.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, DREADNOUGHT, MURDERFANG

SWIFTCLAWS



6



Los Swiftclaws son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 12**), 9 miniaturas (**Potencia de unidad 18**), 12 miniaturas (**Potencia de unidad 24**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 30**). También puede incluir 1 miniatura Swiftclaw Attack Bike (**Potencia de unidad +1**). Está equipada con: bólteres dobles, espadas sierra.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Swiftclaws (3/4 miniaturas)	14"	3+	4+	1	1	5	5+
Swiftclaws (6/7 miniaturas)	14"	3+	4+	2	2	5	5+
Swiftclaws (9/10 miniaturas)	14"	3+	4+	3	3	5	5+
Swiftclaws (12/13 miniaturas)	14"	3+	4+	4	4	5	5+
Swiftclaws (15/16 miniaturas)	14"	3+	4+	5	5	5	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
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, BLOOD CLAWS, SWIFTCLAWS

SWIFTCLAW ATTACK BIKES

**3**

Las Swiftclaw Attack Bikes son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Swiftclaw Attack Bikes (1 miniatura)	14"	3+	4+	1	1	5	5+
Swiftclaw Attack Bikes (2 miniaturas)	14"	3+	4+	2	2	5	5+
Swiftclaw Attack Bikes (3 miniaturas)	14"	3+	4+	3	3	5	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter 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 equipar una de las siguientes: 1 bólter pesado, 1 cañón de fusión.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, BLOOD CLAWS, SWIFTCLAW ATTACK BIKES

LAND SPEEDERS



4



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Land Speeders (1 miniatura)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Land Speeders (2 miniaturas)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
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 equipar 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, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, LAND SPEEDERS

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, SPACE WOLVES

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

INCEPTORS

THUNDERWOLF CAVALRY



9



La Thunderwolf Cavalry son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 18**). Está equipada con: pistolas bólter, garras y dientes de Thunderwolf, armas de la Wolf Guard.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Thunderwolf Cavalry (3 miniaturas)	10"	3+	3+	2	2	6	6+
Thunderwolf Cavalry (6 miniaturas)	10"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Garras y dientes de Thunderwolf	Combate	Combate	2	9+	10+	-
Armas de la Wolf Guard	Combate	Combate	x3	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, CABALLERÍA, WOLF GUARD, THUNDERWOLF CAVALRY

FENRISIAN WOLVES



Los Fenrisian Wolves son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 2**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 3**). Está equipada con: garras y dientes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fenrisian Wolves (5 miniaturas)	10"	3+	-	1	1	4	10+
Fenrisian Wolves (10 miniaturas)	10"	3+	-	2	2	4	10+
Fenrisian Wolves (15 miniaturas)	10"	3+	-	3	3	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras y dientes	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, BESTIA, FENRISIAN WOLVES

WOLF SCOUT BIKERS



Los Wolf Scout Bikers son 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
Wolf Scout Bikers (3 miniaturas)	16"	3+	3+	1	1	6	7+
Wolf Scout Bikers (6 miniaturas)	16"	3+	3+	2	2	6	7+
Wolf Scout Bikers (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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, WOLF SCOUT BIKERS

CYBERWOLVES



2



Los Cyberwolves son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), 3 miniaturas (**Potencia de unidad 6**), 4 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 5 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: garras y dientes de Cyberwolf.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Cyberwolves (1 miniatura)	11"	3+	-	1	1	4	7+
Cyberwolves (2 miniaturas)	11"	3+	-	2	2	4	7+
Cyberwolves (3 miniaturas)	11"	3+	-	3	3	4	7+
Cyberwolves (4 miniaturas)	11"	3+	-	4	4	4	7+
Cyberwolves (5 miniaturas)	11"	3+	-	5	5	4	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras y dientes de Cyberwolf	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, BESTIA, CYBERWOLVES

SUPPRESSORS



8



Los Suppressors son una unidad formada por 3 miniaturas. Está equipada con: cañones automáticos aceleradores, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Suppressors	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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, PRIMARIS, SUPPRESSORS

LONG FANGS



3



Los Long Fangs son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 4**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Long Fangs (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Long Fangs (6 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	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 6 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.
- Si esta unidad no está equipada con ningún arma Pesada, también está equipada con bólteres.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, LONG FANGS

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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, HELLBLASTERS

ELIMINATORS



8



Los Eliminators son una unidad formada por 3 miniaturas. Está equipada con: rifles bólter de francotirador, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Eliminators	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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, PHOBOS, ELIMINATORS

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, SPACE WOLVES

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, SPACE WOLVES

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, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, WHIRLWIND

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, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PREDATOR

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, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VINDICATOR

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 SPACE WOLVES** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**, y cada miniatura **WULFEN** ocupa el espacio de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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 SPACE WOLVES** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **WOLFEN** ocupa el espacio de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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 SPACE WOLVES** amigas. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO** o **TERMINATOR** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA** y cada miniatura **WULFEN** ocupa el espacio de otras 3 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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

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 **INFANTERÍA PRIMARIS SPACE WOLVES** 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, SPACE WOLVES

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

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 SPACE WOLVES** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **WULFEN** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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 SPACE WOLVES** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **WULFEN** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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 SPACE WOLVES** amigas. No puede transportar unidades **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **WULFEN** o **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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 SPACE WOLVES** amigas.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

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

REPULSOR



13



Un Repulsor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espolón láser, armas Ícaro, ametralladora pesada graniferro, bólter pesado doble, sistema de armas 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 SPACE WOLVES** 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, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, REPULSOR

STORMFANG GUNSHIP



19



Una Stormfang Gunship es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: destructor congelante, 2 lanzamisiles Stormstrikes, 2 bólteres pesados dobles, casco blindado.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destructor congelante	Pesada	24"	1	5+	5+	Destructor
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles martillo celestial	Pesada	60"	1	8+	6+	Antiaéreo
Lanzamisiles Stormstrike	Pesada	72"	1	10+	6+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón de fusión doble	Pesada	24"	2	10+	4+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

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

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 6 miniaturas **INFANTERÍA SPACE WOLVES**. Cada miniatura **TERMINATOR**, **PROPULSOR DE SALTO** o **WULFEN** ocupa el espacio de otras dos miniaturas. No puede transportar miniaturas **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, AERONAVE, STORMFANG GUNSHIP

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, SPACE WOLVES

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

STORMWOLF



20



Una Stormwolf es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones láser, 2 bólteres pesados dobles, 1 cañón congelante doble, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stormwolf	20"-50"	6+	3+	1	3	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón láser	Pesado	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles martillo celestial	Pesado	60"	1	8+	6+	Antiaéreo
Lanzamisiles Stormstrike	Pesado	72"	1	10+	6+	-
Bólter pesado doble	Pesado	36"	2	7+	9+	-
Cañón congelante doble	Pesado	24"	2	7+	7+	-
Cañón de fusión doble	Pesado	24"	2	10+	4+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

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

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 16 miniaturas **INFANTERÍA SPACE WOLVES**. Cada miniatura **TERMINATOR**, **PROPULSOR DE SALTO** o **WULFEN** ocupa el espacio de otras dos miniaturas. No puede transportar miniaturas **PRIMARIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, AERONAVE, STORMWOLF

INCURSORS



8



Los Incursors son 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
Incursors (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Incursors (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, SPACE WOLVES

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PRIMARIS, PHOBOS, INCURSORS

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, SPACE WOLVES

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 solo 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 estar equipada con una de las siguientes piezas de equipo (**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 SPACE WOLVES** amigas. No puede transportar unidades **PROPULSOR DE SALTO** o **Mk X GRAVIS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, IMPULSOR