

PROSECUTORS



4



Los Prosecutors son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: bólteres, armas de combate.

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

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

HABILIDADES

Abominación psíquica. Esta unidad no puede ser blanco o ser afectada por Recursos de mando que sean poderes psíquicos o armas con la habilidad Fuego brujo. Las unidades **Psíquico** a 6" o menos de esta unidad no pueden ser elegidas para manifestar poderes psíquicos.

Protocolos de persecución. Esta unidad no recibe el penalizador a los ataques realizados con armas de distancia que tengan como blanco unidades **Psíquico** a cubierto.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PROSECUTORS

VIGILATORS



3



Los Vigilators son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: mandobles verdugos.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mandobles verdugos	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

HABILIDADES

Abominación psíquica. Esta unidad no puede ser blanco o ser afectada por Recursos de mando que sean poderes psíquicos o armas con la habilidad Fuego brujo. Las unidades **Psíquico** a 6" o menos de esta unidad no pueden ser elegidas para manifestar poderes psíquicos.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VIGILATORS

WITCHSEEKERS



4



Los Witchseekers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: lanzallamas de Witchseekers, armas de combate.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas de Witchseekers	Armas ligeras	8"	x2	7+	10+	Infierno
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Abominación psíquica. Esta unidad no puede ser blanco o ser afectada por Recursos de mando que sean poderes psíquicos o armas con la habilidad Fuego brujo. Las unidades **Psíquico** a 6" o menos de esta unidad no pueden ser elegidas para manifestar poderes psíquicos.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, WITCHSEEKERS

NULL-MAIDEN RHINO



Un Null-Maiden Rhino es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter tormenta, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Null-Maiden 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 a 10 miniaturas **INFANTERÍA SISTERS OF SILENCE** amigas.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO, NULL-MAIDEN RHINO

VINDICARE ASSASSIN



6



Un Vindicare Assassin es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas exitus (disparo), armas exitus (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vindicare Assassin	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas exitus (disparo)	Pesada	72"	1	5+	8+	Sniper
Armas exitus (combate)	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Operativo independiente. Esta unidad no puede ser un **SEÑOR DE LA GUERRA**.

Tirador letal. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados con armas a distancia por esta unidad que tengan como blanco unidades **PERSONAJE**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, VINDICARE ASSASSIN

CALLIDUS ASSASSIN



6



Un Callidus Assassin es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: desestabilizador neural, espada física.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Callidus Assassin	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Desestabilizador neural	Armas ligeras	9"	Port.	6+	9+	Infierno
Espada física	Combate	Combate	Port.	6+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Crear confusión. Si tienes algún **CALLIDUS ASSASSINS** en tu ejército, durante el primer turno tu oponente genera una carta de Recurso de mando menos de las que generaría habitualmente.

Metamorfina. Cuando esta unidad usa la habilidad Golpe en profundidad, puedes desplegarla en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre a más de 1D6+3" de cualquier unidad enemiga en lugar de a 9".

Operativo independiente. Esta unidad no puede ser un **SEÑOR DE LA GUERRA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CALLIDUS ASSASSIN

EVERSOR ASSASSIN



6



Un Eversor Assassin es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pistola executor, neuroguante, espada de energía.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Eversor Assassin	10"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistola executor	Armas ligeras	12"	Port.	7+	10+	-
Neuroguante y espada de energía	Combate	Combate	x2	7+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Biofusión. En la fase de daño, se debe resolver el daño a las unidades con esta habilidad antes que a cualquier otra unidad (incluyendo unidades **SÚPER-PESADAS**). Si esta unidad es destruida, antes de retirarla del campo de batalla, tira 1D12 por cada otra unidad **LIGERA** a 3" o menos de esta unidad; con un 9+ sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

Operativo independiente. Esta unidad no puede ser un **SEÑOR DE LA GUERRA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, EVERSOR ASSASSIN

CULEXUS ASSASSIN



Un Culexus Assassin es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: animus speculum, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Culexus Assassin	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Animus speculum	Armas ligeras	18"	Port.	6+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	6+	11+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Abominación psíquica. Esta unidad no puede ser blanco o ser afectada por Recursos de mando que sean poderes psíquicos o armas con la habilidad Fuego brujo. Las unidades **Psíquico** a 6" o menos de esta unidad no pueden ser elegidas para manifestar poderes psíquicos.

Asesino psíquico. Esta unidad no recibe el penalizador a los ataques realizados con armas de distancia que tengan como blanco unidades **Psíquico** a cubierto.

Operativo independiente. Esta unidad no puede ser un **SEÑOR DE LA GUERRA**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CULEXUS ASSASSIN



LA MANO DEL EMPERADOR

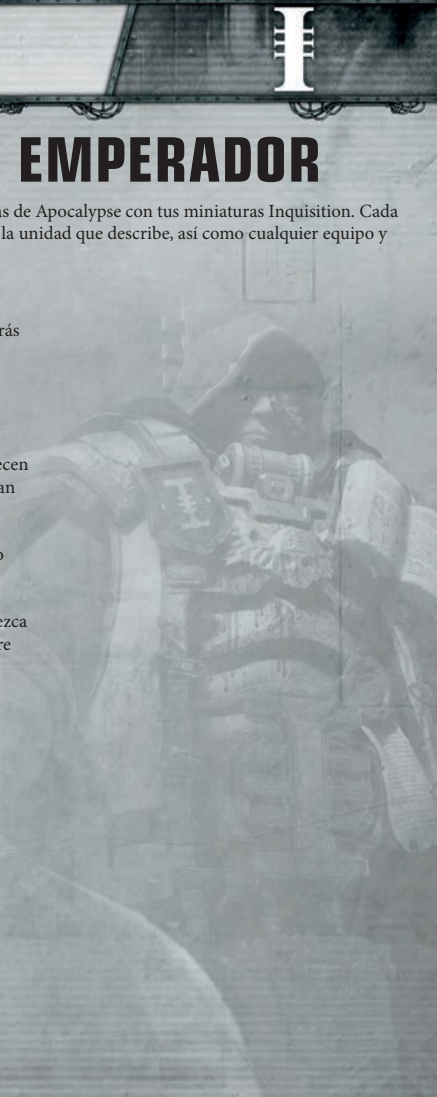
Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Inquisition. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

CLAVES

A lo largo de estas hojas de datos te encontrarás la clave **<ORDO>**. Es una abreviatura para la clave de tu elección tal y como se describe a continuación.

<ORDO>

Todos los miembros de la Inquisition pertenecen a una Ordo. Algunas hojas de datos especifican a qué Ordo pertenece la unidad, pero donde una hoja de datos no lo haga, tendrá la clave **<ORDO>**. Cuando incluyas una unidad como esta en tu ejército, debes elegir a qué Ordo pertenece. A continuación sólo tienes que reemplazar la clave **<ORDO>** allí donde aparezca en la hoja de datos de la unidad con el nombre que hayas elegido.



INQUISITOR GREYFAX



Inquisitor Greyfax es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Inquisitor Greyfax	6"	3+	3+	1	1	8	6+

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

HABILIDADES

Autoridad de la Inquisición. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

Sabiduría incuestionable. Las unidades **IMPERIUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HERETICUS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, INQUISITOR, GREYFAX

INQUISITOR EISENHORN



6



Inquisitor Eisenhorn es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de fuerza. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Inquisitor Eisenhorn	6"	3+	3+	1	1	8	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Barbarisater	Combate	Combate	Port.	6+	7+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Autoridad de la Inquisición. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

Malus Codicium. Si el Destacamento de esta unidad contiene unidades **DAEMONHOST**, esta unidad pierde la habilidad de Sabiduría incuestionable. Tras desplegar esta unidad en el campo de batalla por primera vez, puedes elegir una unidad **DAEMONHOST** amiga del Destacamento de esta unidad; suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques realizados por esa unidad **DAEMONHOST** a 6" o menos de esta unidad.

Sabiduría incuestionable. Las unidades **IMPERIUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, INQUISITOR, EISENHORN

INQUISITOR KARAMAZOV



Inquisitor Karamazov es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de fusión artesanal, pisotones del Trono del juicio. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Inquisitor Karamazov	5"	3+	3+	1	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de fusión artesanal	Pesada	30"	1	10+	4+	-
Pisotones del Trono del juicio	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Sabiduría incuestionable. Las unidades **IMPERIUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HERETICUS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, INQUISITOR, KARAMAZOV

INQUISITOR COTEAZ



Inquisitor Coteaz es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: martillo daemon
Némesis artesanal. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Inquisitor Coteaz	6"	3+	3+	1	1	8	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Martillo daemon Némesis artesanal	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Autoridad de la Inquisición. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

Red de espías. Mientras esta unidad esté en el campo de batalla, aumenta la cantidad de cartas de Recurso de mano que tienes en tu mano en 1.

Sabiduría incuestionable. Las unidades **IMPERIUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO MALLEUS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, INQUISITOR, COTEAZ

INQUISITOR



4



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Inquisitor	6"	3+	3+	1	1	7	8+

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

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede ser un Psíquico (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad es un Psíquico, tiene las siguientes claves adicionales: **PSÍQUICO**.
- Si esta unidad tiene la clave **ORDO MALLEUS**, 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

Autoridad de la Inquisición. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

Sabiduría incuestionable. Las unidades **IMPERIUM** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, INQUISITOR

ACOLYTES



3



Los Acolytes son una unidad formada po 6 miniaturas. Está equipada con: pistolas, espadas sierra.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólyeres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Rifles láser sobrecargados	Armas ligeras	18"	Port.	6+	8+	Fuego rápido
Pistolas	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Bólyeres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de espadas sierra, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): bólyeres y armas de combate, rifles láser sobrecargados y armas de combate, bólyeres tormenta y armas de combate.

HABILIDADES

Autoridad de la Inquisición. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

Sirviente fiel. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **INQUISITOR <ORDO>** amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y que se encuentre a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **INQUISITOR** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ACOLYTES

DAEMONHOST



1



Una Daemonhost es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: mirada impía, agarre warp.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Daemonhost	6"	4+	4+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mirada impía	Armas ligeras	12"	1	8+	8+	-
Agarre warp	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Poder daemónico. Cuando eliges el Destacamento de esta unidad para llevar a cabo su orden, pero antes de que cualquier unidad de ese Destacamento haya realizado una acción (excepto las acciones gratuitas) esa fase, tira 1D3 y aplica el resultado de la siguiente tabla:

1D3	PODER DAEMÓNICO
1	Velocidad daemónica. Hasta el final del turno, esta unidad tiene un atributo movimiento de 12" y tiene la clave VOLAR .
2	Forma huesped recosida. Retira un marcador de explosión pequeño de esta unidad.
3	Torrente de energía. Hasta el final de turno, suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas a distancia por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, INQUISITION

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DAEMON, DAEMONHOST

JOKAERO WEAPONSMITH



2



Un Jokaero Weaponsmith es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas digitales (disparo), armas digitales (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Jokaero Weaponsmith	6"	6+	4+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas digitales (disparo)	Pesada	24"	1	6+	9+	-
Armas digitales (combate)	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

Autoridad de la Inquisición. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

Personalización inconcebible. Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, elige una unidad <ORDO> amiga a 3" o menos de esta unidad y tira 1D3. Aplica el resultado de la siguiente tabla a esa unidad hasta el final del turno:

1D3	PERSONALIZACIÓN INCONCEBIBLE
1	Puntería mejorada. Puedes repetir las tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad.
2	Penetración aumentada. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados por esta unidad.
3	Los talleres. Puedes repetir las tiradas para impactar y tiradas para herir en los ataques realizados por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, JOKAERO, INQUISITION, <ORDO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, JOKAERO WEAPONSMITH

INQUISITORIAL RETINUE



3



Un Inquisitorial Retinue es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 5**). Puede estar formada por miniaturas Jokaero Weaponsmith en lugar de otras miniaturas (**Potencia de unidad +1** per miniatura). Puede estar formada por miniaturas Daemonhost en lugar de otras miniaturas (**Potencia de unidad +1** per miniatura). Está equipada con: pistolas, espadas sierra.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas digitales (disparo)	Pesada	24"	1	6+	9+	-
Mirada impía	Armas ligeras	12"	1	8+	8+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Rifles láser sobrecargados	Armas ligeras	18"	Port.	6+	8+	Fuego rápido
Pistolas	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Bólteres tormenta	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Espadas sierra	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad contiene alguna miniatura Jokaero Weaponsmith, debe estar equipada con 1 arma digital (disparo) por cada miniatura Jokaero Weaponsmith.
- Si esta unidad contiene alguna miniatura Daemonhost, debe estar equipada con 1 mirada impía por cada miniatura Daemonhost.
- En lugar de espadas sierra, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): bólteres y armas de combate, rifles láser sobrecargados y armas de combate, bólteres tormenta y armas de combate.

HABILIDADES

Autoridad de la Inquisición. Si esa unidad no contiene alguna miniatura Daemonhost, puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso aunque el transporte en cuestión normalmente sólo permita que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, INQUISITORIAL RETINUE

ELUCIDIAN STARSTRIDERS



Los Elucidian Starstriders son una unidad formada por 9 miniaturas. Está equipada con: rifles láser, cañón rotatorio, armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Elucidian Starstriders (9 miniaturas)	6"	4+	3+	3	2	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón rotatorio	Pesada	24"	2	6+	10+	-
Rifles láser	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Contrato comercial. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

Larsen van der Grauss. Repite las tiradas de salvación de 1 realizadas por esta unidad.

Sanistasia Minst. Al inicio de cada fase de acción, puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ELUCIDIAN STARSTRIDERS, ASTRA CARTOGRAPHICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ELUCIDIAN STARSTRIDERS

ELUCIA VHANE



Elucia Vhane es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pistola reliquia, bastón estoque monomolecular. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistola reliquia	Pesada	12"	1	7+	12+	Sniper
Bastón estoque monomolecular	Combate	Combate	Port.	7+	10+	-

HABILIDADES

Auspicator multiespectro. Repite los resultados para impactar de 1 realizados por unidades **ELUCIDIAN STARSTRIDERS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Contrato comercial. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA, ELUCIDIAN STARSTRIDERS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ROGUE TRADER, ELUCIA VHANE

JANUS DRAIK



Janus Draik es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pistola reliquia, ropera monomolecular. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistola reliquia	Pesada	12"	1	7+	12+	Francotirador
Ropera monomolecular	Combate	Combate	Port.	7+	10+	-

HABILIDADES

Auspicator multiespectro. Repite las tiradas de salvación de 1 realizadas por esta unidad.

Contrato comercial. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ROGUE TRADER, JANUS DRAIK

DRAIK'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS



Los Draik's Blackstone Fortress Explorers son una unidad formada por 8 miniaturas. Está equipada con: rifles de exploradores, cañón de asalto Mk. I, Vindictor, armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Draik's Blackstone Fortress Explorers (8 miniaturas)	6"	4+	3+	3	4	5	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de asalto Mk. I	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Vindictor	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Rifles de exploradores	Armas ligeras	36"	2	7+	9+	Francotirador
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, DRAIK'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS

NEYAM SHAI MURAD



Neyam Shai Murad es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pistolas Negociadoras (disparo), pistolas Negociadoras (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Neyam Shai Murad	6"	3+	4+	1	1	7	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas Negociadoras (disparo)	Armas ligeras	12"	x2	8+	10+	-
Pistolas Negociadoras (combate)	Combate	Combate	x2	8+	10+	-

HABILIDADES

Contrato comercial. Esta unidad puede embarcar en cualquier **TRANSPORTE IMPERIUM**, incluso si el transporte en cuestión normalmente sólo permite que lo hagan miniaturas con otras claves de facción. El resto de las restricciones se aplican normalmente.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ROGUE TRADER, NEYAM SHAI MURAD

MURAD'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS



Murad's Blackstone Fortress Explorers es una unidad formada por 4 miniaturas. Está equipada con: pistola Erradicación, cañón grav, armas de combate, espada de energía. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Murad's Blackstone Fortress Explorers (4 miniaturas)	7"	3+	3+	3	2	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón grav	Pesada	18"	1	9+	8+	Fuego rápido
Pistola Erradicación	Armas ligeras	12"	1	7+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-
Espada de energía	Combate	Combate	1	9+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, MURAD'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS