



GUARDIANES DE LA FE

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

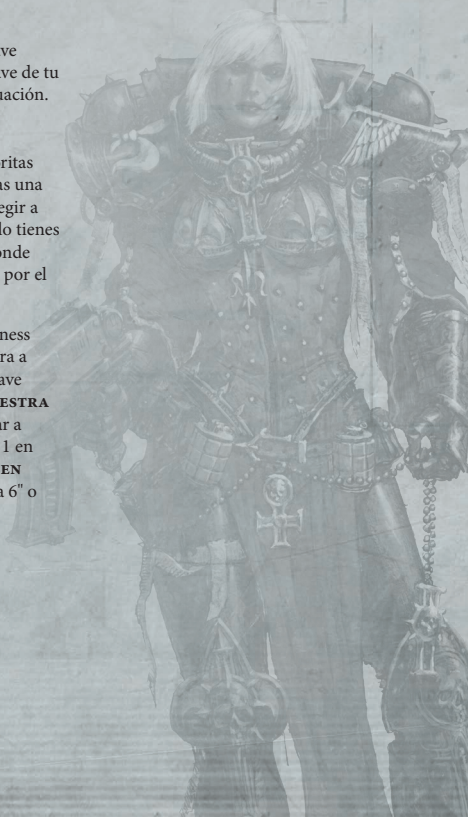
CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave **<ORDEN>**. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

<ORDEN>

La mayor parte de unidades Adepta Sororitas pertenecen a una Orden. Cuando incluyas una unidad como esta en tu ejército, debes elegir a qué Orden pertenece. A continuación sólo tienes que reemplazar la clave **<ORDEN>** allí donde aparezca en la hoja de datos de la unidad por el nombre de tu elección.

Por ejemplo, si fueras a incluir una Canoness en tu ejército y decidieras que perteneciera a la Orden de Nuestra Señora Mártir, su clave **<ORDEN>** cambiaría por **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR**, y su habilidad "Liderar a los justos" diría "Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR** amigas a 6" o menos de esta unidad."



CELESTINE



Celestine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: La Espada Ardiente (disparo), La Espada Ardiente (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Celestine	12"	2+	2+	1	2	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
La Espada Ardiente (disparo)	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
La Espada Ardiente (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Faro de la fe. Mejora en 1 el atributo Salvación (hasta un máximo de 3+) de las unidades **ADEPTA SORORITAS** amigas completamente a 6" o menos de esta unidad.

Intervención milagrosa. La primera vez que la cantidad de marcadores de daño junto a esta unidad sea igual a su atributo Heridas, tira 1D6; con un 2+ esta unidad no es destruida y se retira un marcador de daño de ella.

Lágrimas curativas. Al inicio de la fase de órdenes, puedes retirar un marcador de daño de una unidad **GEMINAE SUPERIA** amiga a 3" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, PROPULSOR DE SALTO, CELESTINE

GEMINAE SUPERIA



Las Geminæ Superia son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 4**). Está equipada con: pistolas bólter, espadas de energía de Geminæ. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Geminæ Superia (1 miniatura)	12"	3+	3+	1	1	7	6+
Geminæ Superia (2 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espadas de energía de Geminæ	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Guardianas divinas. Esta unidad no puede ser un **SEÑOR DE LA GUERRA**. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan a **CELESTINE**.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, PROPULSOR DE SALTO,

GEMINAE SUPERIA

JUNITH ERUITA



Junith Eruita es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 lanzallamas pesados; la Maza de Castigo. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Junith Eruita	10"	2+	2+	1	1	1	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
La maza de castigo	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

El púlpito de la Basílica de San Holline. Mejora en 1 (hasta un máximo de 3+) el atributo Salvación de las unidades **INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Convicción feroz. Repite las tiradas para impactar y para herir que obtengan resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, VOLAR, CANONESS SUPERIOR, JUNITH ERUITA

TRIUMPH OF SAINT KATHERINE



The Triumph of Saint Katherine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pistolas bólder; armas reliquia. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Triumph of Saint Katherine	6"	3+	3+	3	3	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólder	Armas ligeras	12"	1	7+	9+	-
Armas reliquia	Combate	Combate	x2	8+	8+	-

HABILIDADES

Orden del Corazón Ardiente. Las unidades **ADEPTA SORORITAS** amigas superan automáticamente los chequeos de Moral mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

Procesión solemne. Esta unidad no puede embarcarse en **TRANSPORTES**.

Reliquias de las Matriarcas. Esta unidad tiene tres habilidades de reliquias. En la fase de Daño, tras realizar tiradas de salvación por esta unidad, reduce el número de habilidades de reliquias de esta unidad por cada marcador de daño que tenga. Para ello, elige una habilidad de reliquia que tenga esta unidad; esta unidad ya no tiene esa habilidad de reliquia. Si los marcadores de daño son retirados de esta unidad, elige el número relevante de habilidades de reliquias para que sean recuperadas por esta unidad. Las habilidades de reliquias de esta unidad son las siguientes:

- Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades **ADEPTA SORORITAS** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.
- Si esta unidad está en el campo de batalla al inicio del paso de Generar Recursos de mando, generas un Recurso de mando adicional.
- Una vez por turno, en lugar de realizar una tirada para impactar, para herir o de salvación por una unidad **ADEPTA SORORITAS** a 6" o menos de esta unidad, puedes usar esta habilidad. Dicha tirada para impactar, para herir o de salvación se supera de manera automática (no hagas tirada).

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TRIUMPH OF SAINT KATHERINE

CANONESS



4



Una Canoness es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas artesanales.

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

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

HABILIDADES

Liderar a los justos. Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades <ORDEN> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CANONESS

MISSIONARY



3



Una Missionary es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas cuerpo a cuerpo.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Missionary	6"	4+	4+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Himnos de guerra. Suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas de unidades **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** e **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de cualquier miniatura amiga con esta habilidad.

Palabra del Emperador. Repite los chequeos de Moral fallidos realizados por unidades **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** amigas a 6" o menos de cualquier otra unidad amiga con esta habilidad.

Misión en solitario. No puedes incluir más de un **MISSIONARY** en cada Destacamento.

Fanática. Puedes repetir las tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad con armas de combate.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MINISTORUM PRIEST, MISSIONARY

IMAGIFIER



2



Una Imagifier es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas cuerpo a cuerpo.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Imagifier	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Simulacrum Imperialis. Si alguna unidad amiga con esta habilidad se encuentra en el campo de batalla cuando se juega un Recurso de mando Adepta Sororitas, tira 1D12; con un resultado de 10+ devuelve ese Recurso de mando a tu mano en lugar de descartarlo. Ese Recurso de mando no puede volverse a jugar este turno.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, IMAGIFIER

HOSPITALLER



2



Una Hospitaller es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: instrumental quirúrgico.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hospitaller	6"	4+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Instrumental quirúrgico	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, HOSPITALLER

DIALOGUS



Una Dialogus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: báculo Dialogus.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Dialogus	6"	4+	3+	1	1	6	11+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo Dialogus	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

Megáfono de las alabanzas. Puedes repetir chequeos de moral realizados por unidades ADEPTA SORORITAS amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, DIALOGUS

BATTLE SISTERS SQUAD



3



Una Battle Sisters Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) or 15 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: bólteres, armas cuerpo a cuerpo.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): bólter pesado, lanzallamas pesado, cañón de fusión.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, BATTLE SISTERS SQUAD

SERAPHIM SQUAD



Una Seraphim Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: pistolas bólter dobles, armas cuerpo a cuerpo.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Seraphim Squad (5 miniaturas)	12"	3+	3+	1	1	6	5+
Seraphim Squad (10 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólter dobles	Armas ligeras	12"	x2	7+	9+	-
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, SERAPHIM SQUAD

CELESTIAN SQUAD



4



Una Celestian Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: bólteres, armas cuerpo a cuerpo.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	x2	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1**): bólter pesado, lanzallamas pesado, cañón de fusión.

HABILIDADES

Guardaespaldas. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE LIGERO** <ORDEN> 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 **PERSONAJE** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CELESTIAN SQUAD

MISTRESS OF REPENTANCE



3



Una Mistress of Repentance es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: látigos neurales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mistress of Repentance	6"	3+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Látigos neurales	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

HABILIDADES

Seguir adelante. Si una unidad **REPENTIA SQUAD <ORDEN>** empieza una acción de movimiento a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad, suma 3" al atributo Movimiento de esa unidad mientras realice esa acción de movimiento.

Señora de las Penitentes. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan alguna unidad **REPENTIA SQUAD <ORDEN>**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MISTRESS OF REPENTANCE

REPENTIA SQUAD



Una Repentia Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: evisceradores de penitente.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Repentia Squad (3 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	11+
Repentia Squad (6 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	11+
Repentia Squad (9 miniaturas)	6"	3+	3+	3	3	6	11+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Evisceradores de penitente	Combate	Combate	x2	6+	7+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, REPENTIA SQUAD

RETRIBUTOR SQUAD



3



Una Retributor Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: armas cuerpo a cuerpo.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta cuatro de las siguientes armas en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): bólter pesado, lanzallamas pesado, cañón de fusión.
- Si esta unidad no está equipada con ningún bólter pesado, lanzallamas pesados o cañón de fusión, y/o si contiene 10 miniaturas, también está equipada con bólteres.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, RETRIBUTOR SQUAD

DOMINION SQUAD



4



Una Dominion Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: armas cuerpo a cuerpo.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas	Pesada	8"	1	7+	10+	Infierno
Rifle de fusión	Pesada	12"	1	11+	7+	-
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta cuatro de las siguientes armas en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): lanzallamas, rifle de fusión, bólter tormenta.
- Si esta unidad no está equipada con ningún lanzallamas, rifle de fusión o bólter tormenta y/o si contiene 10 miniaturas, también está equipada con bólteres.

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DOMINION SQUAD

SORORITAS RHINO



5



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

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sororitas 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 ADEPTUS MINISTORUM** amigas. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** y sólo puede transportar miniaturas **ADEPTA SORORITAS** si tienen la clave <ORDEN>, **DIALOGUS** o **HOSPITALER**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, RHINO, SORORITAS RHINO

IMMOLATOR



Unn Immolator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanzallamas Inmolatio, orugas blindadas.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas Inmolatio	Pesada	12"	2	6+	9+	Infierno
Bólder pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón de fusión doble	Pesada	24"	2	10+	4+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanzallamas Inmolatio, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 bólder pesado doble, 1 cañón de fusión doble.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** amigas. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** y sólo puede transportar miniaturas **ADEPTA SORORITAS** si tienen la clave <ORDEN>, **DIALOGUS** o **HOSPITALER**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, IMMOLATOR

EXORCIST



Un Exorcist es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanzamisiles Exorcist, orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Exorcist	12"	6+	3+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Exorcist	Pesada	48"	2	7+	5+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, EXORCIST

URIAH JACOBUS



4



Uriah Jacobus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Redentor, armas cuerpo a cuerpo. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Uriah Jacobus	6"	3+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Redentor	Armas ligeras	24"	1	10+	10+	-
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

HABILIDADES

Estandarte de santidad. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades **ADEPTUS MINISTORUM** y **ASTRA MILITARUM** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Himnos de guerra. Suma 1 al atributo Ataques de unidades **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** e **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MINISTORUM PRIEST, MISSIONARY, URIAH JACOBUS

PREACHER



3



Un Preacher es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas cuerpo a cuerpo.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Preacher	6"	4+	4+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Himnos de guerra. Suma 1 al atributo Ataques de unidades **INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** e **INFANTERÍA ASTRA MILITARUM** amigas mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

Fanático. Puedes repetir las tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad con armas de combate.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MINISTORUM PRIEST, PREACHER

ZEPHYRIM SQUAD



Una Zephyrim Squad es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (Potencia de unidad 10). Está equipada con: pistolas bólder; espadas de energía Zephyrim.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Zephyrim Squad (5 miniaturas)	12"	3+	3+	1	1	7	5+
Zephyrim Squad (10 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas bólder	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espadas de energía Zephyrim	Combate	Combate	x3	5+	9+	-

HABILIDADES

Despliegue rápido

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, ZEPHYRIM SQUAD

CRUSADERS



1



Los Crusaders son una unidad formada por 2 miniaturas. Puede estar formada por 4 miniaturas (**Potencia de unidad 2**), 6 miniaturas (**Potencia de unidad 3**), 8 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 10 miniaturas (**Potencia de unidad 5**). Está equipada con: espadas de energía de Crusader.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Crusaders (2 miniaturas)	6"	3+	4+	1	1	5	6+
Crusaders (4 miniaturas)	6"	3+	4+	2	2	5	6+
Crusaders (6 miniaturas)	6"	3+	4+	3	3	5	6+
Crusaders (8 miniaturas)	6"	3+	4+	4	4	5	6+
Crusaders (10 miniaturas)	6"	3+	4+	5	5	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espadas de energía de Crusader	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan algún **MINISTORUM PRIESTS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ECCLESIArchY BATTLE CONCLAVE, CRUSADERS

DEATH CULT ASSASSINS



1



Los Death Cult Assassins son una unidad formada por 2 miniaturas. Puede estar formada por 4 miniaturas (**Potencia de unidad 2**), 6 miniaturas (**Potencia de unidad 3**), 8 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 10 miniaturas (**Potencia de unidad 5**). Está equipada con: Filos de energía del Death Cult.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Death Cult Assassins (2 miniaturas)	7"	3+	4+	1	1	5	9+
Death Cult Assassins (4 miniaturas)	7"	3+	4+	2	2	5	9+
Death Cult Assassins (6 miniaturas)	7"	3+	4+	3	3	5	9+
Death Cult Assassins (8 miniaturas)	7"	3+	4+	4	4	5	9+
Death Cult Assassins (10 miniaturas)	7"	3+	4+	5	5	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Filos de energía del Death Cult	Combate	Combate	x2	8+	8+	-

HABILIDADES

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan algún **MINISTORUM PRIESTS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ECCLESARCHY BATTLE CONCLAVE, DEATH CULT ASSASSINS

ARCO- FLAGELLANTS



2



Los Arco-flagellants son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: arcoflagelos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Arco-flagellants (3 miniaturas)	7"	3+	6+	1	1	5	10+
Arco-flagellants (6 miniaturas)	7"	3+	6+	2	2	5	10+
Arco-flagellants (9 miniaturas)	7"	3+	6+	3	3	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arcoflagelos	Combate	Combate	x3	7+	8+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Cónclave de batalla de la Ecclesiarquía. Esta unidad no ocupa casillas en Destacamentos que contengan algún **MINISTORUM PRIESTS**.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, ECCLESIArchY BATTLE CONCLAVE, ARCO-FLAGELLANTS

PENITENT ENGINES



5



Los Penitent Engines son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 10**), o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: sierras de penitente.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Penitent Engines (1 miniatura)	7"	3+	5+	1	2	6	8+
Penitent Engines (2 miniatura)	7"	3+	5+	2	4	6	8+
Penitent Engines (3 miniatura)	7"	3+	5+	3	6	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Sierras de penitente	Combate	Combate	x3	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, también debe estar equipada con 2 lanzallamas pesados.

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PENITENT ENGINES

MORTIFIERS



5



Los Mortifiers son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 8**), 3 miniaturas (**Potencia de unidad 12**), o 4 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: armas de Mortifier.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mortifiers (1 miniatura)	9"	3+	3+	1	1	6	7+
Mortifiers (2 miniatura)	9"	3+	3+	2	2	6	7+
Mortifiers (3 miniatura)	9"	3+	3+	3	3	6	7+
Mortifiers (4 miniatura)	9"	3+	3+	4	4	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Armas de Mortifier	Combate	Combate	x2	5+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Cada miniatura que contenga esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes opciones:
2 bólteres pesados; 2 lanzallamas pesados; 1 bólder pesado y 1 lanzallamas pesado.

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, MORTIFIERS