

ACTUALIZACIÓN DE VERANO SPACE MARINES

Se han lanzado nuevas unidades para las fuerzas del Adeptus Astartes, y en esta actualización podéis encontrar sus hojas de datos. *Codex: Space Marines* describe cómo pueden usarse esas unidades como parte de un Capítulo de dicha publicación, pero también están disponibles para muchos otros Capítulos Space Marines.

BLOOD ANGELS

Las siguientes unidades están disponibles para los Blood Angels:

- Captain con armadura Phobos
- Librarian con armadura Phobos
- Lieutenants con armadura Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Reemplaza la clave <CAPÍTULO> por **BLOOD ANGELS** (o la clave de un Capítulo Sucesor Blood Angels, p. ej. **FLESH TEARERS**) en las hojas de datos de las unidades que se indican arriba. Por ejemplo, si incluyes un Infiltrator Squad y decides que sea parte de un Capítulo Blood Angels, su clave <CAPÍTULO> se convierte en Blood Angels y su habilidad Comunicador de Infiltrator pasa a decir: "Mientras esta unidad contenga una miniatura con un Comunicador de Infiltrator, si hay cualquier miniatura **BLOOD ANGELS PHOBOS CAPTAIN** o **BLOOD ANGELS PHOBOS LIEUTENANT** amiga en el campo de batalla, esta unidad siempre es tratada como si estuviera dentro del alcance de las habilidades Ritos de Batalla y Precisión táctica de estas miniaturas.

Si incluyes un Librarian con armadura Phobos, cambia el final de la frase de su habilidad Psíquico para que diga "Conoce *Castigar* y dos poderes psíquicos de la disciplina Oscurecimiento (ver *Codex: Space Marines*) o dos poderes psíquicos de la disciplina Sanguinaria (ver *Codex: Blood Angels*)."

DARK ANGELS

Las siguientes unidades están disponibles para los Dark Angels:

- Captain con armadura Phobos
- Librarian con armadura Phobos
- Lieutenants con armadura Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Reemplaza la clave <CAPÍTULO> por **DARK ANGELS** (o la clave de un Capítulo Sucesor Dark Angels, p. ej. **ANGELS OF ABSOLUTION**) en las hojas de datos de las unidades que se indican arriba. Por ejemplo, si incluyes a un Lieutenant con armadura Phobos y decides que sea parte de un Capítulo Dark Angels, su clave <CAPÍTULO> se convierte en **DARK ANGELS** y su habilidad Precisión táctica dice: "Repite las tiradas para herir de 1 en los ataques efectuados por miniaturas en unidades **DARK ANGELS** amigas mientras se encuentren completamente a 6" de esta miniatura."

Si incluyes un Captain con armadura Phobos en tu ejército y decides que pertenezca a los Dark Angels, reemplaza todas las instancias en las que aparezca Captain en su hoja de datos por Master y reemplaza su clave **CAPTAIN** por **MASTER**.

Si incluyes un Infiltrator Squad en tu ejército y decides que pertenezca a los Dark Angels, reemplaza la clave **CAPTAIN** en la habilidad Comunicador de Infiltrator de la hoja de datos de esa unidad por **MASTER**.

Si incluyes un Librarian con armadura Phobos y decides que sea de los Dark Angels, reemplaza la habilidad Y no conocerán el miedo por Círculo interior (ver *Codex: Dark Angels*) y recibe la Clave de facción **DEATHWING**. Cambia la frase final de su habilidad Psíquico para que diga: "conoce *Castigar* y dos poderes psíquicos de la disciplina Oscurecimiento (ver *Codex: Space Marines*) o dos poderes psíquicos de la disciplina Interromancia (ver *Codex: Dark Angels*)."

SPACE WOLVES

Las siguientes unidades están disponibles para los Space Wolves:

- Captain con armadura Phobos
- Librarian con armadura Phobos
- Lieutenants con armadura Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Reemplaza la clave <CAPÍTULO> por **SPACE WOLVES** en las hojas de datos de las unidades que se indican arriba. Por ejemplo, si incluyes un Impulsor y decides que sea parte del Capítulo Space Wolves, su clave <CAPÍTULO> se convierte en **SPACE WOLVES** y su habilidad Transporte dice: "Esta miniatura puede transportar hasta 6 miniaturas de **INFANTERÍA SPACE WOLVES PRIMARIS**. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** o **Mk X GRAVIS**."

Si incluyes un Captain con armadura Phobos en tu ejército y decides que pertenezca a los Space Wolves, reemplaza todas las instancias de la clave **CAPTAIN** por **WOLF LORD** en su hoja de datos. Cambia el nombre de la habilidad Ritos de Batalla por Jarl de Fenris.

Si incluyes un Lieutenant con armadura Phobos en tu ejército y decides que pertenezca a los Space Wolves, reemplaza todas las instancias de la clave **LIEUTENANT** por **LÍDER DE BATALLA** en su hoja de datos. Cambia el nombre de la habilidad Precisión táctica por Huskarl del Jarl.

Si incluyes un Librarian con armadura Phobos y decides que pertenezca a los Space Wolves, reemplaza todas las instancias de **LIBRARIAN** por **RUNE PRIEST** en su hoja de datos, reemplaza su clave Librarian por Rune Priest y reemplaza la espada de energía de su hoja de datos por una espada rúnica. Cambia el final de la frase de su habilidad Psíquico para que diga "Conoce *Castigar* y otros dos poderes psíquicos de la disciplina Oscurecimiento (ver *Codex: Space Marines*) o dos poderes psíquicos de la disciplina Tempestas (*Codex: Space Wolves*)."

DEATHWATCH

Las siguientes unidades están disponibles para la Deathwatch:

- Repulsor Executioner

Reemplaza la clave <CAPÍTULO> por **DEATHWATCH** en la hoja de datos del Repulsor Executioner. Por ejemplo, si incluyes un Repulsor Executioner y decides que sea parte del Capítulo **DEATHWATCH**, su clave <CAPÍTULO> se convierte en **DEATHWATCH** y su su habilidad Transporte dice "Esta miniatura puede transportar hasta 6 miniaturas de Infantería **INFANTERÍA DEATHWATCH PRIMARIS**. Cada miniatura **Mk X GRAVIS** ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO**."

HABILIDADES

Las habilidades indicadas abajo son comunes para varias de las unidades de las páginas siguientes.

Y NO CONOCERÁN EL MIEDO

Los Space Marines permanecen impertérritos frente a los peores terrores de la galaxia.

Puedes repetir la tirada al realizar un chequeo de Moral por esta unidad.

DISCIPLINA BÓLTER

Para un Space Marine, el bólter es mucho más que un arma; es un instrumento de la divinidad de la Humanidad, el portador de la muerte para sus enemigos.

En lugar de seguir las reglas normales de Fuego rápido, las miniaturas de esta unidad que ataquen con un arma bólter de Fuego rápido doblan el número de ataques que hacen si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- El blanco de la miniatura está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca.
- La unidad de la miniatura ha permanecido inmóvil en tu anterior fase de movimiento.
- La miniatura tiene la clave **TERMINATOR**, **MOTORISTA**, **CENTURION** o **DREADNOUGHT**.

A efectos de esta habilidad, un arma bólter de Fuego rápido es cualquier arma bólter de tipo Fuego Rápido. Un arma bólter es cualquier arma cuyo perfil incluya la palabra “bólder” (bólder, rifle bólder, bólder tormenta, combi-bólder, bólder huracán, etc.) y cualquier Reliquia que reemplace a un arma bólter (p. ej., Ira del Primarca). Las reglas que se aplican a las armas bólter también se aplican al perfil bólder de combiarmas, y al perfil bólder de Reliquias que reemplacen combi-armas.

ASALTO DE CHOQUE

Como tropas de choque de élite, los Adeptus Astartes golpean con una furia demoledora. Pocos pueden soportar su acometida.

Si esta unidad realiza un movimiento de carga, recibe una carga o lleva a cabo una Intervención heroica, suma 1 al atributo Ataques de sus miniaturas hasta el final del turno.



CAPTAIN CON ARMADURA PHOBOS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Captain con armadura Phobos	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	3+
Un Captain con armadura Phobos es una sola miniatura equipada con: carabina bólter instigador artesanal, pistola bólter, filoarma, granadas frag y granadas perforantes. Tiene una capa de camuflaje.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Carabina bólter instigador artesanal	30"	Asalto 1		4	-2	3	Esta arma puede tener como blanco una unidad PERSONAJE aunque no sea la unidad enemiga más cercana.		
Pistola bólter	12"	Pistola 1		4	0	1	-		
Filoarma	Com.	Combate		Port.	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.		
Granadas frag	6"	Granada 1D6		3	0	1	-		
Granadas perforantes	6"	Granada 1		6	-1	1D3	-		
HABILIDADES	Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2)						Posición oculta. Al desplegar esta miniatura durante el despliegue, puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de la zona de despliegue y de toda miniatura enemiga. Ritos de batalla. Repite las tiradas de 1 para impactar de las miniaturas de unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta miniatura.		
	Aura de hierro. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.								
	Capa de camuflaje. Al resolver un ataque con un arma a distancia contra esta miniatura, si se beneficia de cobertura, suma 2 a la tirada de salvación en lugar de 1.								
	Omni-interferidor. Las unidades enemigas que desplieguen en el campo de batalla como refuerzos no pueden desplegar a 12" o menos de esta miniatura.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>								
CLAVES	PERSONAJE, INFANTERÍA, PHOBOS, PRIMARIS, CAPTAIN								



LIEUTENANTS CON ARMADURA PHOBOS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Lieutenant con armadura Phobos	6"	2+	3+	4	4	5	4	8	3+
Esta unidad consta de 1 Lieutenant con armadura Phobos. Puede incluir 1 Lieutenant con armadura Phobos adicional (Potencia de unidad+4). Cada miniatura está equipada con: pistola bólter, carabina bólter oculus artesanal, filoarmas emparejadas, granadas frag y granadas perforantes. Cada miniatura tiene un paracaídas gravítico.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Carabina bólter oculus artesanal	24"	Fuego rápido 1		4	0	2	Al resolver un ataque con esta arma, el blanco no se beneficia de cobertura en las tiradas de salvación.		
Pistola bólter	12"	Pistola 1		4	0	1	-		
Pistola bólter pesada	12"	Pistola 1		4	-1	1	-		
Filoarma	Com.	Combate		Port.	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.		
Filoarmas emparejadas	Com.	Combate		Port.	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, una tirada para impactar sin modificar de 6 causa 1 impacto adicional.		
Granadas frag	6"	Granada 1D6		3	0	1	-		
Granadas perforantes	6"	Granada 1		6	-1	1D3	-		
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualquier miniatura puede equiparse con 1 pistola bólter pesada y 1 filoarma en lugar de 1 carabina bólter oculus artesanal, 1 filoarmas emparejadas y 1 pistola bólter. En tal caso tiene granadas de humo en lugar de un paracaídas gravítico y gana la clave REIVER .								
HABILIDADES	Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2)						Paracaídas gravítico. Si esta miniatura tiene un paracaídas gravítico, durante el despliegue puedes desplegarla a baja cota en lugar de en el campo de batalla. Si lo haces, puedes desplegarla al final de una de tus fases de movimiento en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de toda miniatura enemiga.		
	Granadas de humo. Si esta miniatura tiene granadas de humo, puede usarlas una vez por batalla en lugar de disparar en tu fase de disparo. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque con un arma a distancia contra esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar.						Precisión táctica. Repite las tiradas de 1 para herir de los ataques de las miniaturas de unidades <CAPÍTULO> amigas a 6" o menos de esta miniatura.		
	Héroes de la Compañía. Durante el despliegue, todas las miniaturas de esta unidad despliegan a la vez, pero no necesitan hacerlo en coherencia de unidad. A partir de ese momento, cada una se considera una unidad independiente.						Tropas de terror. Mientras haya alguna unidad REIVER de tu ejército a 3" o menos de alguna unidad enemiga, resta 1 al atributo Liderazgo de cada una de esas unidades enemigas por cada unidad REIVER de tu ejército a 3" o menos de ella (hasta un máximo de -3).		
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>								
CLAVES	PERSONAJE, INFANTERÍA, PHOBOS, PRIMARIS, LIEUTENANTS								



LIBRARIAN CON ARMADURA PHOBOS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Librarian con armadura Phobos	6"	3+	3+	4	4	5	4	9	3+
Un Librarian con armadura Phobos es una sola miniatura equipada con: espada de fuerza, pistola bólter, granadas frag y granadas perforantes. Tiene una capa de camuflaje.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	Capa de camuflaje. Al resolver un ataque con un arma a distancia contra esta miniatura, si se beneficia de cobertura, suma 2 a la tirada de salvación en lugar de 1. Posición oculta. Al desplegar esta miniatura durante el despliegue, puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de la zona de despliegue y de toda miniatura enemiga.			
Espada de fuerza	Com.	Combate	Port.	-3	1D3				
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1				
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3				
HABILIDADES	Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2) Capucha psíquica. Al realizar un chequeo de Rechazar a la bruja para que esta miniatura niegue un poder psíquico manifestado por una miniatura enemiga a 12" o menos, suma 1 al total.								
PSÍQUICO	Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce <i>Castigo</i> y dos poderes psíquicos de la disciplina Oscurecimiento (ver Codex Space Marines).								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>								
CLAVES	PERSONAJE, INFANTERÍA, PHOBOS, PRIMARIS, PSÍQUICO, LIBRARIAN								



INFILTRATOR SQUAD



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Esta unidad consta de 1 Infiltrator Sergeant y 4 Infiltrators. Puede incluir hasta 5 Infiltrators adicionales (Potencia de unidad +5). Puede incluir 1 Infiltrator Helix Adept en lugar de 1 Infiltrator. Cada miniatura está equipada con: carabina bólter de tirador, pistola bólter, granadas frag y granadas perforantes. Cada miniatura tiene granadas de humo.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Carabina bólter de tirador	24"	Fuego rápido 1		4	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, un resultado para impactar sin modificar de 6 impacta automáticamente y hiere al blanco con éxito (no hagas tirada para herir).		
Pistola bólter	12"	Pistola 1		4	0	1	-		
Granadas frag	6"	Granada 1D6		3	0	1	-		
Granadas perforantes	6"	Granada 1		6	-1	1D3	-		
OPCIONES DE EQUIPO	• Si esta unidad no incluye 1 Infiltrator Helix Adept, 1 Infiltrator puede tener, además, un comunicador de Infiltrator.								
HABILIDADES	<div><div>Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2) Escuadras de combate. Si esta unidad consta de 10 miniaturas, puede dividirse en dos unidades de 5 miniaturas durante el despliegue, antes de desplegar ninguna unidad. Helix Adept. Al final de tu fase de movimiento, el Infiltrator Helix Adept de esta unidad puede proporcionar atención médica a la unidad. Si en la unidad hay alguna miniatura que haya perdido heridas, elige una de ellas para que recupere 1 herida perdida. De lo contrario, si alguna miniatura de esta unidad ha sido destruida, tira 1D6; con 5+ puedes devolver al campo de batalla una miniatura destruida de esta unidad, con 1 herida restante, a 3" o menos del Infiltrator Helix Adept de esta unidad y en coherencia de unidad (si no es posible colocarla de este modo, la miniatura no vuelve al campo de batalla); con 4 o menos, el Infiltrator Helix Adept de esta unidad no puede disparar este turno mientras recupera la semilla genética del guerrero caído. Cada unidad sólo puede recibir atención médica una vez por turno.</div><div>Comunicador de Infiltrator. Mientras esta unidad incluya una miniatura con comunicador de Infiltrator, si hay alguna miniatura CAPTAIN <CAPÍTULO> PHOBOS o LIEUTENANT <CAPÍTULO> PHOBOS amiga en el campo de batalla, la unidad siempre se considera dentro del alcance de las habilidades Ritos de batalla y Precisión táctica de esas miniaturas. Granadas de humo. Esta unidad puede usar sus granadas de humo una vez por batalla en lugar de disparar en tu fase de disparo. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque con un arma a distancia contra esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar. Omni-interferidores. Las unidades enemigas que desplieguen en el campo de batalla como refuerzos no pueden desplegar a 12" o menos de esta unidad. Posiciones ocultas. Al desplegar esta unidad durante el despliegue, puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de la zona de despliegue y de toda miniatura enemiga.</div></div>								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>								
CLAVES	INFANTERÍA, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD								



INCURSOR SQUAD



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Incursor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Incursor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Esta unidad consta de 1 Incursor Sergeant y 4 Incursors. Puede incluir hasta 5 Incursors adicionales (**Potencia de unidad +5**). Cada miniatura está equipada con: carabina bólter occulus, pistola bólter, filoarmas emparejadas, granadas frag y granadas perforantes. Cada miniatura tiene granadas de humo.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Carabina bólter occulus	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, el blanco no se beneficia de cobertura en las tiradas de salvación.
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Filoarmas emparejadas	Com.	Combate	Port.	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, una tirada para impactar sin modificar de 6 causa 1 impacto adicional.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO • 1 Incursor puede tener, además, una mina de disrupción.

HABILIDADES

Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2)

Escuadras de combate. Si esta unidad consta de 10 miniaturas, puede dividirse en dos unidades de 5 miniaturas durante el despliegue, antes de desplegar ninguna unidad.

Granadas de humo. Esta unidad puede usar sus granadas de humo una vez por batalla en lugar de disparar en tu fase de disparo. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque con un arma a distancia contra esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

Posiciones ocultas. Al desplegar esta unidad durante el despliegue, puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de la zona de despliegue y de toda miniatura enemiga.

Mina de disrupción. En tu fase de movimiento, una miniatura de tu ejército con una mina de disrupción que no haya sido cebada, puede cebarla. En cualquier punto del movimiento de esa miniatura, coloca una mina de disrupción cebada a 1" o menos de ella, a más de 3" de toda miniatura enemiga y a más de 6" de toda otra mina de disrupción cebada. Si una unidad enemiga pasa a 3" o menos de esa mina de disrupción cebada, tira 1D6; con 2+ la unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales. Si la unidad es un **VEHÍCULO**, sufre 1D3+1 heridas mortales en vez de 1D3. Luego la mina de disrupción cebada se retira del juego.

La mina de disrupción cebada se representa con una miniatura de mina de disrupción, pero no se considera una miniatura a efectos de reglas.

Sistema multiespectro. Al resolver un ataque con un arma a distancia de una miniatura de esta unidad, ignora los modificadores a la tirada para impactar y los modificadores a la Habilidad de Projectiles.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES

INFANTERÍA, PHOBOS, PRIMARIS, INCURSOR SQUAD



INVICTOR TACTICAL WARSUIT

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Invictor Tactical Warsuit	*	*	*	7	6	13	4	8	3+

Un Invictor Tactical Warsuit es una sola miniatura equipada con: bólter pesado, cañón incendium, lanzagranadas fragtormenta, 2 ametralladoras pesadas graniferro y puño de Invictor.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Ametralladora pesada graniferro	36"	Pesada 3	4	-1	1	-
Bólter pesado	36"	Pesada 3	5	-1	1	-
Cañón automático graniferro doble	48"	Pesada 6	7	-1	2	-
Cañón incendium	12"	Pesada 2D6	5	-1	1	Al resolver un ataque con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Lanzagranadas fragtormenta	18"	Asalto 1D6	4	0	1	-
Puño de Invictor	Com.	Combate	x2	-3	3	-

OPCIONES DE EQUIPO • Esta miniatura puede equiparse con 1 cañón automático graniferro doble en lugar de 1 cañón incendium.

HABILIDADES

Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2)

Posición oculta. Al desplegar esta miniatura durante el despliegue, puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de la zona de despliegue y de toda miniatura enemiga.

Arma de mano pesada. Mientras esta miniatura esté a 3" o menos de alguna unidad enemiga, el bólter pesado tiene el tipo Pistola 1.

Explosión. Cuando esta miniatura sea destruida, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES

VEHÍCULO, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se indica aquí:

H RESTANTES	M	HA	HP
7-13+	10"	3+	3+
4-6	8"	4+	4+
1-3	6"	5+	5+



SUPPRESSOR SQUAD



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Suppressor	12"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Suppressor Sergeant	12"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Esta unidad consta de 1 Suppressor Sergeant y 2 Suppressors. Cada miniatura está equipada con: cañón automático acelerador, pistola bólter, granadas frag y granadas perforantes. Cada miniatura tiene un paracaídas gravítico.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Cañón automático acelerador	48"	Pesada 2	7	-2	2	-			
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-			
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-			
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-			
HABILIDADES	Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2)					Fuego de supresión. Si un ataque con cañón automático acelerador de una miniatura de esta unidad destruye a una miniatura enemiga, la unidad de esa miniatura enemiga no puede realizar Disparos defensivos este turno.			
	Lanzador de humo. Una vez por batalla, en lugar de disparar en tu fase de disparo, el Suppressor Sergeant de esta unidad puede usar su lanzador de humo. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque con un arma a distancia contra esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar.					Paracaídas gravítico. Durante el despliegue, puedes desplegar esta unidad a baja cota en lugar de en el campo de batalla. Si lo haces, al final de una de tus fases de movimiento puedes desplegar esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de toda miniatura enemiga.			
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>								
CLAVES	INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, PRIMARIS, VOLAR, SUPPRESSOR SQUAD								



ELIMINATOR SQUAD



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Eliminator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Eliminator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Esta unidad consta de 1 Eliminator Sergeant y 2 Eliminators. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter, rifle bólter de francotirador, granadas frag y granadas perforantes. Cada miniatura tiene una capa de camuflaje.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Carabina bólter instigador	24"	Asalto 1		4	-1	2	Esta arma puede tener como blanco una unidad PERSONAJE aunque no sea la unidad enemiga más cercana.		
Fusil láser	36"	Pesada 1		8	-3	3	-		
Pistola bólter	12"	Pistola 1		4	0	1	-		
Rifle bólter de francotirador	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.								
- Balas ejecutor	36"	Pesada 1		5	-1	1	Esta arma puede tener como blanco unidades no visibles para el portador y puede tener como blanco una unidad PERSONAJE aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Al resolver un ataque con esta arma, suma 2 a las tiradas para impactar y el blanco no se beneficia de cobertura en las tiradas de salvación.		
- Balas hiperfrag	36"	Pesada 1D3		5	0	1	Esta arma puede tener como blanco una unidad PERSONAJE aunque no sea la unidad enemiga más cercana.		
- Balas mortis	36"	Pesada 1		5	-2	1D3	Esta arma puede tener como blanco una unidad PERSONAJE aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Al resolver un ataque con esta arma, un resultado de 6+ para herir inflige al blanco una herida mortal adicional a cualquier otro daño.		
Granadas frag	6"	Granada 1D6		3	0	1	-		
Granadas perforantes	6"	Granada 1		6	-1	1D3	-		
OPCIONES DE EQUIPO	<ul style="list-style-type: none">El Eliminator Sergeant puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 rifle bólter de francotirador: 1 carabina bólter instigador; 1 fusil láser.Cada Eliminator puede equiparse con 1 fusil láser en lugar de 1 rifle bólter de francotirador.								
HABILIDADES	Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2)						Fuego de cobertura. La primera vez que el Eliminator Sergeant de esta unidad realice Disparos defensivos con una carabina bólter instigador en el turno de tu oponente, tras haber resuelto esos Disparos defensivos esta unidad puede mover como si fuera tu fase de movimiento (no puede Avanzar como parte del movimiento).		
	Capa de camuflaje. Al resolver un ataque con un arma a distancia contra una miniatura de esta unidad que se beneficia de cobertura, suma 2 en lugar de 1 a la tirada de salvación.								
	Corrección de tiro. En lugar de disparar en tu fase de disparo, el Eliminator Sergeant de esta unidad puede corregir el tiro. Hasta el final de esa fase, al resolver un ataque con un arma a distancia de una miniatura de esta unidad, suma 1 a las tiradas para impactar y para herir.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>								
CLAVES	INFANTERÍA, PHOBOS, PRIMARIS, ELIMINATOR SQUAD								



REPULSOR EXECUTIONER

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se indica aquí:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S	H RESTANTES	M	HP	A	
Repulsor Executioner	★	6+	★	8	8	16	★	9	3+	9-16+	10"	3+	6	
Un Repulsor Executioner es una sola miniatura equipada con: 2 lanzagranadas fragtormenta, cañón gatling de campaña pesado, macroincinerador de plasma, 2 bólteres tormenta, bólter pesado doble, y ametralladora pesada graniferro Ícaro doble. Tiene lanzadores automáticos.										5-8	5"	4+	1D6	
										1-4	3"	5+	1	
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES							
Ametralladora pesada graniferro	36"	Pesada 3		4	-1	1	-							
Ametralladora pesada graniferro Ícaro doble	36"	Pesada 6		4	-1	1		Al resolver un ataque con esta arma, suma 1 a la tirada para impactar si el blanco puede VOLAR ; de lo contrario, resta 1 a la tirada para impactar.						
Batería de cohetes Ícaro	24"	Pesada 1D3		7	-1	2		Al resolver un ataque con esta arma, suma 1 a la tirada para impactar si el blanco puede VOLAR ; de lo contrario, resta 1 a la tirada para impactar.						
Bólter pesado doble	36"	Pesada 6		5	-1	1	-							
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2		4	0	1	-							
Cañón gatling de campaña pesado	30"	Pesada 12		5	-1	1	-							
Destruiror láser pesado	72"	Pesada 2		10	-4	1D6		Al resolver un ataque con esta arma, un resultado de daño de 1 o 2 cuenta como 3.						
Lanzagranadas fragtormenta	18"	Asalto 1D6		4	0	1	-							
Macroincinerador de plasma	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.													
- Normal	36"	Pesada 1D6		8	-4	1	-							
- Sobrecarga	36"	Pesada 1D6		9	-4	2		Por cada tirada para impactar con esta arma de 1, el portador sufre 1 herida mortal tras haberla disparado.						
OPCIONES DE EQUIPO	<ul style="list-style-type: none">Esta miniatura puede equiparse con 1 destruidor láser pesado en lugar de 1 macroincinerador de plasma.Esta miniatura puede equiparse, además, con 1 ametralladora pesada graniferro.Esta miniatura puede equiparse, además, con 1 batería de cohetes Ícaro.tt													
HABILIDADES	Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2)						Óptica Aquilon. Si, en tu fase de movimiento, esta miniatura no mueve o mueve menos de la mitad de su atributo Movimiento, puede disparar el destruidor láser pesado o el macroincinerador de plasma dos veces en la fase de disparo siguiente (el arma debe tener como blanco la misma unidad las dos veces).							
	Explosión. Cuando esta miniatura sea destruida, tira 1D6 antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas y antes de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.						Pantalla repulsora. Si alguna unidad con esta habilidad es blanco de una carga, resta 2 a la tirada de carga.							
	Lanzadores automáticos. En lugar de disparar en tu fase de disparo, esta miniatura puede usar sus lanzadores automáticos. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque con un arma a distancia contra ella, resta 1 a la tirada para impactar.						Poder del Espíritu Máquina. Esta miniatura no recibe el penalizador por mover y disparar armas Pesadas.							
							Tanque gravítico. Mide siempre las distancias desde y hasta el casco de esta miniatura.							
TRANSPORTE	Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas de INFANTERÍA PRIMARIS <CAPÍTULO> . Cada miniatura Mk X GRAVIS ocupa el espacio de dos miniaturas. No puede transportar miniaturas PROPULSOR DE SALTO .													
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>													
CLAVES	VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, REPULSOR, REPULSOR EXECUTIONER													



IMPULSOR

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se indica aquí:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S	H RESTANTES	M	HP	A
Impulsor	✱	6+	✱	7	7	11	✱	8	3+	6-11+	14"	3+	3
Un Impulsor es una sola miniatura equipada con: 2 bólteres tormenta.										3-5	7"	4+	1D3
										1-2	4"	5+	1
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES						
Ametralladora pesada graniferro	36"	Pesada 3		4	-1	1							
Batería de misiles Bellicatus	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.												
- Misiles perforantes	48"	Pesada 1		8	-2	1D6							
- Misiles frag	48"	Pesada 1D6		4	0	1							
- Misiles Ícaro	48"	Pesada 1D3		7	-1	1D3	Al resolver un ataque con esta arma, suma 1 a la tirada para impactar si el blanco puede VOLAR ; de lo contrario, resta 1 a la tirada para impactar.						
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2		4	0	1							
Lanzagranadas fragtormenta	18"	Asalto 1D6		4	0	1							
Sistema antiaéreo graniferro	36"	Pesada 6		4	-1	1	Al resolver un ataque con esta arma, suma 1 a las tiradas para impactar y para herir si el blanco puede VOLAR ; de lo contrario, resta 1 a las tiradas para impactar.						
OPCIONES DE EQUIPO	<ul style="list-style-type: none">• Esta miniatura puede equiparse, además, con 1 ametralladora pesada graniferro.• Esta miniatura puede equiparse con 2 lanzagranadas fragtormenta en lugar de 2 bólteres tormenta.• Esta miniatura puede, o bien tener un domoescudo o un comunicador orbital, o bien equiparse con una de las siguientes: 1 batería de misiles Bellicatus; 1 sistema antiaéreo graniferro.												
HABILIDADES	<p>Asalto de choque, Disciplina bólter, Y no conocerán el miedo (pág. 2)</p> <p>Comunicador orbital: En tu fase de disparo, una miniatura de tu ejército que tenga un comunicador orbital y aún no lo haya usado, puede usarlo para solicitar un bombardeo orbital. Si lo hace, elige un punto del campo de batalla y tira 1D6 por cada unidad a 1D6" o menos de ese punto (resta 1 si la unidad por la que tiras es un PERSONAJE); con 4+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.</p> <p>Domoescudo. Una miniatura con domoescudo tiene una salvación invulnerable de 4+.</p> <p>Explosión. Cuando esta miniatura sea destruida, tira 1D6 antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas y antes de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.</p> <p>Tanque gravítico. Mide siempre las distancias desde y hasta el casco de esta miniatura.</p> <p>Vehículo de asalto. Después de que esta miniatura haya movido en tu fase de movimiento, si no ha Avanzado, las unidades embarcadas en ella pueden desembarcar. Las que lo hagan no pueden cargar este turno.</p>												
TRANSPORTE	Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas de INFANTERÍA PRIMARIS <CAPÍTULO> . No puede transportar miniaturas PROPULSOR DE SALTO ni Mk X GRAVIS .												
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>												
CLAVES	VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, IMPULSOR												

VALORES DE PUNTOS

Si juegas una partida que use valores de puntos, el coste de puntos para estas miniaturas y cualquier objeto nuevo de equipo se puede encontrar abajo. Ten en cuenta que, para propósitos de determinar valores de puntos de unidades en un Capítulo que usa terminología diferente, usa la terminología original. Por ejemplo, un Master con armadura Phobos se trata como un Captain con armadura Phobos.

UNIDAD	MINIS./ UNIDAD	PUNTOS POR MINIATURA (No incluye equipo)
Captain con armadura Phobos	1	90
Eliminator Squad	3	18
Impulsor	1	75
Incursor Squad	5-10	19
Infiltrator Squad	5-10	22 (Infiltrator Helix Adept es 32)
Invictor Tactical Warsuit	1	90
Librarian con armadura Phobos	1	90
Lieutenant con armadura Phobos	1-2	75
Repulsor Executioner	1	215
Suppressor Squad	3	18

ARMAS A DISTANCIA	
ARMA	PTOS./ARMA
Ametralladora pesada graniferro Ícaro doble	10
Batería de misiles Bellicatus	17
Cañón automático acelerador	10
cañón automático graniferro doble	20
Cañón Incendium	15
Carabina bólter de tirador	0
Carabina bólter instigador	5
Carabina bólter instigador artesanal	6
Carabina bólter occulus	0
Carabina bólter occulus artesanal	4
Destructor láser pesado	40
Fusil láser	15
Rifle bólter de francotirador	3
Sistema antiaéreo graniferro	5

ARMAS DE COMBATE	
ARMA	PTOS./ARMA
Espada de fuerza	8
Filoarmas emparejadas	0
Puño de Invictor	0

OTRO EQUIPO	
EQUIPO	PTOS./EQUIPO
Capa de camuflaje	3
Comunicador de Infiltrator	10
Comunicador orbital	18
Domoescudo	18
Granadas de humo	0
Mina de disrupción	10
Paracaídas gravítico	2