WARHAMMER
LEGENDS
SPACE MARINES

WARHAMMER LEGENDS

Es habitual que los aficionados a Warhammer 40,000 reúnan, a lo largo de los años, grandes colecciones de miniaturas Citadel que usar en sus partidas de Warhammer 40,000. Algunas de esas miniaturas clásicas ya no están a la venta y sus reglas no aparecen en las publicaciones vigentes. Por eso, ofrecemos aquí reglas que permitirán desplegarlas en el campo de batalla, para siempre, como Warhammer Legends.

Las páginas siguientes contienen una combinación de hojas de datos y opciones de equipo adicionales. Éstas, usadas junto con el *Codex: Space Marines*, te permiten desplegar ciertas miniaturas de antaño en tus partidas. Algunas de las hojas de datos de este documento presentan claves entre comillas angulares, las reglas que especifican qué claves pueden reemplazar a ésta aparecen en el *Codex: Space Marines*.

Estas reglas sirven para cualquier modalidad de juego: abierto, narrativo y equilibrado, e incluyen puntos para equiparar las fuerzas.

Warhammer Legends no se tendrá en cuenta en las revisiones periódicas de equilibrio de juego para Warhammer 40,000 por lo que no recomendamos el uso de unidades de Legends en torneos competitivos. De este modo, tanto la organización como los participantes de un evento pueden garantizar que todo el material aceptado en el torneo es accesible para todo el mundo y ha pasado por el mismo proceso de pruebas de juego.

Por supuesto, la organización es libre de especificar en sus bases si permite el uso de las reglas de Legends para que toda la gama clásica sea válida en ese evento.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS SPACE MARINES

Algunas de las unidades descritas en la siguientes páginas se refieren a una o más de las listas que figuran más abajo (p. ej. Combi-armas). Cuando sea el caso, la unidad podrá elegir cualquiera de los objetos indicados en la lista pertinente.

PISTOLAS
- Pistola bólter
- Pistola de plasma
- Pistola grav

ARMAS ESPECIALES
- Lanzallamas
- Rifle grav
- Rifle de fusión
- Rifle de plasma

COMBI-ARMAS
- Bólter tormenta
- Combi-fusión
- Combi-grav
- Combi-lanzallamas
- Combi-plasma

ARMAS DE COMBATE
- Espada de energía
- Espada sierra
- Garra relámpago
- Hacha de energía
- Lanza de energía
- Martillo de trueno
- Maza de energía
- Puño de combate

ARMAS PARA SERGEANTS
- Pistola bólter
- Pistola de plasma
- Pistola grav
- Espada de energía
- Espada sierra
- Garra relámpago
- Hacha de energía
- Martillo de trueno
- Maza de energía
- Puño de combate
- Bólter*
- Bólter tormenta*
- Combi-fusión*
- Combi-grav*
- Combi-lanzallamas*
- Combi-plasma*

** Una miniatura no puede equiparse con más de una de estas armas.*

HOJAS DE DATOS

Rhino Primaris

5 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Rhino Primaris	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+

Un Rhino Primaris es una sola miniatura equipada con: rifle de plasma doble. Tiene un sistema de comunicación orbital.

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

H RESTANTES	M	HP	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	1D3
1-2	3"	5+	1

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	8	-2	1D6	El portador sólo puede disparar cada misil cazador-asesino con que esté equipado una vez por batalla.
Rifle de plasma doble	Al elegir esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	24"	Fuego rápido 2	7	-3	1	-
- Sobrecarga	24"	Fuego rápido 2	8	-3	2	Si se obtiene algún 1 para impactar al atacar con esta arma, el portador es destruido tras disparar con ella.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con 1 misil cazador-asesino.

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Autorreparación. Si esta miniatura ha perdido alguna herida, puedes tirar 1D6 al inicio de tu turno; con un 6 esta miniatura recupera 1 herida perdida.

Descargadores de humo. Una vez por batalla, en lugar de disparar en tu fase de disparo, esta miniatura puede usar sus descargadores de humo. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque hecho con un arma a distancia contra esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar.

Sistema de comunicación orbital. En tu fase de disparo, una miniatura de tu ejército con un sistema de comunicación orbital que no se haya usado en esta batalla puede usarlo para solicitar un bombardeo orbital. Si lo hace, elige un punto del campo de batalla, tira 1D6 por cada unidad a 1D6" o menos de ese punto, y resta 1 al resultado si la unidad por la que tiras es un **Personaje**; con 4+, la unidad por la que tiras sufre 1D3 heridas mortales.

Explosión. Cuando esta miniatura es destruida, tira 1D6 antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas y de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Núcleo de servocráneos. Al inicio de tu fase de disparo, elige una de las siguientes:

Cráneo de puntería: Elige una unidad **<Capítulo>** amiga a 12" o menos de esta miniatura. Hasta el final de la fase, al resolver un ataque de una miniatura de esa unidad, suma 1 a la tirada para impactar.

Cráneo de reparación: Elige una miniatura **Vehículo <Capítulo>** amiga a 12" o menos de esta unidad. Esa miniatura recupera 1 herida perdida.

Cráneo de comunicación: Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, cuando una unidad **<Capítulo>** realices un chequeo de moral con una amiga a 12" o menos de esta miniatura, resta 1 al resultado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas de **Infantería <Capítulo>**.
No puede transportar miniaturas **Propulsor de salto**, **Primaris**, **Terminator** ni **Centurion**.

CLAVES DE FACCIÓN

Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

CLAVES

Vehículo, Transporte, Rhino Primaris

Land Raider Excelsior

16 Potencia

Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Land Raider Excelsior	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

Un Land Raider Excelsior es una sola miniatura equipada con: cañón grav y amplificador grav y 2 cañones láser dobles.

DAÑO

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

H restantes	M	HP	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	1D6
1-4	3"	5+	1

Arma	Alc.	Tipo	F	FP	D	Habilidades
Combi-plasma excelsior	Al elegir esta arma para disparar, elige uno o dos de los perfiles siguientes. Si eliges dos, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques hechos con esta arma. Sólo puedes elegir uno de los perfiles de rifle de plasma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de plasma (normal)	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	-
- Rifle de plasma (sobrecarga)	24"	Fuego rápido 1	8	-3	2	Por cada 1 para impactar con los ataques hechos con esta arma, el portador sufre 1 herida mortal tras disparar con ella.
Cañón grav y amplificador grav	24"	Pesada 4	5	-3	1	Al resolver un ataque hecho con esta arma contra una unidad con un atributo Salvación de 3+ o mejor, esta arma tiene un atributo Daño de 1D3 para ese ataque.
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	8	-2	1D6	El portador sólo puede disparar cada misil cazador-asesino con que esté equipado una vez por batalla.
Cañón de fusión	24"	Pesada 1	8	-4	1D6	Al resolver un ataque hecho con esta arma contra una unidad a la mitad de su alcance o más cerca, tira 2D6 para infligir daño con ella y descarta un resultado.
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Cañón láser	48"	Pesada 2	9	-3	1D6	-

Opciones de equipo

- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con 1 misil cazador-asesino.
- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con 1 bólter tormenta.
- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con 1 cañón de fusión.
- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con 1 combi-plasma excelsior.

Habilidades

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Augures de datos. Al resolver un ataque hecho con un arma a distancia de esta miniatura, si está a 24" o menos de alguna miniatura **Rhino Primaris <Capítulo>** amiga, suma 1 a la tirada para impactar.

Campo aegis Aquila. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Descargadores de humo. Una vez por batalla, en lugar de disparar en tu fase de disparo, esta miniatura puede usar sus descargadores de humo. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque hecho con un arma a distancia contra esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar.

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

Poder del espíritu máquina. Esta miniatura no recibe el penalizador por mover y disparar armas Pesadas.

Ritos de batalla. Repite las tiradas para impactar de 1 de los ataques que hagan las miniaturas de unidades **<Capítulo>** amigas mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

Transporte

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 10 miniaturas de **Infantería <Capítulo>.** Cada miniatura **Propulsor de salto** y **Terminator** ocupa el espacio de dos y cada **Centurion** ocupa el espacio de tres. No puede transportar miniaturas **Primaris**.

Claves de facción

Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

Claves

Vehículo, Land Raider, Transporte, Land Raider Excelsior

3 POTENCIA

Imperial Space Marine

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Imperial Space Marine	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**4**	**3**	**8**	**3+**

Un Imperial Space Marine es una sola miniatura equipada con: combi-desintegrador, pistola desintegradora, granadas frag y granadas perforantes. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura **Imperial Space Marine**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Combi-desintegrador	Al elegir esta arma para disparar, elige uno o ambos de los perfiles siguientes. Si eliges ambos, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques hechos con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle desintegrador	18"	Fuego rápido 1	5	-3	1D6	-
Pistola desintegradora	9"	Pistola 1	5	-3	1D6	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES	**Ángeles de la muerte** (ver *Codex: Space Marines*)
CLAVES DE FACCIÓN	**Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>**
CLAVES	**Infantería, Personaje, Imperial Space Marine**

Chaplain

en moto

5 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Chaplain en moto	**14"**	**2+**	**3+**	**4**	**5**	**5**	**3**	**9**	**3+**

Un Chaplain en moto es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, bólter doble, crozius arcanum, granadas frag y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Bólter doble	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Crozius arcanum	Com.	Combate	+1	-1	2	-
Puño de combate	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al resolver un ataque hecho con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 pistola bólter: 1 bólter, 1 puño de combate, 1 arma de la lista de *Combi-armas*, 1 arma de la lista de *Pistolas*.

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Líderes espirituales. Las unidades **<Capítulo>** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta miniatura en lugar del propio mientras estén a 6" o menos de ella.

Rosarius. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Turbo. Cuando esta miniatura avanza, suma 6" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de hacer una tirada para avanzar.

SACERDOTE

Esta miniatura conoce la Letanía de odio (ver a continuación) y una letanía de las Letanías de Batalla (ver *Codex: Space Marines*). al inicio de la ronda de batalla, esta miniatura puede recitar una letanía que conozca y que no haya recitado ya una miniatura amiga esa ronda de batalla. Tira 1D6; con 3+ la letanía recitada es inspiradora y tiene efecto hasta el final de esa ronda de batalla.

Letanía de odio. Si esta letanía es inspiradora, puedes repetir las tiradas para impactar de los ataques hechos con armas de combate por las miniaturas de unidades **<Capítulo>** amigas mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN

Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

CLAVES

Motorista, Personaje, Priest, Chaplain

Librarian

En moto

7 Potencia

Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Librarian en moto	**14"**	**3+**	**3+**	**4**	**5**	**5**	**3**	**9**	**3+**

Un Librarian en moto es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, bólter doble, báculo de fuerza, granadas frag y granadas perforantes.

Arma	Alc.	Tipo	F	FP	D	Habilidades
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Bólter doble	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Hacha de fuerza	Com.	Combate	+1	-2	1D3	-
Báculo de fuerza	Com.	Combate	+2	-1	1D3	-
Espada de fuerza	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

Opciones de equipo

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 pistola bólter: 1 bólter, 1 arma de la lista de *Combi-armas*, 1 arma de la lista de *Pistolas*.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 báculo de fuerza: 1 hacha de fuerza; 1 espada de fuerza.

Habilidades

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Capucha psíquica. Al efectuar un chequeo de rechazar a la bruja con esta miniatura para resistir un poder psíquico manifestado por una miniatura enemiga a 12" o menos, suma 1 al total.

Turbo. Cuando esta miniatura avanza, suma 6" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de hacer una tirada para avanzar.

Psíquico

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la Disciplina Librarius (ver *Codex: Space Marines*).

Claves de facción

Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

Claves

Motorista, Personaje, Psíquico, Librarian

Techmarine

EN MOTO

6 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Techmarine en moto	**14"**	**3+**	**2+**	**4**	**5**	**5**	**3**	**8**	**2+**

Un Techmarine en moto es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, bólter doble, hacha de energía, servobrazo, granadas frag y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Rayo de conversión	42"	Pesada 1D3	6	0	1	Al resolver un ataque hecho con esta arma contra una unidad que no esté a la mitad de su alcance o más cerca, esta arma tiene un atributo Fuerza de 8, un atributo Factor de Penetración de -1 y un atributo Daño de 2 para ese ataque.
Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Al resolver un ataque hecho con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Soplete de plasma	Al elegir esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	12"	Asalto 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	12"	Asalto 1	8	-3	2	Si se obtiene algún 1 para impactar al atacar con esta arma, el portador es destruido tras disparar con ella.
Bólter doble	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Hacha de energía	Com.	Combate	+1	-2	1	-
Servobrazo	Com.	Combate	x2	-2	3	Cuando lucha, el portador no puede hacer más de un ataque con cada servobrazo. Al resolver un ataque hecho con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 pistola bólter: 1 bólter, 1 arma de la lista de *Combi-armas*, 1 arma de la lista de *Pistolas*.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 hacha de energía: 1 arma de la lista de *Armas de combate*.
- Si esta miniatura no está equipada con un servoarnés, puede equiparse con 1 rayo de conversión en lugar de 1 servobrazo.
- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con un servoarnés (**Potencia de unidad +1**). Un servoarnés consta de: 1 lanzallamas, 1 soplete de plasma, 1 servobrazo.

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Turbo. Cuando esta miniatura avanza, suma 6" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de hacer una tirada para avanzar.

Bendición del Omnissiah. Al final de tu fase de movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura **Vehículo <Capítulo>** amiga a 1" o menos de ella. Esa miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Cada miniatura sólo puede repararse una vez por turno.

CLAVES DE FACCIÓN

Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

CLAVES

Motorista, Personaje, Techmarine

Apothecary

en moto

4 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Apothecary en moto	**14"**	**3+**	**3+**	**4**	**5**	**5**	**3**	**8**	**3+**

Un Apothecary en moto es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, bólter doble, espada sierra, granadas frag y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter doble	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cuando lucha, el portador hace 1 ataque adicional con esta arma.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Narthecium. Al final de tu fase de movimiento, esta miniatura puede proporcionar atención médica a una unidad de **Infantería <Capítulo>** o **Motorista <Capítulo>** amiga a 3" o menos de ella. Si una miniatura de esa unidad ha perdido alguna herida, esa miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas. De lo contrario, si alguna miniatura de esa unidad ha sido destruida, tira 1D6; con 4+ puedes devolver una miniatura destruida de esa unidad al campo de batalla con 1 herida restante, situada a 3" o menos de esta miniatura y en coherencia de unidad (si no se puede situar a la miniatura de este modo, no vuelve al campo de batalla); con 3 o menos, esta miniatura no puede disparar, cargar ni luchar este turno mientras recupera la semilla genética del guerrero caído. Cada unidad sólo puede recibir atención médica una vez por turno.

Turbo. Cuando esta miniatura avanza, suma 6" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de hacer una tirada para avanzar.

CLAVES DE FACCIÓN

Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

CLAVES

Motorista, Personaje, Apothecary

Company Ancient

5 Potencia

EN MOTO

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Company Ancient en moto	**14"**	**3+**	**3+**	**4**	**5**	**5**	**3**	**8**	**3+**

Un Company Ancient en moto es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, bólter doble, espada sierra, granadas frag y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Bólter doble	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 pistola bólter: 1 bólter, 1 arma de la lista de *Combi-armas*, 1 arma de la lista de *Armas de combate*, 1 arma de la lista de *Pistolas*.

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Estandarte Astartes. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades **<Capítulo>** mientras estén a 6" o menos de algún **Ancient <Capítulo>** amigo. Cuando una miniatura de **Infantería <Capítulo>** o **Motorista <Capítulo>** es destruida a 6" o menos de algún **Ancient <Capítulo>** amigo, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con 4+ esa miniatura puede, o bien disparar con una de sus armas a distancia como si fuera tu fase de disparo, o bien hacer un ataque con una de sus armas de combate como si fuera la fase de combate.

Turbo. Cuando esta miniatura avanza, suma 6" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de hacer una tirada para avanzar.

CLAVES DE FACCIÓN

Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

CLAVES

Motorista, Personaje, Ancient, Company Ancient

Company Champion

EN MOTO

5 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Company Champion en moto	**14"**	**2+**	**3+**	**4**	**5**	**5**	**4**	**8**	**3+**

Un Company Champion en moto es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, bólter doble, espada de energía artesanal, granadas frag y granadas perforantes. Tiene un escudo de combate.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter doble	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Espada de energía artesanal	Com.	Combate	Port.	-3	2	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Duelista superlativo. Al resolver un ataque hecho con un arma de combate de esta miniatura contra una unidad **Personaje**, puedes repetir la tirada para impactar y puedes repetir la tirada para herir

Escudo de combate. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Honor o muerte. Esta miniatura debe realizar una Intervención heroica si puede. Puede realizar una Intervención heroica si hay alguna unidad enemiga a 6" o menos de ella, en lugar de 3", si alguna de esas unidades enemigas es un **Personaje** y al hacerlo puede mover hasta 6" en lugar de 3", siempre que acabe ese movimiento más cerca de la miniatura **Personaje** enemiga más cercana.

Superioridad marcial. Si esta miniatura está a 1" o menos de alguna miniatura **Personaje** enemiga al inicio de la fase de combate, puede luchar primero en esa fase de combate aunque no haya cargado. Si el enemigo tiene unidades que han cargado o con una habilidad similar a ésta, turnaos para elegir unidades con las que luchar, empezando por el jugador cuyo turno está en curso.

Turbo. Cuando esta miniatura avanza, suma 6" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de hacer una tirada para avanzar.

CLAVES DE FACCIÓN Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

CLAVES Motorista, Personaje, Company Champion

Company Veterans

en motos

5 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Space Marine Veteran Biker	**14"**	**3+**	**3+**	**4**	**5**	**2**	**2**	**8**	**3+**
Veteran Biker Sergeant	**14"**	**3+**	**3+**	**4**	**5**	**2**	**3**	**9**	**3+**

Esta unidad consta de 1 Veteran Biker Sergeant y 1 Space Marine Veteran Biker. Puede incluir adicionalmente hasta 3 Space Marine Veteran Bikers (**Potencia de unidad +7**). Cada miniatura está equipada con: pistola bólter, bólter doble, espada sierra, granadas frag y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Bólter doble	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cuando lucha, el portador hace 1 ataque adicional con esta arma.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- El Veteran Biker Sergeant puede equiparse con hasta 2 armas de la lista de *Armas para Sergeants* en lugar de 1 pistola bólter y 1 espada sierra.
- Cualquier Space Marine Veteran Biker puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 pistola bólter: 1 escudo de tormenta, 1 arma de la lista de *Armas de combate*, 1 arma de la lista de *Pistolas*.
- Cualquier Space Marine Veteran Biker puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 espada sierra: 1 bólter, 1 escudo de tormenta, 1 arma de la lista de *Combi-armas*, 1 arma de la lista de *Armas de combate*; 1 arma de la lista de *Pistolas*, 1 arma de la lista de *Armas especiales*.

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Escudo de tormenta. Una miniatura con un escudo de tormenta tiene una salvación invulnerable de 3+.

Turbo. Cuando esta unidad avanza, suma 6" al atributo Movimiento de sus miniaturas hasta el final de la fase de movimiento en lugar de hacer una tirada para avanzar.

Protectores de la escuadra de mando. Cuando una miniatura **Personaje <Capítulo>** amiga a 3" o menos de esta unidad vaya a perder alguna herida debido a un ataque hecho contra ella, esta unidad puede tratar de interceptar ese ataque. Tira 1D6; con 2+ esa miniatura no pierde las heridas y esta unidad sufre 1 herida mortal por cada una de esas heridas. Cada ataque sólo se puede tratar de interceptar una vez.

CLAVES DE FACCIÓN: Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

CLAVES: Motorista, Company Veterans

Honour Guard

3 Potencia

Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Honour Guard	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**2**	**2**	**9**	**2+**

Esta unidad consta de 2 Honour Guard. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter, bólter, hacha de energía, granadas frag y granadas perforantes.

Arma	Alc.	Tipo	F	FP	D	Habilidades
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Hacha de energía	Com.	Combate	+1	-2	1	-
Lanza de energía	Com.	Combate	+2	-1	1	-
Maza de energía	Com.	Combate	+2	-1	1	-
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Arma reliquia	Com.	Combate	+2	-3	1D3	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

Opciones de equipo

- Cualquier miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 hacha de energía: 1 maza de energía, 1 espada de energía, 1 arma reliquia.

Habilidades

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Guardia de honor. Cuando una miniatura **Personaje <Capítulo>** amiga a 3" o menos de esta unidad vaya a perder alguna herida debido a un ataque hecho contra ella, esta unidad puede tratar de interceptar ese ataque. Tira 1D6; con 2+ esa miniatura no pierde las heridas y esta unidad sufre 1 herida mortal por cada una de esas heridas. Cada ataque sólo se puede tratar de interceptar una vez.

Claves de facción: Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

Claves: Infantería, Honour Guard

La Honour Guard entra en acción, con el Chapter Champion y el Chapter Ancient al frente de su avance.

Terminus Ultra

22 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Terminus Ultra	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

Un Terminus Ultra es una sola miniatura equipada con: 2 cañones láser; 3 cañones láser dobles.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	8	-2	1D6	El portador sólo puede disparar cada misil cazador-asesino con que esté equipado una vez por batalla.
Cañón láser	48"	Pesada 1	9	-3	1D6	-
Cañón de fusión	24"	Pesada 1	8	-4	1D6	Al resolver un ataque hecho con esta arma contra una unidad a la mitad de su alcance o más cerca, tira 2D6 para infligir daño con ella y descarta un resultado.
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Cañón láser	48"	Pesada 2	9	-3	1D6	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con 1 misil cazador-asesino.
- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con 1 bólter tormenta.
- Esta miniatura puede equiparse adicionalmente con 1 cañón de fusión.

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Descargadores de humo. Una vez por batalla, en lugar de disparar en tu fase de disparo, esta miniatura puede usar sus descargadores de humo. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque hecho con un arma a distancia contra esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar.

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

Poder del espíritu máquina. Esta miniatura no recibe el penalizador por mover y disparar armas Pesadas.

Sobrecarga de energía. Con tres o más tiradas de 1 para impactar con los cañones láser y cañones láser dobles de esta miniatura en una misma fase, se produce una sobrecarga de energía y sufre 6 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN Imperium, Adeptus Astartes, <Capítulo>

CLAVES Vehículo, Land Raider, Terminus Ultra

DAÑO

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

H RESTANTES	M	HP	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	1D6
1-4	3"	5+	1

13 POTENCIA

Marneus Calgar

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Marneus Calgar	**5"**	**2+**	**2+**	**4**	**4**	**7**	**5**	**9**	**2+**

Marneus Calgar es una sola miniatura equipada con: Guanteletes de Ultramar y arma reliquia. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura **Marneus Calgar**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Guanteletes de Ultramar (disparo)	24"	Fuego rápido 2	4	-1	2	-
Guanteletes de Ultramar (combate)	Com.	Combate	x2	-3	1D3	-
Arma reliquia	Com.	Combate	+2	-3	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Armadura de Antilochus. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+. Además, al resolver un ataque hecho contra esta miniatura, reduce a la mitad el daño infligido (redondeando al alza).

Ataque teleportado. Durante el despliegue, puedes desplegar esta miniatura en un teleportarium en lugar de en el campo de batalla. Si lo haces, al final de una de tus fases de movimiento puedes desplegar esta miniatura en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Maestro de la táctica. Si tu ejército es veterano y esta miniatura es tu Señor de la guerra, recibes 2 puntos de mando adicionales.

Señor del Capítulo. Puedes repetir las tiradas para impactar de los ataques que hagan las miniaturas de las unidades **Ultramarines** amigas mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN Imperium, Adeptus Astartes, Ultramarines

CLAVES Personaje, Infantería, Señor del Capítulo, Terminator, Marneus Calgar

Marneus Calgar

con armadura artesanal

12 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Marneus Calgar con armadura artesanal	**6"**	**2+**	**2+**	**4**	**4**	**6**	**5**	**9**	**2+**

Marneus Calgar con armadura artesanal es una sola miniatura equipada con: Guanteletes de Ultramar y arma reliquia. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura **Marneus Calgar**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Guanteletes de Ultramar (disparo)	24"	Fuego rápido 2	4	-1	2	-
Guanteletes de Ultramar (combate)	Com.	Combate	x2	-3	1D3	-
Arma reliquia	Com.	Combate	+2	-3	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Aura de hierro. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Maestro de la táctica. Si tu ejército es veterano y esta miniatura es tu Señor de la guerra, recibes 2 puntos de mando adicionales.

Señor del Capítulo. Puedes repetir las tiradas para impactar de los ataques que hagan las miniaturas de unidades **Ultramarines** amigas mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN: Imperium, Adeptus Astartes, Ultramarines

CLAVES: Personaje, Infantería, Señor del Capítulo, Marneus Calgar

Chief Librarian Tigurius

6 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Chief Librarian Tigurius	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**4**	**3**	**9**	**3+**

Chief Librarian Tigurius es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, Vara de Tigurius, granadas frag y granadas perforantes. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura **Tigurius**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Vara de Tigurius	Com.	Combate	+3	-1	1D3	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Capucha infernal. Al efectuar un chequeo de rechazar a la bruja con esta miniatura para resistir un poder psíquico manifestado por una miniatura enemiga a 12" o menos, suma 1 al total. Además, al realizar un chequeo psíquico con esta miniatura, puedes repetir el resultado.

Maestro de la presciencia. Al resolver un ataque hecho contra esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar dos poderes psíquicos en la fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y tres poderes psíquicos de la Disciplina Librarius (ver *Codex: Space Marines*) o tres poderes psíquicos de la Disciplina Indomitus (ver *Suplemento de Codex: Ultramarines*).

CLAVES DE FACCIÓN

Imperium, Adeptus Astartes, Ultramarines

CLAVES

Personaje, Infantería, Librarian, Chief Librarian, Psíquico, Tigurius

Kayvaan Shrike

8 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Kayvaan Shrike	**12"**	**2+**	**2+**	**4**	**4**	**5**	**5**	**9**	**3+**

Kayvaan Shrike es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, garras del Cuervo, granadas frag y granadas perforantes. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura **Kayvaan Shrike**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Garras del Cuervo	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	Al resolver un ataque hecho con esta arma, puedes repetir la tirada para herir.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Asalto aéreo. Durante el despliegue, puedes desplegar esta miniatura en el aire en lugar de en el campo de batalla. Si lo haces, al final de una de tus fases de movimiento puedes desplegar esta miniatura en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Aura de hierro. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Liberación alada. Puedes repetir las tiradas de carga de las unidades **Propulsor de salto Raven Guard** amigas mientras estén a 6" o menos de esta miniatura.

Señor del Capítulo. Puedes repetir las tiradas para impactar de los ataques que hagan las miniaturas de unidades **Raven Guard** amigas mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN Imperium, Adeptus Astartes, Raven Guard

CLAVES Personaje, Infantería, Señor del Capítulo, Propulsor de salto, Volar, Kayvaan Shrike

El Señor del Capítulo Kayvaan Shrike es una figura legendaria, un héroe del Imperium y el heraldo de la pronta muerte de sus enemigos.

Kor'sarro Khan

5 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Kor'sarro Khan	**6"**	**2+**	**2+**	**4**	**4**	**5**	**4**	**9**	**3+**

Kor'sarro Khan es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, Colmillo Lunar, granadas frag y granadas perforantes. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura **Kor'sarro Khan**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Colmillo Lunar	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	Al resolver un ataque hecho con esta arma contra una unidad **Personaje**, esta arma tiene un atributo Fuerza de x2 para ese ataque.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Aura de hierro. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Ritos de batalla. Repite las tiradas para impactar de 1 de los ataques que hagan las miniaturas de unidades **White Scars** amigas mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

¡Por el Khan! Suma 1 a las tiradas para herir de los ataques hechos con armas de combate por las miniaturas de unidades **White Scars** amigas que hayan hecho un movimiento de carga o realizado una Intervención heroica este turno mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN Imperium, Adeptus Astartes, White Scars

CLAVES Personaje, Infantería, Captain, Kor'sarro Khan

Kor'sarro Khan
en Drakkan Lunar

7 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Kor'sarro Khan en Drakkan Lunar	**14"**	**2+**	**2+**	**4**	**5**	**6**	**4**	**9**	**3+**

Kor'sarro Khan en Drakkan Lunar es una sola miniatura equipada con: pistola bólter, bólter doble, Colmillo Lunar, granadas frag y granadas perforantes. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura **Kor'sarro Khan**.

ARMAS	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter doble	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Colmillo Lunar	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	Al resolver un ataque hecho con esta arma contra una unidad **Personaje**, esta arma tiene un atributo Fuerza de x2 para ese ataque.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (ver *Codex: Space Marines*)

Aura de hierro. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Ritos de batalla. Repite las tiradas para impactar de 1 de los ataques que hagan las miniaturas de unidades **White Scars** amigas mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

¡Por el Khan! Suma 1 a las tiradas para herir de los ataques hechos con armas de combate por las miniaturas de las unidades **White Scars** amigas que hayan hecho un movimiento de carga o realizado una Intervención heroica este turno mientras su unidad esté a 6" o menos de esta miniatura.

Turbo. Cuando esta miniatura avanza, suma 6" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de hacer una tirada para avanzar.

CLAVES DE FACCIÓN: Imperium, Adeptus Astartes, White Scars

CLAVES: Motorista, Personaje, Captain, Kor'sarro Khan

OPCIONES DE EQUIPO

Las hojas de datos del *Codex: Space Marines* listadas a continuación reciben las siguientes actualizaciones:

DREADNOUGHT

Esta hoja de datos gana las siguientes opciones de equipo:

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 cañón de asalto: 1 cañón automático doble, 1 bólter pesado doble, 1 lanzallamas pesado doble.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 cañón automático doble en lugar de 1 arma de combate para Dreadnoughts y 1 bólter tormenta.

LIBRARIAN CON ARMADURA TERMINATOR

Esta hoja de datos gana las siguientes opciones de equipo:

- Esta miniatura puede tener un escudo de tormenta en lugar de estar equipada con 1 bólter tormenta.

TECHMARINE

Esta hoja de datos gana las siguientes opciones de equipo:

- Si esta miniatura no está equipada con un soplete de plasma, puede equiparse con 1 rayo de conversión en lugar de 1 servobrazo. Una miniatura equipada con un rayo de conversión no puede equiparse con un soplete de plasma.

VENERABLE DREADNOUGHT

Esta hoja de datos gana las siguientes opciones de equipo:

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 cañón de asalto: 1 cañón automático doble, 1 bólter pesado doble, 1 lanzallamas pesado doble.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 cañón automático doble en lugar de 1 arma de combate para Dreadnoughts y 1 bólter tormenta.

ARMERÍA DE LOS SPACE MARINES

ARMAS A DISTANCIA

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón automático doble	48"	Pesada 4	7	-1	2	-
Combi-desintegrador	Al elegir esta arma para disparar, elige uno o ambos de los perfiles siguientes. Si eliges ambos, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques hechos con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle desintegrador	18"	Fuego rápido 1	5	-3	1D6	-
Combi-plasma excelsior	Al elegir esta arma para disparar, elige uno o dos de los perfiles siguientes. Si eliges dos, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques hechos con esta arma. Sólo puedes elegir uno de los perfiles de rifle de plasma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de plasma (normal)	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	-
- Rifle de plasma (sobrecarga)	24"	Fuego rápido 1	8	-3	2	Por cada 1 para impactar con los ataques hechos con esta arma, el portador sufre 1 herida mortal tras disparar con ella.
Guanteletes de Ultramar (disparo)	24"	Fuego rápido 2	4	-1	2	-
Lanzallamas pesado doble	8"	Pesada 2D6	5	-1	1	Al resolver un ataque hecho con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Pistola desintegradora	9"	Pistola 1	5	-3	1D6	-
Rayo de conversión	42"	Pesada 1D3	6	0	1	Al resolver un ataque hecho con esta arma contra una unidad que no esté a la mitad de su alcance o más cerca, esta arma tiene un atributo Fuerza de 8, un atributo Factor de Penetración de -1 y un atributo Daño de 2 para ese ataque.
Rifle de plasma doble	Al elegir esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	24"	Fuego rápido 2	7	-3	1	-
- Sobrecarga	24"	Fuego rápido 2	8	-3	2	Si se obtiene algún 1 para impactar al atacar con esta arma, el portador es destruido tras disparar con ella.

ARMAS DE COMBATE

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Colmillo Lunar	Com.	Com.	Port.	-3	1D3	Al resolver un ataque hecho con esta arma contra una unidad **Personaje**, esta arma tiene un atributo Fuerza de x2 para ese ataque.
Garras del Cuervo	Com.	Com.	Port.	-3	1D3	Al resolver un ataque hecho con esta arma, puedes repetir la tirada para herir.
Guanteletes de Ultramar (combate)	Com.	Com.	x2	-3	1D3	-
Lanza de energía	Com.	Com.	+2	-1	1	-
Vara de Tigurius	Com.	Com.	+3	-1	1D3	-

VALORES EN PUNTOS

C.G.

UNIDAD	MINIS./ UNIDAD	PTOS./MINI. (No incluye el equipo)
Chaplain en moto	1	95
Land Raider Excelsior	1	200
Librarian en moto	1	119
Rhino Primaris	1	52
Techmarine en moto	1	70

PERSONAJES CON NOMBRE

UNIDAD	MINIS./ UNIDAD	PTOS./MINI. (Incluye el equipo)
Chief Librarian Tigurius	1	115
Kayvaan Shrike	1	150
Kor'sarro Khan	1	90
Kor'sarro Khan en Drakkan Lunar	1	132
Marneus Calgar	1	250
Marneus Calgar con armadura artesanal	1	235

ÉLITE

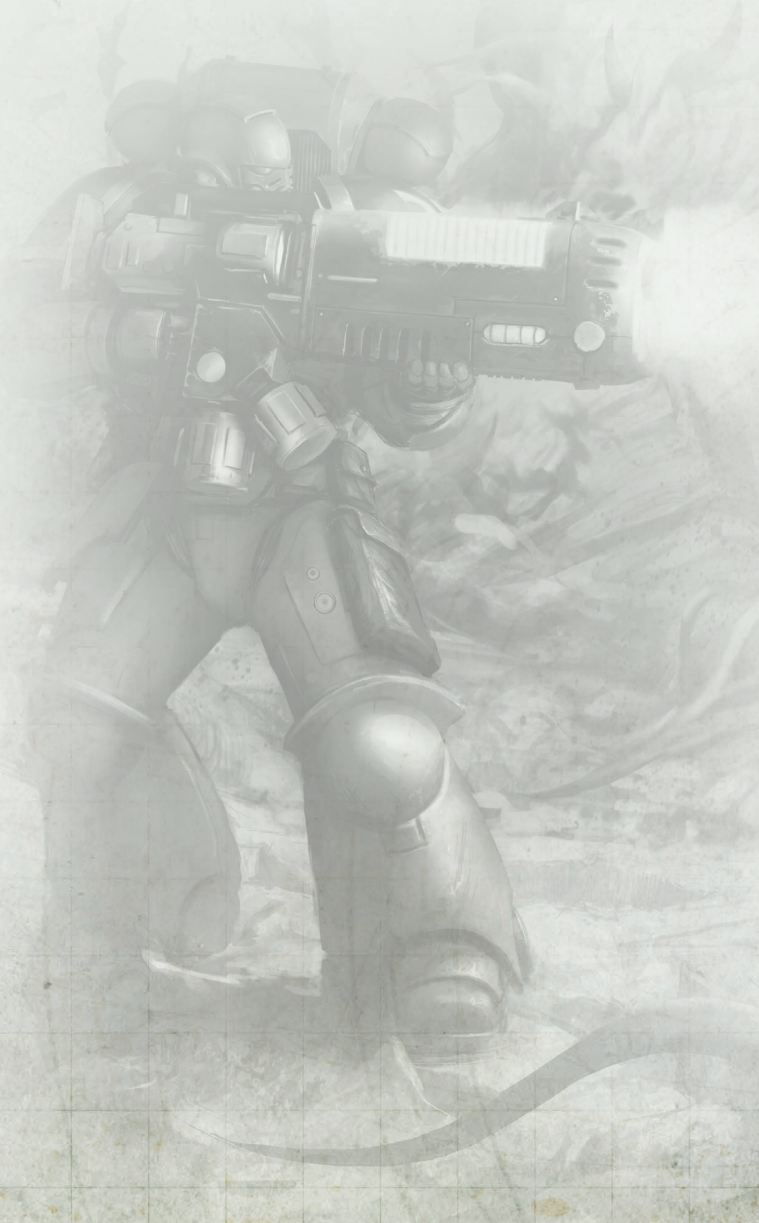
UNIDAD	MINIS./ UNIDAD	PTOS./MINI. (No incluye el equipo)
Apothecary en moto	1	80
Company Ancient en moto	1	88
Company Champion en moto	1	80
Company Veterans en motos	2-5	34
Honour Guard	2	21
Imperial Space Marine	1	60

AMOS DE LA GUERRA

UNIDAD	MINIS./ UNIDAD	PTOS./MINI. (No incluye el equipo)
Terminus Ultra	1	250

ARMAS A DISTANCIA

ARMA	PTOS./ARMA
Cañón automático doble	20
Combi-desintegrador	0
Combi-plasma excelsior	11
Pistola desintegradora	0
Lanzallamas pesado doble	28
Rayo de conversión	20
Rifle de plasma doble	22

ARMAS DE COMBATE

ARMA	PTOS./ARMA
Lanza de energía	4