

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

ADEPTA SORORITAS

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Adepta Sororitas. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Canonesa	1	3
Misionaria	1	3

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Celestine	1	8
Junith Eruita	1	8
Triunfo de Santa Katherine	1	10

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Escuadra de Hermanas de Batalla	5 6-10 11-15	4 7 10

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Arcoflagelantes	3 4-5 6-10	2 3 6
Escuadra de Hermanas Celestes	5 6-10	4 7
Cruzados	2 3-4 5-6	1 2 3
Asesinos del Culto de la Muerte	2 3-4 5-6	1 2 3
Dialogante	1	2
Geminae Superia	1-2	1 por mini.
Hospitalaria	1	2
Imagificadora	1	3
Predicador	1	2
Superiora Arrepentida	1	2
Hermanas Arrepentidas	4 5-9	3 6
Escuadra de cefireas	5 6-10	4 8

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Escuadra de Dominias	5 6-10	5 8
Escuadra de Serafinas	5 6-10	4 8

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Exorcista	1	9
Mortificadoras	1-4	3 por mini.
Máquinas penitentes	1-4	3 por mini.
Escuadra de Vengadoras	5	7
	6-10	10

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Immolator	1	6
Rhino de las Sororitas	1	4

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Santuario de Batalla	1	3

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

ADEPTUS MECHANICUS

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Adeptus Mechanicus. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene

la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Tecnosacerdote Dominus	1	5
Tecnosacerdote Manipulus	1	4
Tecnosacerdote Visioingeniero	1	2

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Belisarius Cawl	1	10

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Destrucciónes Kataphron	3	7
	4-6	14
	7-9	21
	10-12	28
Exploradores Skitarii	5	3
	6-10	5
Irruptores Kataphron	3	5
	4-6	10
	7-9	15
	10-12	20
Vanguardia Skitarii	5	3
	6-10	5

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Dataherrero Cibernético	1	3
Electrosacerdotes Corpuscarii	5	3
	6-10	6
	11-15	9
	16-20	12
Electrosacerdotes Fulguritas	5	4
	6-10	8
	11-15	12
	16-20	16
Ferracechadores Sicarianos	5	4
	6-10	8
Infiltradores Sicarianos	5	3
	6-10	6
Servidores	4	2

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Desguazadores Pteraxii	5 6-10	4 8
Dragones Sidonianos	1-6	4 por mini.
Incursores Serberys	3 4-6 7-9	2 4 6
Sulfojinetes Serberys	3 4-6 7-9	3 6 9
Tecnorrapaces Pteraxii	5 6-10	5 9
Zancoférreos Ballistarii	1-6	4 por mini.

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Desintegrador Skorpius	1	8
Robots Kastelan	2 3-4 5-6	12 24 36
Trepadunas Onagro	1	6

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Trepadunas Skorpius	1	5

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Arqueóptero Avetrallador	1	7
Arqueóptero Estratorraptor	1	8
Arqueóptero Transvector	1	7

AMOS DE LA GUERRA	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Caballero Cruzado	1	26
Caballero Errante	1	23
Caballero Galante	1	22
Caballero Paladín	1	24
Caballero Guardián	1	23

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

ASTRA MILITARUM

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Astra Militarum. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Comandante de la Compañía	1	2
Comandante de tanque	1	12
Lord Comisario	1	3
Noble comandante Pask	1	14
Psíquico Primaris	1	3
Tempester Prime	1	3

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Comisario Yarrick	1	6
Coronel “Mano de Hierro” Straken	1	4
Gobernador Creed	1	3
Nork Deddog	1	3
Portaestandarte Kell	1	3
Sargento Harker	1	3
Severina Raine	1	2
Sly Marbo	1	3

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Conscripts	20 21-30	5 7
Escuadra de infantería	10	3
Vástagos Tempestus del Militarum	5 6-10	3 5

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Hellhounds	1-3	6 por mini.
Sentinel acorazados	1-3	3 por mini.
Sentinel exploradores	1-3	3 por mini.

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Basilisks	1-3	7 por mini.
Deathstrike	1	8
Escuadra de armas pesadas	3	3
Hydras	1-3	6 por mini.
Mantícora	1	8
Tanques de batalla Leman Russ	1-3	10 por mini.
Wyverns	1-3	8 por mini.

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Chimera	1	5
Taurox	1	5
Taurox Prime	1	7

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Astrópata	1	2
Comandante de pelotón	1	2
Comisario	1	2
Cruzados	2	2
	3-4	4
	5-6	6
	7-8	8
	9-10	10
Escuadra de armas especiales	6	2
Escuadra de Mando	4	2
Escuadra de Mando	4	3
Militarum Tempestus		
Guardaespaldas Ogrete	1	6
Oficial artillero	1	2
Oficial de la flota	1	2
Ogretes	3	4
	4-6	8
	7-9	12
Psíquicos Wyrdvane	3	1
	4-6	2
	7-9	3
Rátidos	5	2
	6-10	4
Sacerdote del Ministorum	1	2
Servidores	4	2
Tecnosacerdote Visioingeniero	1	2
Torogretes	3	5
	4-6	10
	7-9	15
Veteranos	10	5

VOLADOR	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Valquiria	1-3	7 por mini.

AMOS DE LA GUERRA	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Baneblade	1	30
Banehammer	1	29
Banesword	1	29
Doomhammer	1	29
Hellhammer	1	33
Shadowsword	1	32
Stormlord	1	32
Stormsword	1	30

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

DAEMONS DEL CAOS

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Daemons del Caos. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Amo del Flujo	1	6
Amo sangriento	1	3
Bilísgaitero Chapuzas	1	4
Devorador de Almas de la Furia Eterna	1	14
Devorador de almas de la Ira de Khorne	1	12
Devorador de Almas de la Rabia Desatada	1	13
Embelesadora Infernal	1	4
Escriba plagarruina	1	5
Gran Inmundicia	1	14
Guardián de los Secretos	1	12
Hechicero del cambio	1	5
Heraldo de Slaanesh	1	3
Heraldo de Slaanesh en Carro Buscador	1	5
Heraldo de Slaanesh en Carro Buscador Glorioso	1	7
Heraldo de Slaanesh en Desollador Infernal	1	6
Príncipe Daemon con Alas	1	10
Señor de los Cráneos	1	5
Señor de la Transformación	1	14
Surcadestinos	1	9
Paradigma de contorsión	1	11
Príncipe Daemon del Caos	1	8
Portapestes	1	4
Trono de sangre	1	6

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Be'lakor	1	11
El Cambiapielos	1	6
Epidemius	1	6
Hortícultus Fangux	1	8
Kairos Tejedestinos	1	14
Karanak	1	4
Los Escribas Azules	1	5
Máscara de Slaanesh	1	5
Robacráneos	1	5
Rotigus	1	14
Shalaxi Helbane	1	13
Skarbrand	1	16
Syll'Esske, la Alianza vengativa	1	12

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Desangradores	10	4
	11-20	8
	21-30	12
Diablillas	10	4
	11-20	8
	21-30	12
Horrores	10	4
	11-20	8
	21-30	12
Nurgletes	3	3
	4-6	6
	7-9	9
Portadores de plaga	10	5
	11-20	10
	21-30	15

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bestias de Nurgle	1-9	2 por mini.
Diablos	1-9	2 por mini.
Incineradores	3	3
	4-6	6
	7-9	9
Incinerador Glorioso	1	3
Muelesangres	3	6
	4-6	12
	7-9	18
	10-12	24

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Aulladores	3	3
	4-6	6
	7-9	9
Buscadores	5	5
	6-10	10
	11-15	15
	16-20	20
Desollador Infernal	1	4
Drones de plaga	3	5
	4-6	10
	7-9	15
Engendro del Caos	1	1*
Furias	5	2
	6-10	4
	11-15	6
	16-20	8
Mastines de Khorne	5	4
	6-10	8
	11-15	12
	16-20	16

* **Nota del diseñador:** Solo incluimos esta Potencia en el caso que una regla transforme una miniatura en un Engendro del Caos y se necesite su Potencia a efectos de alguna regla.

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Altar de cráneos	1	6
Cañón de cráneos	1	5
Carro Buscador	1	3
Carro Buscador Glorioso	1	4
Carro Flamígero	1	6
Trituraalmas	1	9

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Fauces Feculentas	1-3	5 por mini.

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

CABALLEROS DEL CAOS

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Caballeros del Caos. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

AMOS DE LA GUERRA	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Caballero Desecrator	1	21
Caballero Devastador	1	21
Caballero Saqueador	1	25
Caballero Saqueador con 1 espada sierra Segador y 1 guantelete atronador	1	22
Caballero Tirano	1	32
Jauría de Guerra	1-3	8 por mini.

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Marines Espaciales del Caos. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Apóstol Oscuro	1	4
Campeón Exaltado	1	5
Hechicero	1	5
Hechicero con propulsor de salto	1	6
Hechicero en armadura Exterminador	1	6
Herrero Disforme	1	4
Maestro de la Posesión	1	5
Maestro Ejecutor	1	4
Príncipe Daemon	1	8
Príncipe Daemon con alas	1	10
Señor de la Discordia en Acechante infernal	1	10
Señor del Caos	1	6
Señor del Caos con propulsor de salto	1	7
Señor del Caos en armadura Exterminador	1	6

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Abaddon el Saqueador	1	11
Cypher	1	5
Fabius Bile	1	5
Haarken Reclamamundos	1	5
Huron Corazón Negro	1	6
Khârn el Traidor	1	6
Lucius el Sempiterno	1	5

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Cultistas del Caos	10	3
	11-20	6
	21-30	9
Marines Espaciales del Caos	5	4
	6-10	8
	11-15	11
	16-20	14

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bersérkeres de Khorne	5	5
	6-10	10
	11-15	15
	16-20	20
Bruto Infernal	1	6
Caídos	5	6
	6-10	12
Discípulos Oscuros	2	1
Elegidos	5	6
	6-10	12
Exterminadores	5	8
	6-10	16
Grandes Poseídos	1-2	4 por mini.
Marines de Plaga	5	6
	6-7	8
	8-10	10
	11-15	15
	16-20	20
Marines Rúbrica	5	6
	6-10	12
	11-15	18
	16-20	24
Marines Ruidosos	5	5
	6-10	10
	11-15	15
	16-20	20
Mutiladores	3	5
Poseídos	5	5
	6-10	10
	11-15	15
	16-20	20

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Engendro del Caos	1-5	1 por mini.
Espolones de la Disformidad	5	5
	6-10	10
Motoristas	3	5
	4-6	9
	7-9	13
Rapaces	5	5
	6-10	9
	11-15	13

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Defiler	1	9
Forgefiend	1	7
Havocs	5	7
Land Raider del Caos	1	15
Maulerfiend	1	7
Obliterators	1-3	5 por mini.
Predador del Caos	1	9
Venomcrawler	1	7
Vindicator del Caos	1	7

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Rhino del Caos	1	4

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Dragón Infernal	1	8

AMOS DE LA GUERRA	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Señor de los Cráneos de Khorne	1	23

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Corona de noctilita	1	5

DAEMONS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Desangradores	10	4
	11-20	8
	21-30	12
Diablillas	10	4
	11-20	8
	21-30	12
Horrores	10	4
	11-20	8
	21-30	12
Portadores de Plaga	10	5
	11-20	10
	21-30	15

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

MUNDOS ASTRONAVE

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Mundos Astronave. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Autarca	1	4
Autarca con Alas de Halcones Cazadores	1	5
Autarca Correcielos	1	6
Brujo	1	3
Brujo Correcielos	1	4
Cónclave de Brujos	2	4
	3-10	+ 2 por mini.
Cónclave de Brujos Correcielos	2	6
	3-10	+ 3 por mini.
Guardián de las almas	1	3
Vidente	1	6
Vidente Correcielos	1	7

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Asurmen	1	8
Avatar de Khaine	1	12
Baharroth	1	6
Eldrad Ulthran	1	8
Fuegan	1	7
Illic Lanzanocturna	1	4
Jain Zar	1	7
Karandras	1	7
Maugan Ra	1	8
Príncipe Yriel	1	5

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Exploradores	5	3
	6-10	6
Guardianes de defensa	10	4
	11-20	8
- Plataforma de armas pesadas	0-2	+1 por mini.
Guardianes de Asalto	8	3
	9-16	6
	17-24	9
Vengadores implacables	5	2
	6-10	5

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Dragones Llameantes	5	6
	6-10	12
Escorpiones Asesinos	5	3
	6-10	6
Espectros Aullantes	5	3
	6-10	6
Filos Espectrales	5	10
	6-10	20
Guardia espectral	5	10
	6-10	20

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Arañas de disformidad	5 6-10	4 8
Halcones Cazadores	5 6-10	4 8
Jinetes del viento	3 4-6 7-9	4 7 11
Lanzas brillantes	3 4-6 7-9	5 10 15
Víboras	1-3	3 por mini.

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Armas de apoyo incl. tripulación	1-3	4 por mini.
Bípodes de Combate	1-3	4 por mini.
Falcon	1	8
Fire Prism	1	9
Segadores Siniestros	3 4-5 6-10	5 9 18
Night Spinner	1	8
Wraithlord	1	7

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Serpiente	1	9

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Cazador carmesí	1	9
Exarca cazador carmesí	1	11
Cazs espectral Hemlock	1	12

AMOS DE LA GUERRA	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Caballero espectral	1	21

FORTIFICATION	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Portal a la Telaraña	1	5

ADEPTUS CUSTODES Y HERMANAS DEL SILENCIO

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Adeptus Custodes y Hermanas del Silencio. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene

la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

ADEPTUS CUSTODES

C. G.

	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Capitán Escudo	1	6
Capitán Escudo en armadura Exterminador Allarus	1	6
Capitán Escudo en moto a reacción Águila del amanecer	1	9

P. CON NOMBRE

	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Capitán General Trajann Valoris	1	10

TROPAS

	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Guardias Custodio	3	7
	4-5	11
	6-8	18
	9-10	23

ÉLITES

	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Custodios Allarus		
Dreadnought Desprecio Venerable	1	8
	3-10	3 por mini.
Guardas custodios	3	8
	4-5	13
	6-8	21
	9-10	26
Pretor Vexilus	1	6
Pretor Vexilus en armadura Exterminador Allarus	1	7

ATAQUE RÁPIDO

	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Pretores Vertus	3-10	4 por mini.

APOYO PESADO

	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Land Raider Venerable	1	16

HERMANAS DEL SILENCIO

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Perseguidoras	5 6-10	3 6
Acechadoras	5 6-10	4 8
Cazadoras de brujas	5 6-10	4 8

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Rhino de las Hermanas del Silencio	1	4

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

GUARDIA DE LA MUERTE

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Guardia de la muerte. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Conjuraplagas Maligno	1	5
Hechicero	1	5
Hechicero en Armadura Exterminador	1	6
Príncipe Daemon de Nurgle	1	8
Príncipe Daemon de Nurgle con Alas	1	10
Señor del Caos	1	5
Señor del Caos en Armadura Exterminador	1	6
Señor del Contagio	1	6

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Mortarion	1	25
Typhus	1	9

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Cultistas del Caos	10	3
	11-20	6
	21-30	9
	31-40	12
Marines de Plaga	5	6
	6-7	8
	8-10	10
	11-15	15
	16-20	20
Plagabundos	10	3
	11-20	6

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Biologus Putrefacto	1	4
Bruto Infernal	1	7
Cirujano de Plaga	1	4
Cuentaplagas	1	3
Engendraplagas Hediondo	1	5
Exterminadores Dominaplagas	5	11
	6-10	22
Exterminadores Sudario de Muerte	3	7
	4-6	14
Pestífero Nocivo	1	3
Poseídos	5	5
	6-10	10
	11-15	15
	16-20	20

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Cargaplagas Mefíticos	1-3	5 por mini.
Dron Fétido	1	7
Engendro del Caos	1-5	1 por mini.

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Land Raider del Caos	1	15
Predador del Caos	1	9
Profanador	1	9
Reptador Revientaplagas	1	8

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Rhino del Caos	1	4

DAEMONS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bestias de Nurgle	1-9	2 por mini.
Nurgletes	3	2
	4-6	4
	7-9	6
Portadores de Plaga	10	5
	11-20	10
	21-30	15
Zánganos de Plaga	3	4
	4-6	8
	7-9	12

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

DRUKHARI

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Drukhari. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Arconte	1	4
Hemónculo	1	5
Súcubo	1	3

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Drazhar	1	6
Lelith Hesperax	1	5
Urien Rakarth	1	5

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Atormentados	5	3
	6-10	6
Brujas	5	3
	6-10	6
	11-15	9
	16-20	12
Guerreros de la Cábala	5	3
	6-10	6
	11-15	9
	16-20	12

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Grotescos	3	6
	4-10	+ 2 por mini.
Incubos	5	4
	6-10	8
Lhamaeanas	1	1
Mandrágoras	5	4
	6-10	8
Medusas	1	1
Señor de las bestias	1	3
Sslyth	1	1
Ur-Ghul	1	1

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Cronos	1-3	4 por mini.
Ravager	1	8
Talos	1-3	6 por mini.

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Incursor	1	5
Ponzoña	1	4

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bombardero Cuervo	1	9
Caza a reacción Estilete	1	8

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Azotes	5	7
	6-10	10
Bandada de Filoplumas	1-3	2
	4-6	4
	7-9	6
	10-12	8
Bestias Garrápodas	1	2
	2-3	5
	4-6	10
Guadañas	3	3
	4-6	7
	7-9	10
	10-12	14
Infernales	5	4
	6-10	7
	11-15	11
	16-20	15
Kymeras	2	1
	3-4	2
	5-6	3
	7-8	4
	9-10	5
	11-12	6

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Portal a la Telaraña	1	5

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

CULTOS GENESTEALER

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Cultos Genestealer. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Abominante	1	6
Acólito Guardaicono	1	3
Chacal Alphas	1	4
Mago	1	5
- Familiares	0-2	+1 por 2 minis.
Patriarca	1	7
- Familiares	0-2	+1 por 2 minis.
Primus	1	4

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Híbridos acólitos	5 6-10 11-15 16-20	3 6 9 12
Híbridos neófitos	10 11-20	4 7
Escuadra de infantería	10	3
de Hermanos de progenie	11-20	5

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Aberrantes	5 6-10	8 16
Biófago	1	2
- Alchemicus Familiar	0-1	+1 por mini.
Clamavus	1	3
Genestealers puros	5 6-10 11-15 16-20	4 8 12 16
Kelemorfo	1	4
Locus	1	3
Metamorfo Híbridos	5 6-10	3 6
Nexos	1	3
Sanctus	1	3

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Chacales Atalanas	4 5-8 9-12	4 8 12
- Motos lupinas Atalanas	0-3	+2 por mini.
Cruzacrestas Aquiles	1-3	4 por mini.
Sentinel acorazado cultista	1-3	3 por mini.
Sentinel explorador cultista	1-3	3 por mini.

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Hermanos de Progenie	3	3
Escuadra de armas pesadas		
Goliath Triturarrocas	1	6
Leman Russ cultista	1	11

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Quimera del Culto	1	5
Camión Goliath	1	4

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Perforadora tectónica	1	4

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

CABALLEROS GRISES

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Caballeros Grises. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bibliotecario	1	6
Campeón de Hermandad	1	5
Capellán	1	6
Gran Maestro	1	8
Gran Maestro en Servoterror Némesis	1	11
Hermano Capitán	1	7
Tecnomarine	1	5

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Castellano Crowe	1	5
Gran Maestro Voldus	1	8
Hermano Capitán Stern	1	6
Lord Kaldor Draigo	1	10

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Escuadra de choque	5	7
	6-10	14
Escuadra de Exterminadores	5	11
	6-10	22

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Anciano de la Hermandad	1	5
Anciano Paladín	1	6
Apotecario	1	5
Dreadnought	1	7
Dreadnought Venerable	1	8
Escuadra Paladín	3	8
	4-5	15
	6-10	30
Escuadra Purificadora	5	7
	6-10	14
Servidores	4	2

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Escuadra interceptora	5	7
	6-10	14

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Escuadra de Expiación	5	7
	6-10	13
Land Raider	1	15
Land Raider Cruzado	1	15
Land Raider Redentor	1	15
Servoterror Némesis	1	9

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Razorback	1	6
Rhino	1	4

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Cañonera Stormraven	1	17
Cañonera Stormtalon	1	9
Interceptor Stormhawk	1	10

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

ARLEQUINES E YNNARI

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Arlequines e Ynnari. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene

la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

ARLEQUINES

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Director de Compañía	1	4
Vidente de sombras	1	6

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Compañía	5 6-12	5 +1 por mini.

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bufón Letal	1	3
Solitario	1	5

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Tejecielos	2 3-4 5-6	5 10 15

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Tejevacios	1	5

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Tejestrellas	1	4

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Portal a la Telaraña	1	5

YNNARI

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
El Visarca	1	5
El Yncarne	1	15
Yvraine	1	6

CABALLEROS IMPERIALES

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Caballeros Imperiales. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Canis Rex	1	22

AMOS DE LA GUERRA	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Caballero Castellano	1	32
Caballero Cruzado	1	26
Caballero Errante	1	23
Caballero Galante	1	22
Caballero Guardián	1	23
Caballero Paladín	1	24
Caballero Preceptor	1	22
Caballero Valiente	1	31
Espadas de Guerra Armiger	1-3	7 por mini.
Helverines Armiger	1-3	8 por mini.

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Altar forja Sacristán	1	5

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

MISCELÁNEA

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Miscelánea. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

INFECTADOS GELLERPOX

UNIDAD	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Enjambres cegadores	4	1
Ferronurgletes	4	1
Los Rompemuros	3	5
Los Vocotembladores	3	1
Plagapulgas	4	1
Plagusanos	4	1
Vulgar Trimaldito	1	4

VAGABUNDOS ESTELARES ELUCIANOS

UNIDAD	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Elucia Vhane	1	3
Escuadra de Nitsch	6	2
Knosso Prond	1	2
Larsen van der Grauss	1	2
Sanistasia Minst	1	1

MISCELÁNEA DEL IMPERIUM

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Ephrael Stern y Kyganil de las Lágrimas sangrientas	2	7
Valerian y Aleya	2	10

FORTALEZA NEGRA

UNIDAD	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Amallyn Guiaumbria	1	3
Ambull	1	4
Aradia Madellan	1	3
Comisario Traidor	1	3
Cultistas del Abismo	7	2
Cultistas Negavolt	4	2
Daedalus	1	3
Dahyak Grekh	1	2
Dron guardián	1	5
Drones púa	4	3
El Archivista	1	5
Espem Locarno	1	2
Gotfret de Montbard	1	2
Guardas traidores	7	2
Hombres bestia del Caos	4	1
Instigador Cultista	1	2
Janus Draik	1	3
Legionarios Negros	2	1
Neyam Shai Murad	1	3
Obsidius Mallex	1	7
Ogrete del Caos	1	4
Pious Vorne	1	2
Plaga de ambullarvas	1-2	1 por mini.
Psíquico Solitario	1	2
Rein y Raus	2	2
Taddeus el Purificador	1	3
UR-025	1	3
Ur-Ghul	1	1
X-101	1	2

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

AGENTES DEL IMPERIUM

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Oficio Assassinorum. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene

la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

INQUISICIÓN

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Inquisidor	1	4
Inquisidor del Ordo Malleus en Armadura Exterminador	1	6

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Acólitos	1-6	1 por mini.
Armero Jokaero	1	1
Huésped daemónico	1	2

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Inquisidor Coteaz	1	5
Inquisidor Eisenhorn	1	5
Inquisidor Greyfax	1	5
Inquisidor Karamazov	1	7
Lord Inquisitor Kyria Draxus	1	5

OFFICIO ASSASSINORUM

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Asesino Callidus	1	5
Asesino Culexus	1	5

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Asesino Eversor	1	5
Asesino Vindicare	1	5

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

ORKOS

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Orkos. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Deztroziklo	1	7
Extrambótico	1	4
Kaudillo	1	4
Mekánico kon Kañón de Atake Shokk	1	7
Mekánico kon megaarmadura	1	6
Mekánico kon Pantalla de Energía Ezpezial	1	4

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Ghazghkull Thraka	1	15
Jefe Snikrot	1	4
Jefe Zagstruk	1	5
Kapitán Badrukk	1	5
Makari	1	4
Matazanoz Loko Grotzsnik	1	5

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Chikoz	10	4
	11-20	8
	21-30	12
Gretchins	10	2
	11-20	4
	21-30	6

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Achicharradorez	5	3
	6-10	6
	11-15	9
Kaporal	1	3
Komandoz	5	3
	6-10	6
	11-15	9
Matazanoz	1	3
Meganoblez	3	6
	4-10	+2 por mini.
Mek	1	2
Noble kon Eztandarte del ¡Waaagh!	1	5
Noblez	5	6
	6-10	12
Noblez en Motoz	3	6
	4-6	12
	7-9	18
Petatankez	5	4
	6-10	8
	11-15	12

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Dakkabóldoz	1-3	5 por mini.
Garrapatoneta	1-3	6 por mini.
Kópteroz	1-5	2 por mini.
Kemarruedaz	1-3	5 por mini.
Kocherreaktor	1-3	5 por mini.
Moteroz	3	4
	4-6	8
	7-9	12
	10-12	16
Zaltadorez Trukaoz	1-3	5 por mini.
Zoldadoz de Azalto	5	3
	6-10	6
	11-20	12
	21-30	18

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Batería de kañonez incl. tripulación	1-5	3 por mini.
Dreznautz	1-3	6 por mini.
Gorkonauta	1	17
Karrokañón	1	10
Karro de Guerra	1	9
Lataz Azezinaz	1	3
	2-3	9
	4-6	18
Morkonauta	1	16
Tipejoz Vazilonez	5	8
	6-10	16
Tronchahuezoz	1	10
Zakeadorez	5-15	5
	6-10	10
	11-15	15

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Kamión	1	4

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Dakkarreaktor	1	8
Kazabombardero	1	8
Kemabombardero	1	8
Zuperreaktor Tuneao	1	10

AMOS DE LA GUERRA	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Pizoteador	1	46

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Taller Mekánico	1	5

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

SUPLEMENTOS DE MARINES ESPACIALES

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Ultramarines, Cicatrices Blancas, Manos de Hierro, Puños Imperiales, Salamandras y Guardia del Cuervo. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

ULTRAMARINES

PERSONAJES CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bibliotecario Jefe Tigurius	1	7
Capellán Cassius	1	5
Capitán Sicarius	1	6
Marneus Calgar	1	11
Roboute Guilliman	1	19
Sargento Chronus	1	2
Sargento Telion	1	3

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Antiguo del Capítulo	1	5
Campeón del Capítulo	1	4
Guardia de Honor	2	2
Guardia de Honor Victrix	2	3
Veteranos de las Guerras Tiránidas	4	3
	5-10	8

CICATRICES BLANCAS

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Khan en motocicleta	1	6

PERSONAJES CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Kor'sarro Khan	1	6

MANOS DE HIERRO

PERSONAJES CON NOMBRE MINIS./UNIDAD POTENCIA

Padre de Hierro Feirros	1	8
-------------------------	---	---

PUÑOS IMPERIALES

PERSONAJES CON NOMBRE MINIS./UNIDAD POTENCIA

Capitán Lysander	1	7
Pedro Kantor	1	8
Tor Garadon	1	8

SALAMANDRAS

PERSONAJES CON NOMBRE MINIS./UNIDAD POTENCIA

Adrax Agatone	1	8
Vulkan He'stan	1	7

GUARDIA DEL CUERVO

PERSONAJES CON NOMBRE MINIS./UNIDAD POTENCIA

Kayvaan Shrike	1	7
----------------	---	---

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

IMPERIO T'AU

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Imperio T'au. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Comandante en Armadura Estrella de Hielo XV86	1	8
- Drones tácticos	0-2	+1 por 2 minis.
Comandante en armadura Crisis XV8	1	7
- Drones tácticos	0-2	+1 por 2 minis.
Comandante en Armadura Sentenciador XV85	1	7
- Drones tácticos	0-2	+1 por 2 minis.
Filordiente	1	3
- Drones tácticos	0-2	+1 por 2 minis.
Etéreo	1	3
- Drones tácticos	0-2	+1 por 2 minis.

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Aun'Shi	1	3
Aun'Va y Guardia Etérea	3	5
Caminante de Sombras	1	3
Comandante O'Shaserra	1	8
Comandante O'Shovah	1	7
Los Ocho	8 personajes, 14 drones	62
Piloto Sha'ng	1	11

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Carnívoros Kroot	10	3
	11-20	6
Equipo de ataque	5	2
	6-10	4
	11-12	5
- Torreta de apoyo táctico DS8	0-1	+1 por mini.
- Drones tácticos/ Dron guardián MV36	0-2	+1 por 2 minis.
Equipo de brechas	5	2
	6-10	4
- Torreta de apoyo táctico DS8	0-1	+1 por mini.
- Drones tácticos/ Dron guardián MV36	0-2	+1 por 2 minis.

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Armadura Cataclismo XV104	1	15
- Drones de artillero con escudo MV84	0-2	+2 por mini.
Armadura Crisis XV8	3	8
	4-6	16
	7-9	24
- Drones tácticos	0-18	+1 por 2 minis.
Armadura Incógnito XV25	3	5
	4-6	10
- Drones tácticos	0-2	+1 por 2 minis.
Armadura Quillafantasma XV95	1	9
Francotirador Ojo de Fuego	1	2
Gran Kroot	1	2
Guardaespaldas Crisis XV8	3	9
	4-6	18
	7-9	27
- Drones tácticos	0-18	+1 por 2 minis.
Jinete Krootox	1-3	1 por mini.

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Dronopuerto Rompeolas	1	4
- Drones	0-4	+1 por 2 minis.
Línea de defensa Rompeolas	1	4
-Plataforma de defensa Rompeolas	0-1	+4 por mini
Torreta Rompeolas	1	6

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Aguijones Alados de Véspid	4	2
	5-8	4
	9-12	6
Drones tácticos	4	2
	5-8	4
	9-12	6
Equipo de rastreadores	5	3
	6-10	5
- Drones tácticos	0-2	+1 por 2 minis.
- Drones de apoyo	0-2	+1 por mini.
- Dron de reconocimiento MB3	0-1	+1 por mini.
Mastín de guerra Kroot	4	1
	5-8	2
	9-12	3
Pirañas TX4	1-5	4 por mini.

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Armadura XV88 Apocalipsis	1-3	5 por mini.
- Drones tácticos	0-6	+1 por 2 minis.
- Drones de artillero MV8	0-6	+1 por mini.
Dron francotirador MV71	3	3
	4-6	6
	7-9	9
Tanque Cabezamartillo Mont'ka Shas TX781		8
Tanque Cabezamartillo TX7	1	9

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Mantarraya TY7	1	5

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Caza Tiburón Lanza AX3	1	6
Bombardero Tiburón Solar AX39	1	8

AMOS DE LA GUERRA	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Ciclón KV128	1	18

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

MIL HIJOS

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Mil Hijos. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Hechicero	1	5
Hechicero en Armadura Exterminador	1	6
Hechicero Exaltado	1	6
Hechicero Exaltado en disco de Tzeentch	1	7
Príncipe Daemon de Tzeentch	1	8
Príncipe Daemon de Tzeentch con Alas	1	10

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Ahriman	1	8
Ahriman en disco de Tzeentch	1	9
Magnus el Rojo	1	24

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Cultistas del Caos	10	3
	11-20	6
	21-30	9
	31-40	12
Marines Rúbrica	5	6
	6-10	12
	11-15	18
	16-20	24
Tzaangors	10	4
	11-20	8
	21-30	12

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bruto Infernal	1	7
Chamán Tzaangor	1	5
Exterminadores Escarabeo Oculto	5	10
	6-10	20

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Engendro del Caos	1-5	1 por mini.
Tzaangor Iluminados	3	3
	4-6	6
	7-9	9

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Bestia mutalítica del Vórtice	1	7
Forgefiend	1	7
Land Raider del Caos	1	15
Maulerfiend	1	7
Predador del Caos	1	9
Profanador	1	9
Vindicator del Caos	1	7

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Rhino del Caos	1	4

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Dragón Infernal	1	8

DAEMONS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Aulladores	3	3
	4-6	6
	7-9	9
Horrores	10	4
	11-20	8
	21-30	12
Incineradores	3	3
	4-6	6
	7-9	9

ACTUALIZACIÓN DE POTENCIAS 2021

TIRÁNIDOS

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Tiránidos. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de

miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini.” En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini.” En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini.” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000

C. G.	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Líder de progenie	1	7
Neurótrofo	1	5
Tervigón	1	11
Tiránido Primus	1	5
Tirano de Enjambre	1	9
Tirano de Enjambre con Alas	1	11

P. CON NOMBRE	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
El Horror Rojo	1	3
Muerte Silenciosa	1	4
Señor de la Horda	1	14
Viejo Un Ojo	1	11

TROPAS	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Enjambres devoradores	3	2
	4-6	4
	7-9	6
Genestealers	5	4
	6-10	8
	11-15	12
	16-20	16
Guerreros Tiránidos	3	4
	4-6	8
	7-9	12
Hormagantes	10	3
	11-20	6
	21-30	9
Termagantes	10	3
	11-20	6
	21-30	9

ÉLITES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Guardia de Enjambre	3	6
	4-6	12
Guardia Tiránida	3	7
	4-6	14
Haruspex	1	9
Lictor	1	2
Maleceptor	1	9
Piróforo	1-3	1 por mini.
Venóntropos	3	5
	4-6	10
Zoántropos	3	7
	4-6	14

ATAQUE RÁPIDO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Gárgolas	10	3
	11-20	6
	21-30	9
Esporas Mucólicas	1-3	1 por mini.
Mántifex	3	3
	4-6	6
	7-9	9
Minas espora	3	1
	4-6	2
	7-9	3

APOYO PESADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Asesinos Aullantes	1-3	6 por mini.
Bióvoros	1-3	2 por mini.
Cárnifex	1-3	6 por mini.
Espaldaespinadas	1-3	7 por mini.
Exocrino	1	9
Mawloc	1	6
Tiránofex	1	9
Toxicreno	1	8
Trigón	1	8
Trigón Primus	1	10

TRANSPORTE DEDICADO	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Tiranocito	1	6

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Quistespora	1	7

VOLADORES	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Aerovoro del Enjambre	1	8
Harpía	1	8

FORTIFICACIONES SIN FACCIÓN

Te damos la bienvenida a la Actualización de Potencias 2021 para Fortificaciones sin facción. Esta actualización incluye los valores de Potencia de unidades más recientes que debes contemplar en tus partidas de Warhammer 40,000.

Desde que escribimos la última edición de Warhammer 40,000, hemos estado trabajando incansablemente para revisar y actualizar la Potencia de todas las unidades del 41º Milenio, con tal de tener en cuenta todos los cambios introducidos. Por ejemplo, hemos introducido armas de Área, revisamos cómo funcionan los campos de batalla y el terreno, y no olvidemos que los vehículos y los monstruos han mejorado sustancialmente y son capaces de mover y disparar armas pesadas con pleno efecto, e incluso disparar con miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza. Estoy seguro de que en su conjunto veréis que estos cambios afectan la eficacia relativa de ciertas miniaturas y armas, de ahí la necesidad de una revisión. Esta tarea monolítica hubiera sido imposible sin la dedicación y el consejo incondicional de nuestros equipos de pruebas de juego, quienes cuentan con nuestro eterno agradecimiento.

Los Potencias enumeradas en esta actualización reemplazan a las publicadas anteriormente, y debes usarlas en tus partidas. La Potencia de una unidad se basa en el número de miniaturas con que cuenta; para determinar su Potencia, consulta la entrada de esa unidad y la Potencia correspondiente según el número de miniaturas que tenga. Recuerda que una unidad mermada tiene la misma Potencia que una unidad de tamaño mínimo.

FORTIFICACIÓN	MINIS./UNIDAD	POTENCIA
Aniquilador de plasma	1	11
Bastión del Caos	1	12
Bastión imperial	1	12
Batería de armas Venganza	1-2	7 por mini.
Búnker imperial	1	7
Fortaleza de la Redención	1	24
Fortificación Aquila con macrocañón	1	22
Fortificación Aquila con misiles vortex	1	24
Generador de escudo de vacío	1	10
Línea de defensa Aegis	1	5
Línea de defensa imperial	1	5
Plataforma de aterrizaje Escudo Celeste	1	6
Reducto Tormenta de fuego	1	14

A veces, la entrada de una unidad tendrá un Potencia que se calcula por miniatura, “/mini”. En este caso, la Potencia de la unidad es este número multiplicado por el número de miniaturas de esa unidad. En raras ocasiones, verás una entrada cuya Potencia se calcula como “+X por mini”. En estos casos, la Potencia equivale al tamaño mínimo, y luego, por cada miniatura adicional por encima del tamaño mínimo de escuadra de esa unidad, aumenta su Potencia por la cantidad indicada.

En otras ocasiones, una unidad tendrá dos entradas separadas. Esto sucede cuando una unidad tiene la opción de equiparse con un equipo concreto, como propulsor de salto o alas. En este caso, asegúrate de usar la entrada correspondiente del equipo que lleve la unidad. Si una unidad puede incluir miniaturas con una Potencia sustancialmente diferente, vienen indicadas en la entrada mencionando esa miniatura, que contará con un “+X por mini” en su línea. Cada vez que incluyas dicha miniatura en una unidad, su Potencia aumenta por la cantidad indicada.

– Robin Cruddace y el Equipo de reglas de Warhammer 40,000