EJECUTOR TRAIDOR

4 POTENCIA

N.º	NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	S
1	Ejecutor Traidor	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	5+
0-1	Ogrete Traidor	6"	3+	4+	6	5	6	5	8	5+

Si esta unidad incluye una miniatura Ogrete Traidor, tiene **Potencia 6**. El Ejecutor Traidor está equipado con: pistola bólter; puño de energía. El Ogrete Traidor está equipado con: garra mutante; mazo robado.

ARMA	ALC.	TIP	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Garra mutante	Combate	Combate	Port.	-2	3	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataques con ella al resolver ese combate.
Mazo robado	Combate	Combate	+1	-1	2	-
Puño de energía	Combate	Combate	x2	-3	2	Resta 1 a las tiradas para impactar con esta arma.

HABILIDADES

Campo de refracción: La miniatura **Ejecutor Traidor** de esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+.

¡Adelante, por los Dioses Oscuros!: Una vez por turno, cuando una unidad **Escuadra de Guardias Traidores** amiga a 6" o menos de la miniatura **Ejecutor Traidor** de esta unidad falle un chequeo de moral, esta unidad puede usar esta habilidad. Si lo hace, esa unidad **Escuadra de Guardias Traidores** pasa automáticamente todo chequeo de desgaste que deba hacer hasta el final de la fase.

Muro de músculos: Cada vez que se asigne un ataque a la miniatura **Ogrete Traidor** de esta unidad, resta 1 al atributo Daño de ese ataque (hasta un mínimo de 1).

Blanco voluminoso:

- Cada vez que un ataque tome como blanco a esta unidad, si esta unidad incluye una miniatura **Ogrete Traidor**, usa el atributo Resistencia de esa miniatura al hacer las tiradas para herir de ese ataque.
- Cada vez que se asigne un ataque a una miniatura de esta unidad, si esta unidad incluye una miniatura **Ogrete Traidor**, ese ataque debe asignarse a esa miniatura.
- Cada vez que esta unidad sufra una herida mortal, si esta unidad incluye una miniatura **Ogrete Traidor**, esa miniatura debe sufrir esa herida mortal.

CLAVES DE FACCIÓN: **Caos, Astartes Traitoris, <Legión>**
CLAVES (EJECUTOR TRAIDOR): **Personaje, Infantería, Cultistas, Ejecutor Traidor**
CLAVES (OGRETE TRAIDOR): **Infantería, Cultistas, Ogrete Traidor**

ESCUADRA DE GUARDIAS TRAIDORES 3 POTENCIA

N.º	NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	S
9	Guardia Traidor	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
1	Sargento Traidor	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+

El Sargento Traidor está equipado con: pistola láser; hoja improvisada; granadas de fragmentación. Cada Guardia Traidor está equipado con: rifle láser; granadas de fragmentación.

ARMA	ALC.	TIP	F	FP	D	HABILIDADES
Rifle de francotirador de cultista	36"	Pesada 1	4	-1	1	Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor! Al atacar con esta arma, una tirada para herir de 6 sin modificar inflige al blanco 1 herida mortal adicional al daño normal.
Pistola láser	12"	Pistola 1	3	0	1	-
Rifle láser	24"	Fuego rápido 1	3	0	1	-
Espada sierra	Combate	Combate	Port.	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Hoja improvisada	Combate	Combate	Port.	-1	1	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Vocoemisor	Mientras la unidad del portador esté a 24" o menos de una unidad **Ejecutor Traidor** amiga, la unidad del portador se considera dentro del alcance de la habilidad ¡Adelante, por los dioses oscuros! de esa unidad **Ejecutor Traidor**.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes sustituir el rifle láser de hasta 3 Guardias Traidores por una de las siguientes opciones: 1 lanzallamas; 1 lanzagranadas de cultista; 1 rifle de fusión; 1 rifle de plasma; 1 rifle de francotirador de cultista.*
- Puedes equipar a 1 Guardia Traidor con 1 vocoemisor.**
- Puedes sustituir la pistola láser del Sargento Traidor por 1 de las siguientes opciones: 1 pistola automática; 1 pistola bólter; 1 pistola de plasma.
- Puedes sustituir la hoja improvisada del Sargento Traidor por 1 de las siguientes opciones: 1 espada sierra; 1 espada de energía.
- Puedes sustituir la pistola láser y la hoja improvisada del Sargento Traidor por 1 bólter.

** No puedes elegir la misma arma más de una vez por unidad. ** No puedes sustituir el rifle láser de esta miniatura.*

CLAVES DE FACCIÓN: **Caos, Astartes Traitoris, <Legión>**
CLAVES: **Infantería, Cultistas, Escuadra de Guardias Traidores**

TROPAS

Escuadra de Guardias Traidores

Tamaño de unidad ..... 10 miniaturas
Coste de unidad ..... 60 ptos.
- Pistola de plasma ..... +5 ptos.
- Espada de energía ..... +5 ptos.

ÉLITE

Ejecutor Traidor

Tamaño de unidad ..... 1-2 miniaturas
Coste de unidad ..... 45 ptos.
- Ogrete Traidor ..... +65 ptos.