REGLA DE EJÉRCITO

VOZ DE MANDO

Entrenados en la obediencia total, los oficiales de la Guardia Imperial imparten autoridad y respeto, dando órdenes con imperiosos gritos que traspasan el clamor de la guerra.

Si tu facción de ejército es **Astra Militarum**, en tu fase de mando las miniaturas **Oficial** de tu ejército con esta habilidad pueden dar órdenes. La hoja de datos de cada **Oficial** especificará cuántas Órdenes puede dar y qué unidades son elegibles para recibir dichas Órdenes. Cada vez que una miniatura **Oficial** de una Orden, elige una de las Órdenes de abajo y a continuación elige una unidad amiga elegible a 6" o menos de esa miniatura **Oficial** a la que darle dicha orden.

Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, la unidad que has elegido es afectada por esa Orden. A menos que se indique lo contrario, una unidad solo puede ser afectada por una Orden a la vez (cualquier Orden que se dé posteriormente a esa unidad reemplaza a la actual). Si una unidad que está siendo afectada por una Orden queda acobardada, dicha Orden deja de afectarla.

¡MOVEOS! ¡MOVEOS! ¡MOVEOS!
Suma 3" al atributo Movimiento de las miniaturas de esta unidad.

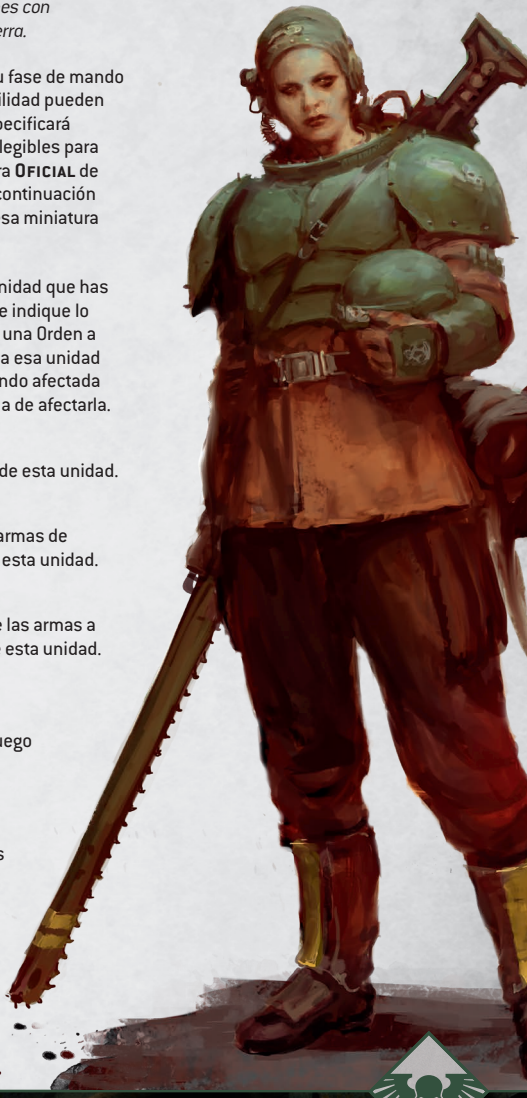
¡CALEN LAS BAYONETAS!
Mejora en 1 el atributo Habilidad de Armas de las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad.

¡APUNTEN!
Mejora en 1 el atributo Habilidad de Proyectiles de las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad.

PRIMERA LÍNEA ¡FUEGO!, SEGUNDA LÍNEA ¡FUEGO!
Mejora en 1 el atributo Ataques de las armas de Fuego rápido que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad.

¡A CUBIERTO!
Mejora en 1 el atributo Salvación de las miniaturas de esta unidad (esto no puede mejorar la Salvación de una miniatura a más de 3+).

¡DEBER Y HONOR!
Mejora en 1 los atributos Liderazgo y Control de Objetivos de las miniaturas de esta unidad.



REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **Astra Militarum**, puedes usar esta regla de destacamento de Regimiento Combinado.

SOLDADOS NATOS

Todos los regimientos, sean cuales sean sus orígenes y funciones tácticas, inculcan a sus soldados desde una edad temprana las legendarias doctrinas de la Tactica Imperium. Tanto infantería como las tripulaciones de tanques son entrenadas en patrones de fuego cuerpo a cuerpo a la espera de ser enviados al frente de batalla.

Cada vez que una unidad **Astra Militarum** de tu ejército permanezca inmóvil, las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tendrán la habilidad **[IMPACTOS LETALES]** hasta el final del turno.

MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Regimiento combinado, puedes usar estas mejoras de Regimiento combinado.

ANDANADAS RÁPIDAS

Guiando de manera experta los disparos de sus soldados de élite, las estentóreas órdenes de este oficial refuerzan años de entrenamientos dirigidos a lograr andanadas a largo alcance lo más certeras posible.

Solo miniatura **Oficial**. Mientras el portador esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque a distancia, si esa unidad ha permanecido inmóvil durante este turno se obtiene un Impacto crítico con toda tirada para impactar exitosa de 5+ sin modificar.

AQUILA DE KUROV

El General Kurov fue uno de los oficiales más talentosos de la historia Imperial. Tras retirarse, grabó docenas de tratados sobre táctica que fueron descargados en un servidor con forma de ave bicéfala al que se conocía como Aquila de Kurov. Un Oficial que posea esta prestigiosa herramienta puede recurrir a ella para obtener ayuda. En respuesta, la cabeza cegada del Servidor vocalizará el vocomensaje de contratáctica más relevante del repertorio de Kurov, reproduciendo incluso su imponente tono de voz. Mientras tanto, los ojos de la otra cabeza brillarán proyectando una imagen hololítica del propio Kurov, que parpadeará mostrando ejemplos de maniobras de guerras pasadas.

Solo miniatura **Oficial**. Una vez por batalla, justo después de que tu oponente haya usado una estratagema, el portador puede usar esta mejora. Si lo hace, hasta el final de la batalla el coste en PM que debe pagar tu oponente para volver a usar dicha estratagema aumenta en 1PM.

GRAN ESTRATEGA

Tras haber comandado tropas en infinitos campos de batalla, este veterano oficial ha sido testigo de los múltiples caprichos de la guerra. Ha perfeccionado respuestas estratégicas para todas ellas, y grita un reguero constante de rápidas órdenes según lo exija la situación.

Solo miniatura **Oficial**. En tu fase de mando, el portador puede dar una orden adicional.

MÁSCARA MORTUORIA DE OLLANIUS

Ollanius el Pío es el epítome de la santidad Imperial, que según se cree fue martirizado a manos del mismísimo Horus. Su máscara mortuoria es una aterradora pieza maestra que representa en obsidiana y bronce fundido al vacío el semblante agonizante de un ángel torturado. En los milenios transcurridos desde su muerte, la máscara mortuoria de Ollanius ha sido reverenciada como una reliquia sagrada; en presencia de este artefacto ancestral, los soldados leales se ven imbuídos por la determinación del famoso mártir.

Solo miniatura **Oficial**. Mientras la unidad del portador esté acobardada, resta 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de esa unidad, en lugar de cambiarlo a 0.

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Regimiento combinado, puedes usar estas estratagemas de Regimiento combinado.

¡REFUERZOS!

REGIMIENTO COMBINADO – ESTRATAGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

2PM

El Astra Militarum puede recurrir a un suministro casi inacabable de guerreros.

CUÁNDO: Cualquier fase.

BLANCO: Una unidad **Regimiento** de tu ejército que acabe de ser eliminada. Puedes usar esta estratagema con esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

EFECTO: Añade a tu ejército una nueva unidad, idéntica a tu unidad eliminada. Colócala en la reserva estratégica, con sus efectivos iniciales y sus heridas iniciales.

RESTRICCIONES: Esta estratagema no puede ser usada para devolver unidades **Personaje** a unidades anexadas.

ZONAS DE DISPARO

REGIMIENTO COMBINADO – ESTRATAGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

2PM

La doctrina de combate del Astra Militarum utiliza la concentración de potencia de fuego concentrada para machacar al enemigo desde múltiples ángulos.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **Regimiento** o **Escuadrón** de tu ejército que aún no haya sido elegida para disparar durante esta fase.

EFECTO: Después de que tu unidad resuelva sus ataques, elige una unidad enemiga que haya sido tomada como blanco de uno o más de esos ataques. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura **Regimiento** o **Escuadrón** de tu ejército ataque a esa unidad enemiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de dicho ataque salvo si la unidad atacante esté acobardada.

FUEGO DE SUPRESIÓN

REGIMIENTO COMBINADO – ESTRATAGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Cuando los soldados reciben la orden de concentrar una andanada de fuego rápida y continuada, son capaces de generar una lluvia de proyectiles tan densa que puede hacer perder la compostura incluso al enemigo más firme.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **Infantería Astra Militarum** de tu ejército que aún no haya sido elegida para disparar durante esta fase, y una unidad enemiga (salvo **Monstruos** y **Vehículos**).

EFECTO: Si tu unidad **Astra Militarum** logra uno o más impactos contra la unidad enemiga elegida durante esta fase, resta 1 a la tirada para impactar en los ataques que realicen las miniaturas de dicha unidad enemiga hasta el final del siguiente turno de tu oponente.

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Regimiento combinado, puedes usar estas estratagemas de Regimiento combinado.

BOMBARDEROS EXPERTOS

REGIMIENTO COMBINADO – ESTRATAGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Las dotaciones de artillería de este regimiento, especialmente entrenadas para coordinar sus salvas mediante elementos de observación avanzada, pueden disparar andanadas de una precisión devastadora.

CUÁNDO: El inicio de tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **Astra Militarum** de tu ejército que esté equipada con un vocoemisor, y una unidad enemiga que sea visible para esa unidad.

EFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **Astra Militarum** de tu ejército ataque con un arma Indirecta que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, a menos que la miniatura atacante esté acobardada, suma 1 a la tirada para impactar.

MANDO INSPIRADO

REGIMIENTO COMBINADO – ESTRATAGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

1PM

Este oficial es conocido por su excelencia estratégica. Su eficiencia a la hora de dar órdenes, perfeccionada a lo largo de muchos años de guerra, se ve reforzada por el ejemplo inspirador que da a sus tropas.

CUÁNDO: La fase de mando de tu oponente.

BLANCO: Una unidad **Oficial Astra Militarum** de tu ejército.

EFECTO: Tu **Oficial** puede dar una Orden como si fuera tu fase de mando.

RESTRICCIONES: Tu **Oficial** no puede dar esa Orden a una unidad acobardada.

PODER ACORAZADO

REGIMIENTO COMBINADO – ESTRATAGEMA DE EQUIPO

2PM

Los tanques de la Guardia Imperial están blindados no solo con plastiacero reforzado, sino también con su devota fe en el Emperador y el odio irredento por sus enemigos.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga elija sus blancos.

BLANCO: Una unidad **Vehículo Astra Militarum** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que se asigne un ataque a tu unidad, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

LORD SOLAR LEONTUS

M	R	S	H	L	CO
12"	4	3+	8	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Justa mirada del Sol [PISTOLA]	12"	2	2+	8	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Conquista	Combate	6	2+	6	-2	2
Pezuñas de Konstantin [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	4+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Astrolex del Colegiado: Después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, elige hasta tres unidades **Astra Militarum** de tu ejército y redespliégalas. Al hacerlo, puedes colocarlas en la reserva estratégica si así lo deseas, sin importar cuántas unidades haya ya en la reserva estratégica.

Lord Solar: Al inicio de tu fase de mando, si esta miniatura se encuentra en el campo de batalla, obtienes 1PM.

ÓRDENES

Este **Oficial** puede dar hasta 3 órdenes a unidades **Astra Militarum**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe épico, Imperium, Oficial, Lord Solar Leontus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LORD SOLAR LEONTUS

Arcadian Leontus dirige ejércitos enteros del Astra Militarum contra invasiones apocalípticas e insurgencias en todo el sector. Un estudioso de la guerra y maestro táctico, el Lord Comandante Solar recorre el campo de batalla a lomos de su semental cibernético, Konstantin, alzando su espada contra el enemigo mientras brama órdenes.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Lord Solar Leontus – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Justa mirada del Sol; Conquista; pezuñas de Konstantin.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de infantería**
- **Jinetes Recios de Attila**
- **Kasrkin**
- **Korps de la Muerte de Krieg**
- **Tropas de choque de Cadia**
- **Tropas de Jungla de Catachán**

COMANDANTE SUPREMO

Si tu ejército incluye esta miniatura, debe ser tu **Señor de la guerra**.

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe épico, Imperium, Oficial, Lord Solar Leontus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

URSULA CREED

M	R	S	H	L	CO
6"	3	4+	4	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Deber y Venganza [PISTOLA]	12"	4	3+	5	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de energía	Combate	4	3+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Líder**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Castellana Suprema: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, dicha unidad puede ser afectada por hasta dos órdenes distintas a la vez.

Genio de la táctica: Una vez por ronda de batalla, una unidad de tu ejército a 12" o menos de esta miniatura puede ser tomada como blanco de una estratagema por 0PM, incluso si otra unidad de tu ejército ya ha sido tomada como blanco de dicha estratagema durante esta fase.

ÓRDENES

Este **Oficial** puede dar hasta 2 órdenes a unidades **Regimiento**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Oficial, Ursula Creed**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

URSULA CREED

La Castellana Suprema de Cadia es una estratega imponente e implacable, y un símbolo de la indomabilidad duradera de los ejércitos cadianos. La superioridad del mando de Úrsula Creed, forjada a lo largo de muchos años, ha llevado a la victoria a numerosos ejércitos imperiales contra los enemigos que amenazan al Imperium.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ursula Creed – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Deber y venganza; arma de energía.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de infantería**
- **Kasrkin**
- **Tropas de choque de Cadia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Oficial, Ursula Creed**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

CASTELLANO CADIANO

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	4	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Arma de energía [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1
▶ Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de energía	Combate	4	3+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	5	3+	3	0	1
Puño de energía	Combate	3	3+	6	-2	2

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Oficial senior: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

¡Volved al combate!: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, dicha unidad es elegible para disparar en un turno en el que haya retrocedido.

ÓRDENES

Este **Oficial** puede dar 1 orden a unidades **Regimiento**.

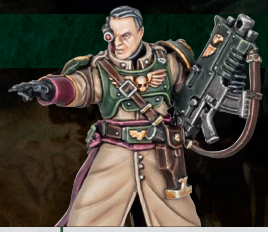
SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Granadas, Oficial, Cadiano, Castellano Cadiano**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

CASTELLANO CADIANO

Los Castellanos cadianos, oficiales superiores que a menudo tienen rango de Capitán o Coronel, son líderes de las fuerzas del mundo caído. Están equipados con una panoplia de armamento e insignias que marcan su alto rango, y las manejan con la misma destreza con la que dirigen a sus tropas.



OPCIONES DE EQUIPO

- La espada sierra de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma de energía
  - 1 bólter
  - 1 puño de energía
- La pistola láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola bólter
  - 1 pistola de plasma

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Castellano Cadiano**

Esta miniatura está equipada con: pistola láser; espada sierra.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- Escuadra de infantería
- Kasrkin
- Tropas de choque de Cadia

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Granadas, Oficial, Cadiano, Castellano Cadiano**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

COMANDANTE DE CARRO

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	13	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón de batalla Leman Russ [ÁREA]	48"	1D6+3	4+	10	-1	3
► Cañón de plasma Militarum – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
► Cañón de plasma Militarum – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	10	-4	1D6
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

► *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Una muerte a la altura de un oficial: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6: con 2+, no la retires aún del juego. Después de que las miniaturas de la unidad atacante hayan terminado de resolver sus ataques, esta miniatura puede disparar como si fuera tu fase de disparo y tuviera todas sus heridas iniciales. Tras eso, retira a esta miniatura del juego.

Vocorred: Siempre que esta miniatura dé una orden, puede dásela a una unidad elegible hasta a 12" de distancia.

ÓRDENES

Este **Oficial** puede dar 1 orden a unidades **Escuadrón**.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Imperium, Humo, Oficial, Comandante de carro**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

COMANDANTE DE CARRO

Los Comandantes de carro dirigen escuadrones, compañías o incluso regimientos enteros de gigantes blindados. Desde el interior de sus carros, ordenan a sus artilleros buscar blancos y transmitir órdenes a las tripulaciones de otras máquinas de guerra. A veces, cual visible símbolo de la potencia imperial, gritan órdenes desde la torreta.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de batalla Leman Russ de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:*
  - 1 cañón de batalla demolisher
  - 1 cañón nova eradicator*
  - 1 cañón de plasma executioner*
  - 1 cañón automático exterminator*
  - 1 cañón gatling punisher*
  - 1 cañón de batalla vanquisher*
- El cañón láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 lanzallamas pesado
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 lanzallamas pesados
  - 2 cañones de fusión
  - 2 cañón de plasma Militarum
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

** Los perfiles de estas armas aparecen en la tarjeta de arsenal de Vehículo Astra Militarum.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Comandante de carro**

Esta miniatura está equipada con:
cañón de batalla Leman Russ; cañón láser; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Imperium, Humo, Oficial, Comandante de carro**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

ESCUADRA DE MANDO DE PELOTÓN

	M	R	S	H	L	CO
COMANDANTE DE PELOTÓN	6"	3	5+	3	7+	1
GUARDIA VETERANO	6"	3	5+	1	7+	1
DOTACIÓN DE ARMAS PESADAS VETERANA	6"	3	5+	2	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1, PESADA]	36"	3	5+	5	-1	2
▶ Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
▶ Lanzagranadas – perforante	24"	1	4+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle de francotirador [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	4+	4	-2	2
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
▶ Rifle de plasma – estándar [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	7	-2	1
▶ Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	8	-3	2
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	3	4+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	3	4+	3	0	1
Puño de energía	Combate	3	4+	6	-2	2

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Estructura de mando (Aura): Si una unidad **Pelotón** amiga está a 6" o menos del Comandante de Pelotón de esta unidad, puedes tomarla como blanco de estratagemas aunque esté acobardada.

HABILIDADES DE EQUIPO

Vocomaestro: El **Oficial** de la unidad del portador puede dar órdenes a unidades elegibles hasta a 24" de distancia.

Botiquín: La unidad del portador tiene la habilidad No hay dolor 6+.

Estandarte regimental: Suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de la unidad del portador.

ÓRDENES

El **Oficial** de esta unidad puede dar 1 orden a una unidad **Regimiento**.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Granadas, Pelotón, Escuadra de mando** | COMANDANTE DE PELOTÓN: **Personaje, Oficial**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE MANDO DE PELOTÓN

Se conoce a los oficiales por muchos títulos, pero todos son líderes tácticos entrenados para demoler al enemigo manejando a sus tropas como una extensión de sí mismos. En muchos niveles jerárquicos, el oficial al mando está acompañado por un equipo de soldados veteranos y especialistas que apoyan las estrategias de su comandante.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier cantidad de Guardias Veteranos pueden reemplazar su rifle láser por una de las siguientes opciones:*
  - 1 lanzallamas
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas pesado***
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
  - 1 rifle de francotirador
  - 1 espada sierra

** Salvo la espada sierra, no puedes elegir la misma arma de esta lista más de una vez por unidad.*

- 1 Guardia Veterano equipado con rifle láser o espada sierra puede ser equipado con 1 Vocomaestro.**
- 1 Guardia Veterano equipado con rifle láser o espada sierra puede ser equipado con 1 Botiquín.**
- 1 Guardia Veterano equipado con rifle láser o espada sierra puede ser equipado con 1 estandarte regimental.**

*** Una miniatura solo puede tomar 1 de estas opciones, y, si lo hace, no se puede reemplazar su rifle láser.*

- La pistola láser del Comandante de Pelotón puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:***
  - 1 pistola bólter
  - 1 bólter
  - 1 pistola de plasma
- El Comandante de Pelotón puede ser equipado con una de las siguientes opciones:
  - 1 puño de energía
  - 1 arma de energía
- El bólter pesado de la Dotación de Armas Pesadas Veterana puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:***
  - 1 cañón automático
  - 1 cañón láser
  - 1 lanzamisiles
  - 1 mortero

**** Los perfiles de estas armas aparecen en la tarjeta de arsenal de Infantería Astra Militarum.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

Una de las siguientes opciones:

- **1 Comandante de Pelotón y 4 Guardias Veteranos**

O BIEN

- **1 Comandante de Pelotón, 2 Guardias Veteranos y 1 Dotación de Armas Pesadas Veterana**

El Comandante de Pelotón está equipado con: pistola láser; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Guardia Veterano está equipado con: pistola láser; rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.

La Dotación de Armas Pesadas Veterana está equipada con: bólter pesado; pistola láser; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Escuadra de infantería**
- **Korps de la Muerte de Krieg**
- **Tropas de Jungla de Catachán**

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Granadas, Pelotón, Escuadra de mando** | COMANDANTE DE PELOTÓN: **Personaje, Oficial**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE MANDO DE CADIA

	M	R	S	H	L	CO
COMANDANTE DE CADIA	6"	3	5+	3	7+	1
VETERAN GUARDIA	6"	3	5+	1	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
Lanzagranadas – perforante	24"	1	4+	9	-2	1D3
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
Rifle de plasma – estándar [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	3	4+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	4	4+	3	0	1
Puño de energía	Combate	3	4+	6	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Voz de mando**

¡Cadia resiste!: Mientras esta unidad incluya a un **Oficial Cadia**, puedes ignorar algunos o todos los modificadores a los atributos de las miniaturas de esta unidad y a cualquier tirada o chequeo realizado para las miniaturas de esta unidad (excepto modificadores a las tiradas de salvación).

HABILIDADES DE EQUIPO

Vocomaestro: Cuando el **Oficial** de la unidad del portador dé una orden, puede darla a una unidad elegible hasta a 24" de distancia.

Botiquín: La unidad del portador tiene la habilidad No hay dolor 6+.

Estandarte regimental: Suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de la unidad del portador.

ÓRDENES

El **Oficial** de esta unidad puede dar 1 orden a una unidad **Regimiento**.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Granadas, Cadia, Escuadra de mando** | COMANDANTE DE CADIA: **Personaje, Oficial**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE MANDO DE CADIA

Con su servicio en uno de los regimientos más destacados, los oficiales cadianos han demostrado ser unos líderes excepcionales. Entrenados para ser los mejores, no esperan menos de las tropas bajo su mando. Algunos son tan inspiradores como los estandartes que los siguen, y tan motivadores como las órdenes cortantes que transmiten sus vocooperadores.

OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle láser y estandarte regimental de 1 Guardia de Cadia Veterano pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
- La espada sierra de 1 Guardia de Cadia Veterano puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma de energía
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas
  - 1 puño de energía
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
- La pistola láser de 1 Guardia de Cadia Veterano puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:*
  - 1 pistola bólter
  - 1 pistola de plasma
- La pistola láser de 1 Comandante de Cadia puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:*
  - 1 pistola bólter
  - 1 pistola de plasma
- La espada sierra del Comandante de Cadia puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma de energía
  - 1 puño de energía

** Los perfiles de estas armas aparecen en la tarjeta de arsenal de Infantería Astra Militarum.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Comandante de Cadia**
- **4 Guardia de Cadia Veterano**

El Comandante de Cadia está equipado con: pistola láser; espada sierra.

1 Guardia de Cadia Veterano está equipado con: pistola láser; espada sierra.

1 Guardia de Cadia Veterano distinto está equipado con: rifle láser; vocomaestro; arma cuerpo a cuerpo.

1 Guardia de Cadia Veterano distinto está equipado con: rifle láser; botiquín; arma cuerpo a cuerpo.

1 Guardia de Cadia Veterano distinto está equipado con: rifle láser; estandarte regimental; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Tropas de choque de Cadia**

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Granadas, Cadia, Escuadra de mando** | COMANDANTE DE CADIA: **Personaje, Oficial**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

"MANO DE HIERRO" STRAKEN

M	R	S	H	L	CO
6"	3	3+	4	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Autoescopeta [ASALTO]	12"	3	3+	4	0	2
Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Brazo biónico con la garra del diablo [ANTIMONSTRUO 4+]	Combate	6	2+	6	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6", Líder**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Acero y valor: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

Nada que no haya matado antes: Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate, si ha llevado a cabo un movimiento de carga este turno puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir.

ÓRDENES

Este **OFICIAL** puede dar hasta 2 órdenes a unidades **REGIMIENTO**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, IMPERIUM, GRANADAS, OFICIAL, "MANO DE HIERRO" STRAKEN**

CLAVES DE FACCIÓN: **ASTRA MILITARUM**

"MANO DE HIERRO" STRAKEN

Al mando del 2º de Catachan, los "Víboras Verdes", el Coronel "Mano de Hierro" Straken es un oficial bullicioso, práctico y astuto. Tras haber sobrevivido a terribles heridas, la biónica que llena masivamente el cuerpo de Straken ha aumentado aún más su fuerza innata. Dirige desde la primera línea, alentando a sus tropas en voz atronadora mientras aplasta al enemigo con golpes demoledores.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 "Mano de hierro" Straken – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: autoescopeta; pistola de plasma; brazo biónico con la garra del diablo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Tropas de Jungla de Catachán**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Granadas, Oficial, "Mano de hierro" Straken**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

PSÍQUICO PRIMARIS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1
Torbellino psíquico – fuego brujo [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	18"	1D6	3+	6	-2	1
Torbellino psíquico – fuego brujo concentrado [ÁREA, DE RIESGO, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	18"	1D6+3	3+	6	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICA]	Combate	3	4+	6	-1	1D3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

Barrera psíquica (Psíquica): Al inicio de la fase de disparo de tu oponente, puedes tirar 1D6: con un 1, la unidad de este **Psíquico** sufre 1D3 heridas mortales; con 2+, hasta el final de la fase las miniaturas de la unidad de este **Psíquico** tienen salvación invulnerable 4+.

Guardas malignas (Psíquica): Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra ataques psíquicos.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Imperium, Psíquico Primaris**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

PSÍQUICO PRIMARIS

Las mentes conectadas al empíreo de los psíquicos primaris están preparadas para hacer frente a los enormes peligros a los que se exponen los portadores no autorizados de poderes disformes. Estos psíquicos entrenados para la batalla apoyan al Astra Militarum con inquietantes predicciones, protegiendo a los soldados contra la brujería del enemigo y desatando tempestades con su propio poder mental.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Psíquico Primaris**

Esta miniatura está equipada con: pistola láser; torbellino psíquico; arma de psicofuerza.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- Escuadra de infantería
- Kasrkin
- Korps de la Muerte de Krieg
- Tropas de choque de Cadia
- Tropas de Jungla de Catachán
- Vástagos Tempestus

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Imperium, Psíquico Primaris**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

FANTASMAS DE GAUNT

	M	R	S	H	L	CO
IBRAM GAUNT	6"	3	4+	3	6+	1
FANTASMA DE TANITH	6"	3	5+	2	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón automático de Bragg [PESADA]	48"	4	5+	9	-1	3
Carabina láser [ASALTO]	24"	3	3+	3	0	1
Carabina láser de Rawne [ASALTO, GOLPES SOSTENIDOS]	24"	3	3+	3	0	1
Carabina láser sobrecargada de Corbec [ASALTO]	24"	3	3+	3	-1	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Rifle telescópico de Larkin [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	2+	5	-2	4

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra de Gaunt	Combate	5	2+	3	-1	1
Bayoneta de plata	Combate	3	3+	3	0	1
Bayoneta de plata de Mkoll [HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]	Combate	5	2+	3	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario, Combatir primero, Infiltradores, Sigilo**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Capas de camuflaje de Tanith: Siempre que un ataque a distancia tome como blanco a esta unidad, las miniaturas de esta unidad se beneficiarán de cobertura contra dicho ataque.

Equipo de infiltración: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad no se encuentra en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puedes retirar a esta unidad del campo de batalla. En el paso de Refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, despliégala en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas.

ÓRDENES

El **Oficial** de esta unidad puede dar hasta 2 órdenes a unidades **Regimiento** o **Fantasmas de Gaunt**.

SALVACIÓN INVULNERABLE* 5+

** Solo Ibram Gaunt.*

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Granadas,**
FANTASMAS DE GAUNT | IBRAM GAUNT: **Personaje, Héroe épico, Oficial**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

FANTASMAS DE GAUNT

Ibram Gaunt combina los cargos de temido oficial de conducta y de Comandante Militar de los Primeros y Únicos de Tanith. Acompañado por los sigilosos y mortíferos Oficiales y soldados del regimiento, conocidos como Fantasmas de Gaunt, ha cimentado su leyenda con numerosas misiones secretas, infames incursiones y victorias más que improbables.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ibram Gaunt**
- **5 Fantasmas de Tanith**

Ibram Gaunt está equipado con: pistola bólter; espada sierra de Gaunt.

1 Fantasma de Tanith está equipado con: carabina láser sobrecargada de Corbec; bayoneta de plata.

1 Fantasma de Tanith está equipado con: carabina láser de Rawne; bayoneta de plata.

1 Fantasma de Tanith está equipado con: rifle telescópico de Larkin; bayoneta de plata.

1 Fantasma de Tanith está equipado con: cañón automático de Bragg; bayoneta de plata.

1 Fantasma de Tanith está equipado con: carabina láser; bayoneta de plata de Mkoll.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Granadas,**
FANTASMAS DE GAUNT | IBRAM GAUNT: **Personaje, Héroe épico, Oficial**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

AGREGADOS REGIMENTALES

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
Bastón de astrópata [PSÍQUICA]	Combate	1	4+	6	-1	1D3

HABILIDADES

Adivinación (Psíquica): Las unidades enemigas que se desplieguen en el campo de batalla como refuerzos no pueden colocarse a 12" o menos de la miniatura Astrópata de esta unidad.

Comandante de aeronáutica: Al inicio de tu fase de disparo, elige una unidad enemiga que se encuentre a 30" o menos de la miniatura Oficial de la Flota de esta unidad y sea visible para ella. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **Aeronave Astra Militarum** amiga realice un ataque a distancia que tome como blanco a esa unidad, suma 1 a la tirada para impactar.

Comandante de artillería: Al inicio de tu fase de disparo, elige una unidad enemiga que aún no haya sido elegida para esta habilidad durante esta fase y que se encuentre a 30" o menos de la miniatura Señor de la Artillería de esta unidad y sea visible para ella. Hasta el final de la fase, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas **Artillería Astra Militarum** amigas tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]** al tomar como blanco a esta unidad.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Agregados regimentales** | ASTRÓPATA: **Psíquico**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

AGREGADOS REGIMENTALES

Los oficiales experimentados conocen el valor de disponer de consejeros de especialidades variadas. Desde veteranos de la flota hasta comandantes de artillería y Astrópatas psíquicos, tales expertos ponen sus conocimientos al servicio de las grandes estrategias de los oficiales, a menudo mejorándolas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Señor de la Artillería, 1 Oficial de la Flota y 1 Astrópata.**

El Señor de la Artillería y el Oficial de la Flota están equipados con: pistola láser; arma cuerpo a cuerpo.

El Astrópata está equipado con: pistola láser; bastón de astrópata.

AGREGADOS

Al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, esta unidad debe anexarse a una unidad **Escuadra de mando** de tu ejército (una **Escuadra de mando** no puede tener anexada más de una unidad **Agregado regimental**). Para el resto de la batalla, cada miniatura de esta unidad cuenta como parte de esa unidad **Escuadra de mando**, y sus efectivos iniciales aumentan de manera acorde. Si no es posible anexar una unidad **Agregado regimental** a una **Escuadra de mando** de este modo, no toma parte en la batalla y cuenta como eliminada.

Mientras esta unidad sea anexada a una unidad, podrá embarcarse en cualquier **Transporte** en el que pueda embarcarse dicha unidad.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Agregados regimentales** | ASTRÓPATA: **Psíquico**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

OGRETE GUARDAESPALDAS

M	R	S	H	L	CO
6"	6	5+	6	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Guantelete granadero [ÁREA]	18"	1D6	4+	4	0	1
Subdestripador [GOLPES SOSTENIDOS 1]	18"	3	4+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Maza de Torogrete	Combate	5	3+	7	-1	2
Subdestripador	Combate	5	3+	6	-1	1
Supermachete	Combate	6	3+	8	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 6+**

Lealtad redoblada: Mientras la unidad de esta miniatura incluya una miniatura **Oficial** que haya perdido una o más heridas, siempre que esta miniatura realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para impactar y suma 1 a la tirada para herir.

Ogrete Guardaespaldas: Mientras una o más miniaturas **Oficial** estén en la misma unidad que esta miniatura, dichas miniaturas **Oficial** tienen la habilidad No hay dolor 4+.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo burdo: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

Escudo gigante: El portador tiene un atributo Heridas de 7.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Protector real, Ogrete, Ogrete Guardaespaldas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

OGRETE GUARDAESPALDAS

Los Ogretes Guardaespaldas son guerreros Ogretes particularmente talentosos que tienen un único deber: proteger con su vida al Oficial al que han sido asignados. Ya sea lanzándose en medio de la línea de fuego o masacrando a cualquier enemigo que se le acerque demasiado, son un activo muy valioso para el Imperium en el caos del campo de batalla.

OPCIONES DE EQUIPO

- El subdestripador de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 guantelete granadero
  - 1 maza de Torogrete
- El supermachete de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 escudo burdo
  - 1 escudo gigante

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ogrete Guardaespaldas**

Esta miniatura está equipada con:
subdestripador; supermachete.

PROTECTOR LEAL

Al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, esta miniatura debe anexarse a una unidad **Escuadra de mando** de tu ejército (una **Escuadra de mando** no puede tener anexada más de una miniatura **Protector real**). A partir de entonces esta miniatura cuenta como parte de esa **Escuadra de mando** para el resto de la batalla, y sus efectivos iniciales aumentan de manera acorde. No es posible anexar esta miniatura a una **Escuadra de mando**, no toma parte en la batalla y se considera eliminada.

Mientras esta miniatura sea anexada a una unidad, puede embarcarse en cualquier **Transporte** en el que pueda embarcarse dicha unidad, y ocupa el espacio de 3 miniaturas.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Protector real, Ogrete, Ogrete Guardaespaldas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

NORK DEDDOG

M	R	S	H	L	CO
6"	6	4+	6	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Subdestripador [GOLPES SOSTENIDOS 1]	18"	3	3+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Supermachete [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	6	2+	8	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 5+**

Cabezazo atronador: Siempre que la unidad de esta miniatura sea elegida para combatir, puedes elegir una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura y tirar 1D6: con 2-5, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, dicha unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales.

Ogrete Guardaespaldas: Mientras una o más miniaturas **Oficial** estén en la misma unidad que esta miniatura, esas miniaturas **Oficial** tienen la habilidad No hay dolor 4+.

CLAVES: **Infantería, Héroe épico, Imperium, Granadas, Protector real, Ogrete, Nork Deddog**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

NORK DEDDOG

La lealtad y las habilidades de Nork Deddog como guardaespaldas esán fuera de toda duda. El enorme Ogrete preferiría ser víctima de las más terribles heridas antes que permitir que aquellos a quienes protege sufrieran ni un arañazo. Docenas de victorias han sido logradas gracias a su heroísmo descerebrado mientras dispara, destripa o cabecea a cualquier amenaza contra la que se abalanza.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Nork Deddog – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con:
subdestripador; supermachete.

PROTECTOR LEAL

Al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, esta miniatura debe anexarse a una unidad **Escuadra de mando** de tu ejército (una **Escuadra de mando** no puede tener anexada más de una miniatura **Protector real**). A partir de entonces esta miniatura cuenta como parte de esa **Escuadra de mando** para el resto de la batalla, y sus efectivos iniciales aumentan de manera acorde. No es posible anexar esta miniatura a una **Escuadra de mando**, no toma parte en la batalla y se considera eliminada.

Mientras esta miniatura sea anexada a una unidad, puede embarcarse en cualquier **Transporte** en el que pueda embarcarse dicha unidad, y ocupa el espacio de 3 miniaturas.

CLAVES: **Infantería, Héroe épico, Imperium, Granadas, Protector real, Ogrete, Nork Deddog**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE INFANTERÍA

M	R	S	H	L	CO	
6"	3	5+	1	7+	2	GUARDIA
6"	3	5+	2	7+	4	EQUIPO DE ARMAS PESADAS

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	5+	5	-1	2
Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
Lanzagranadas – perforante	24"	1	4+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle de francotirador [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	4+	4	-2	2
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
Rifle de plasma – estándar [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	2	4+	3	-2	1
Espada sierra	Combate	3	4+	4	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

Defensores de la Humanidad: Siempre que un ataque a distancia tome como blanco a esta unidad, si esta unidad se encuentra en la zona de amenaza de un marcador de objetivo que controles, las miniaturas de esta unidad se benefician de cobertura contra ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Vocoemisor: Siempre que tomes como blanco de una estratagema a la unidad del portador, tira 1D6, sumando 1 al resultado si hay una o más miniaturas **Oficial** amigas a 6" o menos: con un 5+ obtienes 1PM.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Granadas, Regimiento, Pelotón, Escuadra de infantería**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE INFANTERÍA

La columna vertebral de innumerables regimientos del Astra Militarum, las escuadras de infantería luchan en grandes cantidades. Armadas con el omnipresente rifle láser, a menudo complementado por armas especiales, mantienen las líneas defensivas, dirigen asaltos en masa a través de tierra de nadie y, si están bien dirigidas, mantienen sus posiciones hasta el final.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, el rifle láser de 1 Guardia puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas
  - 1 rifle de francotirador
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 Guardia equipado por un rifle láser puede ser equipado con 1 Vocoemisor (el rifle láser de la miniatura no puede reemplazarse).
- El arma cuerpo a cuerpo de cada Sargento puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma de energía
  - 1 espada sierra
- La pistola láser de cada Sargento puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:*
  - 1 bólter
  - 1 pistola bólter
  - 1 pistola de plasma
- El bólter pesado de cada Equipo de Armas Pesadas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:*
  - 1 cañón automático
  - 1 cañón láser
  - 1 lanzamisiles
  - 1 mortero

** Los perfiles de estas armas aparecen en la tarjeta de arsenal de Infantería Astra Militarum.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

Una de las siguientes opciones:

- **1 Sargento y 9 Guardias**
- **1 Sargento, 7 Guardias y 1 Equipo de Armas Pesadas**
- **2 Sargentos y 18 Guardias**
- **2 Sargentos, 16 Guardias y 1 Equipo de Armas Pesadas**
- **2 Sargentos, 14 Guardias y 2 Equipos de Armas Pesadas**

Cada Sargento está equipado con: pistola láser; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Guardia está equipado con: rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Equipo de Armas Pesadas está equipado con: bólter pesado; pistola láser; arma cuerpo a cuerpo.

Esta unidad puede tener anexadas hasta dos unidades Líder, siempre y cuando no más de una de dichas unidades sea una unidad **Escuadra de mando**. *Si lo hace, y esta unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales.*

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Granadas, Regimiento, Pelotón, Escuadra de infantería**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TROPAS DE CHOQUE DE CADIA

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
Lanzagranadas – perforante	24"	1	4+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
Rifle automático de tambor	24"	2	4+	3	0	1
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
Rifle de plasma – estándar [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
Espada sierra	Combate	3	4+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

Tropas de choque: Al final de tu fase de mando, si esta unidad se encuentra en la zona de amenaza de un marcador de objetivo que controles, dicho marcador de objetivo permanece bajo tu control, incluso si no tienes miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno.

HABILIDADES DE EQUIPO

Vocoemisor: Siempre que tomes como blanco de una estratagema a la unidad del portador, tira 1D6, sumando 1 al resultado si hay una o más miniaturas **Oficial** amigas a 6" o menos: con un 5+ obtienes 1PM.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Granadas, Regimiento, Pelotón, Cadia, Tropas de choque de Cadia**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TROPAS DE CHOQUE DE CADIA

Soldados de nacimiento, las Tropas de Choque de Cadia han entrenado toda su vida para el servicio militar con el Astra Militarum. Décadas de rigurosos ejercicios los han convertido en expertos tiradores. Hábiles tanto en defensa como en asalto, las Tropas de Choque de Cadia son consideradas por muchos como los combatientes ideales.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, hasta 2 Soldados de Choque pueden reemplazar su rifle láser por una de las siguientes opciones para cada uno:*
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 Soldado de Choque equipado con un rifle láser puede ser equipado con 1 Vocoemisor (el rifle láser de la miniatura no puede reemplazarse).
- La pistola láser de cualquier número de Sargentos de Tropas de Choque puede reemplazarse por 1 pistola bólter para cada uno.
- La pistola láser y espada sierra de cualquier número de Sargentos de Tropas de Choque puede reemplazarse por 1 rifle automático de tambor y 1 arma cuerpo a cuerpo.

** No puedes elegir la misma arma más de una vez por unidad a menos que dicha unidad incluya 20 miniaturas, en cuyo caso no puedes elegir la misma arma más de dos veces por unidad.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sargento de Tropas de Choque y 9 Soldados de Choque**

O BIEN

- **2 Sargentos de Tropas de Choque y 18 Soldados de Choque**

Cada Sargento de Tropas de Choque está equipado con: pistola láser; espada sierra.

Cada Soldados de Choque está equipado con: rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.

Esta unidad puede tener anexadas hasta dos unidades Líder, siempre y cuando no más de una de dichas unidades sea una unidad **Escuadra de mando**. *Si lo hace, y esta unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales.*

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Granadas, Regimiento, Pelotón, Cadia, Tropas de choque de Cadia**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
Lanzagranadas – perforante	24"	1	4+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle de francotirador [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	4+	4	-2	2
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
Rifle de plasma – estándar [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	8	-3	2
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	2	4+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	3	4+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

Actitud adusta: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, si esta unidad está por debajo de sus efectivos iniciales suma 1 a la tirada para impactar, y si está bajo mitad de efectivos suma también 1 a la tirada para herir.

HABILIDADES DE EQUIPO

Vocoemisor: Siempre que tomes como blanco de una estratagema a la unidad del portador, tira 1D6, sumando 1 al resultado si hay una o más miniaturas **Oficial** amigas a 6" o menos: con un 5+ obtienes 1PM.

Botiquín de Korps de la Muerte: Al inicio de tu fase de mando, si la unidad del portador está por debajo de sus efectivos iniciales, puedes devolver hasta 1D3 Soldados de los Korps eliminados a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Granadas, Regimiento, Pelotón, Korps de la Muerte de Krieg**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

Los sombríos Korps de la Muerte de Krieg sobresalen en las condiciones más duras, y sus famosos regimientos de asedio mantienen las posiciones clave sin importar el ataque que se desate sobre ellos. Exaltan un despiadado culto al sacrificio, pero gracias a su legendaria resistencia, la muerte suele reclamar primero a sus enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, el rifle láser de hasta 2 Soldados de los Korps puede reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada uno:*
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas
  - 1 rifle de francotirador
  - 1 rifle de fusión
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 Soldado de los Korps equipado con un rifle láser puede ser equipado con una de las siguientes opciones:
  - 1 rifle de plasma
  - 1 vocoemisor (el rifle láser de la miniatura no puede reemplazarse)
- La espada sierra de cualquier número de Vigías de los Korps puede reemplazarse por 1 arma de energía.
- Cualquier cantidad de Vigías de los Korps pueden reemplazar su pistola láser por una de las siguientes opciones:**
  - 1 pistola bólter
  - 1 bólter
  - 1 pistola de plasma

** No puedes elegir la misma arma más de una vez por unidad a menos que dicha unidad incluya 20 miniaturas, en cuyo caso no puedes elegir la misma arma más de dos veces por unidad.*

*** Los perfiles de estas armas aparecen en la tarjeta de arsenal de Infantería Astra Militarum.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Vigía de los Korps y 9 Soldado de los Korps**

O BIEN

- **2 Vigía de los Korpss y 18 Soldados de los Korps**

Cada Vigía de los Korps está equipado con: pistola láser; espada sierra.

Cada Soldado de los Korps está equipado con: rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.

Esta unidad puede tener anexadas hasta dos unidades Líder, siempre y cuando no más de una de dichas unidades sea una unidad **Escuadra de mando**. *Si lo hace, y esta unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales.*

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Granadas, Regimiento, Pelotón, Korps de la Muerte de Krieg**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TROPAS DE JUNGLA DE CATACHÁN

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6"**

Soldados de Jungla: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, si esta unidad ha llevado a cabo un movimiento de carga o ha recibido una carga este turno, mejora en 1 los atributos Fuerza y Factor de Penetración de ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Vocoemisor: Siempre que tomes como blanco de una estratagema a la unidad del portador, tira 1D6, sumando 1 al resultado si hay una o más miniaturas **Oficial** amigas a 6" o menos; con un 5+ obtienes 1PM.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Regimiento, Granadas, Pelotón, Tropas de Jungla de Catachán**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TROPAS DE JUNGLA DE CATACHÁN

Estos soldados de poderosa musculatura proceden de un pueblo guerrero que sobrevive en el más infame de los mundos letales. Las tropas de la jungla son muy hábiles en combatir cuerpo a cuerpo contra las bestias más feroces en un terreno peligroso, y también son infiltradores y rastreadores expertos en atraer a sus presas a trampas diabólicas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el rifle láser de 1 Soldado de Jungla puede reemplazarse por 1 lanzallamas.
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 Soldado de Jungla equipado con un rifle láser puede ser equipado con 1 vocoemisor (el rifle láser de la miniatura no puede reemplazarse).

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sargento de Tropas de Jungla y 9 Soldados de Jungla**

O BIEN

- **2 Sargentos de Tropas de Junglas y 18 Soldados de Jungla**

Cada Sargento de Tropas de Jungla está equipado con: pistola láser; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Soldado de Jungla está equipado con: rifle láser; arma cuerpo a cuerpo.

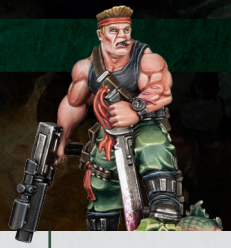
Esta unidad puede tener anexadas hasta dos unidades Líder, siempre y cuando no más de una de dichas unidades sea una unidad **Escuadra de mando**. *Si lo hace, y esta unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales.*

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Regimiento, Granadas, Pelotón, Tropas de Jungla de Catachán**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SLY MARBO

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	4	7+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola destripadora [ANTIINFANTERÍA 2+, PISTOLA, PRECISIÓN]	12"	3	2+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filo envenenado [ANTIINFANTERÍA 2+, PRECISIÓN]	Combate	5	2+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario, Infiltradores, Sigilo**

Como luchar contra una sombra: Siempre que esta miniatura haya disparado y no se encuentre en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, podrá llevar a cabo un movimiento normal como si fuera tu fase de movimiento. Si lo hace, hasta el final del turno esta miniatura no será elegible para declarar una carga.

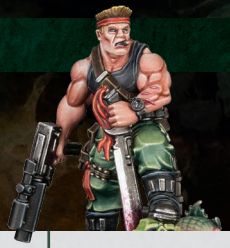
Ejército de un solo hombre: Siempre que una unidad enemiga tome como blanco de ataques a distancia a una unidad **Astra Militarum** amiga a 3" o menos de esta miniatura, después de que esa unidad enemiga haya terminado de resolver sus ataques, esta miniatura puede disparar como si fuera tu fase de disparo.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Granadas, Regimiento, Sly Marbo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SLY MARBO

Sly Marbo es un ejército de un único hombre. Actúa solo, atacando y emboscando antes de desaparecer en las sombras. Marbo, un soldado legendario, ha destripado a horrores xenos, ha degollado a innumerables traidores con su espada envenenada y dispara certeras ráfagas de esquirlas envenenadas con su pistola destripadora.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sly Marbo – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: pistola destripadora; espada envenenada.

SOLITARIO

Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la guerra**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Granadas, Regimiento, Sly Marbo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

KASRKIN

M	R	S	H	L	CO
6"	3	4+	1	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Fusil repetidor sobrecargado [FUEGO RÁPIDO 2]	30"	2	3+	4	-1	1
▶ Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	3+	4	0	1
▶ Lanzagranadas – perforante	24"	1	3+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola láser sobrecargada [PISTOLA]	12"	1	3+	3	-1	1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
▶ Rifle de plasma – estándar [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
▶ Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Rifle de tirador sobrecargado [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	4	-2	3
Rifle láser sobrecargada [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	3	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	3	4+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	4	4+	3	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6"**

Guerrero de élite: En tu fase de mando, puedes elegir una orden para que afecte a esta unidad hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, además de las otras órdenes que una miniatura **Oficial** le de a esta unidad durante este turno.

HABILIDADES DE EQUIPO

Vocoemisor: Siempre que tomes como blanco de una estratagema a la unidad del portador, tira 1D6, sumando 1 al resultado si hay una o más miniaturas **Oficial** amigas a 6" o menos: con un 5+ obtienes 1PM.

Mina de fusión: Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, puedes elegir una unidad enemiga a 3" o menos del portador y tirar 1D6: con un 2+, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales, o 2D3 heridas mortales en lugar de eso si es una unidad **Vehículo**.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Regimiento, Kasrkin**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

KASRKIN

Entre los alabados regimientos de Cadia, los Kasrkin son la élite de la élite. Estos agentes especiales portan rifles láser de alta potencia y una gruesa armadura de caparazón. Disciplinados y profesionales, los kasrkin son tiradores sin igual, claramente superiores a cualquier guerrero humano no mejorado.

OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle láser sobrecargado de hasta 4 Soldados Kasrkin puede reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada uno:*
  - 1 fusil repetidor sobrecargado
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
- El rifle láser sobrecargado de 1 Soldado Kasrkin puede reemplazarse por 1 rifle de tirador sobrecargado.
- El rifle láser sobrecargado de 1 Soldado Kasrkin puede reemplazarse por 1 pistola láser sobrecargada y 1 mina de fusión.
- 1 Soldado Kasrkin equipado con un rifle láser sobrecargado puede ser equipado con 1 Vocoemisor (el rifle láser sobrecargado de esa miniatura no puede reemplazarse).
- La espada sierra del Sargento Kasrkin puede reemplazarse por 1 arma de energía.
- La pistola láser sobrecargada del Sargento Kasrkin puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:**
  - 1 pistola bólter
  - 1 pistola de plasma

** No puedes elegir la misma arma de esta lista más de dos veces por unidad.*

*** Los perfiles de estas armas aparecen en la tarjeta de arsenal de Infantería Astra Militarum.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sargento Kasrkin**
- **9 Soldados Kasrkin**

El Sargento Kasrkin está equipado con:
pistola láser sobrecargada; espada sierra.

Cada Soldado Kasrkin está equipado con:
rifle láser sobrecargado; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Regimiento, Kasrkin**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

PREDICADOR REGIMENTAL

M	R	S	H	L	CO
6"	3	6+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Escopeta de Predicador [ASALTO]	12"	2	4+	4	0	1
Pistola sagrada [PISTOLA]	12"	3	4+	4	0	1
Rifle automático [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de energía	Combate	3	4+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	4	4+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

Himnos de guerra: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

Santa piedad: Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate, a menos que la unidad de esta miniatura esté acobardada, puedes repetir la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Granadas, Predicador regimental**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

PREDICADOR REGIMENTAL

Los Predicadores militares sirven en los regimientos de la Guardia Imperial para reforzar la fuerza espiritual de sus soldados, y son fervientes y fanáticos oradores. No rehuyen el combate, sino que se lanzan contra los enemigos, elevando sus voces en oración al Dios Emperador y castigando furiosamente al enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma de energía de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 escopeta de Predicador y 1 espada sierra
  - 1 rifle automático y 1 espada sierra

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Predicador regimental**

Esta miniatura está equipada con: pistola sagrada; arma de energía.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- Escuadra de infantería
- Kasrkin
- Korps de la Muerte de Krieg
- Tropas de choque de Cadia
- Tropas de Jungla de Catachán
- Vástagos Tempestus

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Granadas, Predicador regimental**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SARGENTO HARKER

M	R	S	H	L	CO
6"	4	5+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Revancha [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6", Líder, No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Terribles de Harker: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que un ataque a distancia tome como blanco a esta unidad, si la miniatura atacante está a más de 12" de distancia, resta 1 a la tirada para impactar.

Tiempo de revancha: Una vez por batalla, cuando esta miniatura sea elegida para disparar, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase su arma Revancha tiene un atributo Ataques de 6 y la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 3]** en lugar de la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

ÓRDENES

Este **Oficial** puede dar 1 orden a una unidad **Tropas de Jungla de Catachán**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Granadas, Oficial, Sargento Harker**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SARGENTO HARKER

El Sargento de Artillería Harker, conocido como "Sargento de Hierro" Harker por sus soldados de Catachan, es uno de los más duros de esa resistente estirpe. Se dice que no siente dolor, y su inmensa fuerza le permite cargar con su bólter pesado, Revancha, con la misma facilidad con la que otros cargan con un rifle.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sargento Harker – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Revancha; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Tropas de Jungla de Catachán**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Granadas, Oficial, Sargento Harker**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

VISIOINGENIERO REGIMENTAL

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola arqueotecnológica [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	3+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hacha de visioingeniero	Combate	3	4+	6	-2	2
Servobrazo [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	4+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

Bendición del Omnissiah: En tu fase de mando, elige a una miniatura **Vehículo Astra Militarum** amiga a 3" o menos de esta miniatura. Esa miniatura **Vehículo** recupera hasta 1D3 heridas perdidas y, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa miniatura **Vehículo** tiene salvación invulnerable 4+. Cada miniatura solo puede ser elegida para esta habilidad una vez por turno.

Venganza para el Omnissiah: Si una miniatura **Vehículo Astra Militarum** amiga es eliminada a 12" o menos de esta miniatura, hasta el final de la batalla el hacha de Visioingeniero de esta miniatura tiene un atributo Ataques de 6.

Visioingeniero: Mientras esta miniatura se encuentre a 3" o menos de una o más unidades **Vehículo Astra Militarum** amigas, tiene la habilidad Agente solitario.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Visioingeniero regimental**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

VISIOINGENIERO REGIMENTAL

Adeptos del Omnissiah, los Visioingenieros son místicos de la tecnología envueltos en túnicas, encargados de utilizar la sabiduría arcana y las matrices cibernéticas para reparar las máquinas de combate dañadas en el campo de batalla. Para ellos, cada ingenio de guerra es un artefacto de valor incalculable, cuyo espíritu necesita ser despertado una vez más para vengarse del enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Visioingeniero regimental**

Esta miniatura está equipada con: pistola arqueotecnológica; hacha de visioingeniero; servobrazo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de infantería**
- **Kasrkin**
- **Korps de la Muerte de Krieg**
- **Servidores Munitorum**
- **Tropas de choque de Cadia**
- **Tropas de Jungla de Catachán**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Visioingeniero regimental**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SERVIDORES MUNITORUM

M	R	S	H	L	CO
6"	3	4+	1	8+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	6+	5	-1	2
Cañón de fusión [PESADA, FUSIÓN 2]	18"	2	6+	9	-4	1D6
Cañón de plasma – estándar [ÁREA, PESADA]	36"	1D3	6+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO, PESADA]	36"	1D3	6+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	5+	3	0	1
Servobrazo de Servidor	Combate	1	5+	6	-2	3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

Bloqueo mental: Mientras una miniatura **VISIOINGENIERO REGIMENTAL** amiga esté liderando esta unidad, mejora en 1 los atributos Habilidad de Proyectiles y Habilidad de Armas de las armas a distancia y de combate que tengan equipadas las miniaturas **SERVIDORES MUNITORUM** de esta unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: **INFANTERÍA, IMPERIUM, SERVIDORES MUNITORUM**

CLAVES DE FACCIÓN: **ASTRA MILITARUM**

SERVIDORES MUNITORUM

Lobotomizados y mejorados, los servidores prestan asistencia al Departamento Munitorum de innumerables maneras. Estas herramientas cibernéticas vivientes suelen formar comitivas serviles para los Visioingenieros, empleando sus servobrazos industriales para reparar los enormes tanques, pero volviéndolos sin dudar contra el enemigo si se les acerca demasiado.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Servobrazo de Servidor de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada una:
  - 1 bólter pesado
  - 1 cañón de fusión
  - 1 cañón de plasma

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **4 Servidores Munitorum**

Cada miniatura está equipada con: Servobrazo de Servidor.

SÉQUITO DE SERVIDORES

Al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, esta unidad puede anexarse a otra unidad de tu ejército que esté siendo liderada por un **Visioingeniero regimental** (una unidad no puede tener anexada más de una unidad **Servidores Munitorum**). Si lo hace, hasta el final de la batalla cada miniatura de esta unidad cuenta como parte de esa unidad de Guardaespaldas, y los efectivos iniciales de esa unidad de Guardaespaldas aumentan de manera acorde.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Servidores Munitorum**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

COMISARIO

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de energía	Combate	3	3+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	4	3+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Voz de mando**

Ejecución sumaria: Una vez por ronda de batalla, al inicio de cualquier fase, puedes elegir una unidad **Infantería Astra Militarum** amiga que esté acobardada y a 12" o menos de esta miniatura. Si lo haces, una miniatura de esa unidad es eliminada y esa unidad deja de estar acobardada.

Mando vigilante: Mientras en la unidad de esta miniatura haya otra miniatura **Oficial**, puedes repetir los chequeos de acobardamiento que se hagan para esa unidad.

ÓRDENES

Este **Oficial** puede dar 1 orden a una unidad **Regimiento**.
Este **Oficial** solo puede dar las órdenes ¡Deber y honor! y ¡Calen las bayonetas!.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Oficial, Comisario**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

COMISARIO

Los Comisarios son Oficiales despiadados, que se encargan de mantener la moral, la disciplina y el espíritu de lucha de su regimiento. Dotados del poder de ejecutar sumariamente a cualquier soldado u oficial que cometa una falta, son figuras temidas y oscuras. Su devoción hacia el Imperium es indudable y luchan con una valentía fanática.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter de esta miniatura puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- La espada sierra de esta miniatura puede reemplazarse por 1 arma de energía.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Comisario**

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter; espada sierra.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- Escuadra de infantería
- Kasrkin
- Korps de la Muerte de Krieg
- Tropas de choque de Cadia
- Tropas de Jungla de Catachán
- Vástagos Tempestus

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Oficial, Comisario**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE OGRETES

M	R	S	H	L	CO
6"	6	5+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Subdestripador [FUEGO RÁPIDO 3]	18"	3	4+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Subdestripador	Combate	4	3+	6	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 6+**

Descarga a quemarropa: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco al blanco elegible más cercano, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Ogrete, Escuadra de Ogretes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE OGRETES

Los Ogretes son seres simples. En batalla, sus instintos rara vez los llevan más allá de golpear al enemigo con la mayor fuerza posible. Los subdestripadores de disparo rápido que llevan están construidos para soportar también su uso como garrotes improvisados. Los Ogretes son excelentes tropas de choque, pues su físico no se entera de las heridas y al cargar golpean como un tanque.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ogrete Zoquete**
- **2-5 Ogretes**

Cada miniatura está equipada con: subdestripador.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Ogrete, Escuadra de Ogretes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE TOROGRETES

M	R	S	H	L	CO
6"	6	4+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Guantelete granadero [ÁREA]	18"	1D6	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	6	0	1
Maza de Torogrete	Combate	4	3+	7	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 6+**

Muro de músculo: Siempre que se asigne un ataque a una miniatura de esta unidad , resta 1 al atributo Daño de ese ataque (hasta un mínimo de 1).

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo burdo: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

Escudo gigante: El portador tiene un atributo Heridas de 4.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Ogrete, Escuadra de Torogretes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE TOROGRETES

Los Torogretes, los más obstinados de la estirpe ogrete, visten armaduras pesadas y llevan un tosco armamento construido para resistir los estruendosos golpes que propinan con él. Una fila de estos musculados humanoides, avanzando en líneas de escudos de los que cualquier disparo enemigo rebota inofensivamente, es un espectáculo aterrador.

OPCIONES DE EQUIPO

- El guantelete granadero de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 maza de Torogrete para cada una.
- El escudo gigante de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 escudo burdo para cada una.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Torogrete Zoquete**
- **2-5 Torogretes**

Cada miniatura está equipada con: guantelete granadero; arma cuerpo a cuerpo; escudo gigante.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Ogrete, Escuadra de Torogretes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

FRANCOTIRADORES RÁTIDOS

M	R	S	H	L	CO
6"	2	6+	1	8+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle de francotirador [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	4	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	5+	2	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores, Sigilo**

Disparar y correr: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si no está en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga puede llevar a cabo un movimiento normal como si fuera tu fase de movimiento. Si lo hace, hasta el final del turno esta unidad no será elegible para declarar una carga.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Francotiradores Rátidos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

FRANCOTIRADORES RÁTIDOS

Pequeños, de mirada aguda e instintivamente sigilosos, los pseudohumanos conocidos como Rátidos sirven al Astra Militarum como excelentes francotiradores; se dice que pueden volarle la cabeza a un hereje con sus rifles a más de un kilómetro de distancia. Los Rátidos también se emplean como infiltradores y exploradores de vanguardia, capaces de observar al enemigo sin ser vistos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5 Francotiradores Rátidos**

Cada miniatura está equipada con: rifle de francotirador; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Francotiradores Rátidos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

JINETES RECIOS DE ATTILA

M	R	S	H	L	CO
12"	4	4+	2	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cascos de caballo [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	4+	4	0	1
Lanza de caza – punta de fragmentación [LANZA]	Combate	1D6	3+	4	0	1
Lanza de caza – punta de fusión [LANZA]	Combate	1	3+	9	-4	1D6
Lanza recia [LANZA]	Combate	2	3+	6	-2	2
Sable de energía	Combate	4	3+	4	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

Jinetes maestros: Puedes ignorar algunos o todos los modificadores al atributo Movimiento de esta unidad y a las tiradas de avanzar y de carga que se hagan para ella. Además, esta unidad es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

CLAVES: **Montada, Imperium, Granadas, Regimiento, Jinetes recios de Attila**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

JINETES RECIOS DE ATTILA

Procedentes de las estepas de Atila, estos jinetes maestros son potentes tropas de caballería. Su movilidad los convierte en una fuerza poderosa, ya sea encabezando un ataque o flanqueando al enemigo. Aunque también están equipados con granadas y armas de mano, su artilugio más mortífero es su lanza de caza, capaz de ser montada con varios tipos de puntas mortales.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, la lanza de caza de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 lanza recia.
- El Sargento jinete recio puede ser equipado con 1 sable de energía.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sargento Jinete Recio**
- **4-9 Jinetes Recios**

Cada miniatura está equipada con: rifle láser; pistola láser; lanza de caza; cascos de caballo.

CLAVES: **Montada, Imperium, Granadas, Regimiento, Jinetes recios de Attila**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SENTINELS EXPLORADORES

M	R	S	H	L	CO
10"	7	3+	7	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón automático	48"	2	4+	9	-1	3
▶ Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
▶ Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
▶ Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	4+	4	0	1
▶ Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	4+	9	-2	1D6
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Multiláser militarum	36"	4	4+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	6	0	1
Sierra de Sentinel	Combate	3	4+	6	-1	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 9", Final violento 1**

Reconocimiento temerario: Al inicio de tu fase de disparo, elige una unidad enemiga a 18" o menos de esta unidad y visible para ella. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **Astra Militarum** amiga realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, repite las tiradas para impactar de 1 y, si ese ataque tiene la habilidad **[INDIRECTA]**, no sufre la penalización a la tirada para impactar por disparar a un blanco que no sea visible para la unidad atacante.

CLAVES: **Vehículo, Bípedo, Imperium, Regimiento, Escuadrón, Humo, Sentinels Exploradores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SENTINELS EXPLORADORES

Los habitáculos abiertos de los Sentinels exploradores y sus sencillos radares permiten a sus pilotos inspeccionar al enemigo con facilidad, mientras que su blindaje relativamente ligero y sus estabilizadores giroscópicos los ayudan a atravesar con rapidez los terrenos más accidentados y permiten que sus armas pesadas se activen repentinamente desde ángulos imprevistos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El multiláser militarum de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada una:
  - 1 cañón automático
  - 1 cañón de plasma
  - 1 cañón láser
  - 1 lanzallamas pesado
  - 1 lanzamisiles
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 misil cazador-asesino para cada una.
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 sierra de Sentinel para cada una.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-3 Sentinels Exploradores**

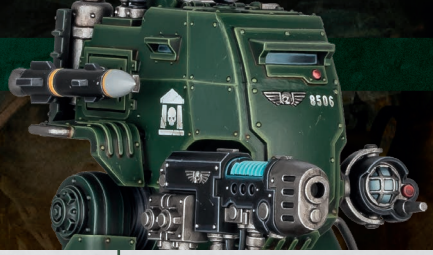
Cada miniatura está equipada con: multiláser militarum; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Vehículo, Bípedo, Imperium, Regimiento, Escuadrón, Humo, Sentinels Exploradores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SENTINELS ACORAZADOS

M	R	S	H	L	CO
8"	8	2+	7	7+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón automático	48"	2	4+	9	-1	3
Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	4+	4	0	1
Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	4+	9	-2	1D6
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Multiláser militarum	36"	4	4+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	6	0	1
Sierra de Sentinel	Combate	3	4+	6	-1	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

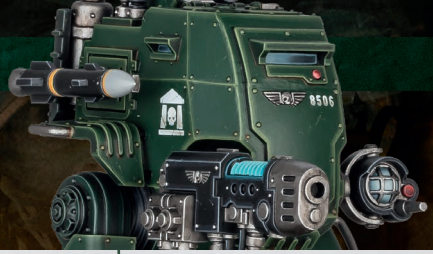
Cazadores-asesinos móviles: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puedes repetir la tirada para herir.

CLAVES: **VEHÍCULO, BÍPEDO, IMPERIUM, REGIMIENTO, ESCUADRÓN, HUMO, SENTINELS ACORAZADOS**

CLAVES DE FACCIÓN: **ASTRA MILITARUM**

SENTINELS ACORAZADOS

Modificados con placas protectoras adicionales, los Sentinels Acorazados son magníficos cazadores de primera línea, que blanden sus mortíferas armas pesadas en terrenos demasiado estrechos como para que un tanque pueda operar en ellos. Como cazadores y asesinos móviles, destacan en la destrucción de vehículos, búnkeres fortificados y monstruosidades xenos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El multiláser militarum de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada una:
  - 1 cañón automático
  - 1 cañón de plasma
  - 1 cañón láser
  - 1 lanzallamas pesado
  - 1 lanzamisiles
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 misil cazador-asesino.
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 sierra de Sentinel.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-3 Sentinels Acorazados**

Cada miniatura está equipada con: multiláser militarum; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Vehículo, Bípedo, Imperium, Regimiento, Escuadrón, Humo, Sentinels Acorazados**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

HELLHOUND

M	R	S	H	L	CO
10"	10	2+	11	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
Cañón de fusión pesado [ÁREA, FUSIÓN 4]	18"	1D3	4+	9	-4	1D6
Cañón infierno [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	18"	2D6	N/A	6	-2	1
Cañón químico [ANTIINFANTERÍA 2+, RÁFAGA]	12"	1D6+1	N/A	2	-2	2
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

Hacedlos salir: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Hasta el final de la fase, esa unidad no puede beneficiarse de cobertura.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Hellhound**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

HELLHOUND

Los sabuesos infernales son temibles tanques de asalto, diseñados para expulsar a los enemigos de los terrenos densos usando chorros de prometio, nubes de gas nocivo o el toque abrasador del armamento térmico. Los pocos que se presentan voluntarios para servir en estos tanques suelen tener una actitud arrogante, y se deleitan con su reputación de destrucción temeraria.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón infierno de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón de fusión
  - 1 cañón químico
- El lanzallamas pesado de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 cañón de fusión
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hellhound**

Esta miniatura está equipada con: cañón infierno; lanzallamas pesado; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Hellhound**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TANQUE DE BATALLA ROGAL DORN

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	18	7+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón automático coaxial	48"	2	3+	9	-1	3
Cañón de batalla doble [ÁREA, ACOPLADA]	48"	1D6+3	4+	10	-1	3
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
Cañón gatling Castigator	24"	12	4+	5	0	1
Cañón Oppressor [ÁREA]	72"	1D6+3	4+	12	-2	3
Cañón Pulveriser [ÁREA]	24"	1D6	4+	9	-3	3
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

Plancha ablativa: Una vez por batalla, cuando se asigne un ataque a esta miniatura, puedes cambiar a 0 el atributo Daño de ese ataque.

DAÑADA: 1-6 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-6 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Tanque de Batalla Rogal Dorn**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TANQUE DE BATALLA ROGAL DORN

El inmenso Tanque de batalla Rogal Dorn es una bestia colosal, útil tanto para anclar una línea de batalla como para avanzar en apoyo de un asalto. Dotado de cañones inmensamente potentes, abre brechas en las defensas del enemigo con enormes proyectiles y acribilla a la infantería mediante tormentas de fuego.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de batalla doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón Oppressor y 1 cañón automático coaxial.
- El cañón gatling Castigator de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón Pulveriser.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 ametralladoras pesadas adicionales
  - 2 rifles de fusión
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 cañones de fusión

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tanque de Batalla Rogal Dorn**

Esta miniatura está equipada con: ametralladora pesada; cañón de batalla doble; cañón gatling Castigator; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Tanque de batalla Rogal Dorn**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE ARMAS PESADAS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	2	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Armas láser ligeras [PISTOLA]	18"	1	4+	3	0	1
Bólter pesado [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	5+	5	-1	2
Cañón automático [PESADA]	48"	2	5+	9	-1	3
Cañón láser [PESADA]	48"	1	5+	12	-3	1D6+1
Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	5+	4	0	1
Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	5+	9	-2	1D6
Mortero [ÁREA, PESADA, INDIRECTA]	48"	1D6	5+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas cuerpo a cuerpo de la escuadra	Combate	2	4+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

Fuego de cobertura: Siempre que tomes a esta unidad como blanco de la estratagema Disparos preventivos, mientras resuelvas dicha estratagema esta unidad logrará impactos con tiradas para impactar de 5+ sin modificar, o en lugar de eso con tiradas para impactar de 4+ si se encuentra a 6" o menos de una o más unidades **Pelotón**.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Regimiento, Escuadra de armas pesadas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE ARMAS PESADAS

Aunque las masas de infantería pueden abrumar al enemigo, a menudo corresponde a las Escuadras de Armas Pesadas dar el golpe de gracia. Estos equipos artilleros son capaces de instalar rápidamente sus armas pesadas móviles, reforzando las líneas de batalla y proporcionando apoyo de fuego cercano con su diversa potencia de fuego, ya sea precisa o indiscriminada.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada una:
  - 1 cañón automático
  - 1 cañón láser
  - 1 lanzamisiles
  - 1 mortero

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3 Escuadras de Armas Pesadas**

Cada miniatura está equipada con: armas láser ligeras; bólter pesado; armas cuerpo a cuerpo de la escuadra.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Regimiento, Escuadra de armas pesadas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

BATERÍA ARTILLERA DE CAMPAÑA

M	R	S	H	L	CO
4"	5	4+	6	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bombarda de campaña [ÁREA, PESADA, INDIRECTA]	48"	1D6	5+	7	-1	2
Cañón láser pesado [PESADA]	48"	2	5+	14	-3	1D6+1
Lanzacohetes Malleus [ÁREA, PESADA]	48"	1D6+6	4+	6	-1	1
Pistola láser [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Rifle láser [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	5+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas cuerpo a cuerpo de la batería	Combate	3	4+	3	0	1

HABILIDADES

Carguen, apunten, fuego: Mientras esta unidad esté siendo afectado por una Orden, siempre y cuando haya permanecido inmóvil durante este turno, todas las armas pesadas que tengan equipadas las miniaturas que incluya esta unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

CLAVES: **Infantería, Artillería, Imperium, Granadas, Regimiento, Batería artillera de campaña**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

BATERÍA ARTILLERA DE CAMPAÑA

Entre las armas portátiles más grandes desplegadas por el Astra Militarum están las tripuladas por los equipos de artillería. Desde las bombardas de campaña que disparan proyectiles pesados de forma indirecta, hasta las ojivas múltiples de los lanzacohetes Malleus o la abrasadora lanza de energía desatada por los cañones láser pesados, estas baterías son unos potentes activos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puede reemplazarse el lanzacohetes Malleus de cualquier número de miniaturas por una de las siguientes opciones:
  - 1 bombarda de campaña
  - 1 cañón láser pesado

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **2 Equipos de Batería Artillera**

Cada miniatura está equipada con: lanzacohetes Malleus; rifle láser; pistola láser; armas cuerpo a cuerpo de la batería.

CLAVES: **Infantería, Artillería, Imperium, Granadas, Regimiento, Batería artillera de campaña**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TANQUE DE BATALLA LEMAN RUSS

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	13	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón de batalla Leman Russ [ÁREA]	48"	1D6+3	4+	10	-1	3
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
▶ Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
▶ Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Punta de lanza acorazada: Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad enemiga, repite las tiradas para impactar de 1 y, si esa unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que no controlas, en lugar de eso puedes repetir todas las tiradas para impactar.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Tanque de batalla Leman Russ**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TANQUE DE BATALLA LEMAN RUSS

El Leman Russ es el Tanque de batalla principal de la Guardia Imperial, que forma la punta de lanza de innumerables ataques blindados. Los enemigos que no caen ante el bombardeo de sus cañones y de los numerosos cañones montados en el casco son aplastados sin piedad bajo sus pesadas orugas.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 lanzallamas pesado
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 cañones de fusión
  - 2 cañones de plasma
  - 2 lanzallamas pesados
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tanque de Batalla Leman Russ**

Esta miniatura está equipada con:
cañón de batalla Leman Russ; cañón láser; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Tanque de batalla Leman Russ**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

LEMAN RUSS DEMOLISHER

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	13	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón de batalla Demolisher [ÁREA]	24"	1D6+3	4+	14	-3	1D6
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
▶ Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
▶ Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Rompelíneas: AL realizar ataques a distancia con su cañón de batalla Demolisher, esta miniatura puede tomar como blanco a unidades enemigas dentro de su zona de amenaza (siempre y cuando no haya también otras unidades amigas en la zona de amenaza de esa unidad enemiga). Además, al realizar ataques a distancia, esta miniatura no sufre la penalización a sus tiradas para impactar por encontrarse dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Demolisher**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LEMAN RUSS DEMOLISHER

El Leman Russ Demolisher destaca en romper líneas. Su cañón Demolisher, de corto alcance pero alta capacidad destructora, lo hace letal en combates cerrados, en los que su grueso blindaje les permite cruzar el fuego enemigo para ocupar sus líneas y forzar una brecha en ellas.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 lanzallamas pesado
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 cañones de fusión
  - 2 cañones de plasma
  - 2 lanzallamas pesados
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Leman Russ Demolisher**

Esta miniatura está equipada con:
cañón de batalla Demolisher; cañón láser; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Demolisher**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

LEMAN RUSS VANQUISHER

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	13	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón de batalla Vanquisher [PESADA]	72"	1	4+	18	-4	1D6+6
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
▶ Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
▶ Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Cazatanques: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia con su cañón de batalla Vanquisher que tome como blanco a una unidad **Monstruo** o **Vehículo**, puedes repetir la tirada para herir.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Vanquisher**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LEMAN RUSS VANQUISHER

Ningún otro tanque de la Guardia Imperial es más contundente que el Leman Russ Vanquisher. A menudo se despliega contra enemigos fuertemente blindados, ya que su armamento principal, con un espectacular alcance y un altísimo porcentaje de destrucción en un solo disparo, lo convierten en el elemento antitanque preferido de muchos comandantes.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 lanzallamas pesado
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 lanzallamas pesados
  - 2 cañones de fusión
  - 2 cañones de plasma
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Leman Russ Vanquisher**

Esta miniatura está equipada con:
cañón de batalla Vanquisher; cañón láser; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Vanquisher**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

LEMAN RUSS PUNISHER

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	13	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
▶ Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
▶ Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón gatling Punisher	24"	20	4+	6	0	1
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Acribillar al enemigo: Siempre que esta miniatura realice un ataque con su cañón gatling Punisher que tome como blanco a una unidad enemiga (excepto **Monstruos** y **Vehículos**), dicho ataque tiene la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Punisher**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LEMAN RUSS PUNISHER

La variante Punisher del Leman Russ tiene una reputación escalofriante de masacrar a la infantería enemiga en grandes cantidades. Su cañón múltiple montado en la torreta dispara una nada sutil rociada de munición sólida que aplica la máxima potencia de fuego para superar a hordas enteras de enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 lanzallamas pesado
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 cañones de fusión
  - 2 cañones de plasma
  - 2 lanzallamas pesados
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Leman Russ Punisher**

Esta miniatura está equipada con: cañón láser; cañón gatling Punisher; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Punisher**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LEMAN RUSS EXECUTIONER

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	13	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
▶ Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
▶ Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
▶ Cañón de plasma Executioner – estándar [ÁREA]	36"	1D6+3	4+	7	-2	2
▶ Cañón de plasma Executioner – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D6+3	4+	8	-3	3
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Arrase del Executioner: Siempre que esta miniatura realice un ataque con su cañón de plasma Executioner que tome como blanco a una unidad bajo mitad de efectivos, suma 1 a la tirada para impactar.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Executioner**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LEMAN RUSS EXECUTIONER

El cañón de plasma del Executioner dispara con la furia de un sol en miniatura, incinerando a las unidades de Infantería que se despliegan muy juntas y atravesando el blindaje de los vehículos con facilidad. Aunque el uso continuado de esta arma puede ser peligroso para la integridad del vehículo, sus fanáticas tripulaciones son conocidas por estar dispuestas a desafiar a la muerte para eliminar a tantos enemigos como puedan.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 lanzallamas pesado
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 cañones de fusión
  - 2 cañones de plasma
  - 2 lanzallamas pesados
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Leman Russ Executioner**

Esta miniatura está equipada con:
cañón de plasma Executioner; cañón láser; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Executioner**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

LEMAN RUSS EXTERMINATOR

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	13	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón automático Exterminator [ACOPLADA, FUEGO RÁPIDO 4]	48"	4	4+	9	-1	3
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Andanada fulminante: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques realizados con el cañón automático Exterminator de esta miniatura. Hasta el final de la fase, siempre que una unidad **Astra Militarum** amiga realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque. Una misma unidad enemiga solo puede ser afectada por esta habilidad una vez por fase.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Exterminator**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LEMAN RUSS EXTERMINATOR

El Leman Russ Exterminator tiene un rol adaptativo que gusta mucho a los comandantes. Capaz de disparar fulminantes andanadas de fuego pesado que pueden penetrar los chasis de blindaje ligero tan fácilmente como la carne y el hueso, lo cual le permite devastar filas enteras de infantería, aunque sea de élite.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 lanzallamas pesado
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 lanzallamas pesados
  - 2 cañones de fusión
  - 2 cañones de plasma
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Leman Russ Exterminator**

Esta miniatura está equipada con:
cañón automático Exterminator; cañón láser; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Exterminator**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

LEMAN RUSS ERADICATOR

M	R	S	H	L	CO
10"	11	2+	13	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
▰ Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
▰ Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Cañón nova Eradicator [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	36"	1D3+6	4+	7	-1	2
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	7	0	1

▰ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Combate urbano: Al realizar ataques a distancia con su cañón nova Eradicator, esta miniatura puede tomar como blanco a unidades enemigas dentro de su zona de amenaza (siempre que no haya también otras unidades amigas en la zona de amenaza de dicha unidad enemiga). Además, al realizar ataques a distancia, esta miniatura no sufre la penalización a sus tiradas para impactar por encontrarse dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Eradicator**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LEMAN RUSS ERADICATOR

El cañón nova de los Leman Russ Eradicators dispara proyectiles de núcleo subatómico. Sus detonaciones producen poderosas ondas de choque que pulverizan tanto las barricadas enemigas como a la infantería que intenta protegerse tras ellas. Este tanque de batalla es por lo tanto un pilar en los densos confines del combate urbano.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado
  - 1 lanzallamas pesado
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólter pesados
  - 2 lanzallamas pesados
  - 2 cañones de fusión
  - 2 cañón de plasmas
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Leman Russ Eradicator**

Esta miniatura está equipada con: cañón láser; cañón nova Eradicator; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Leman Russ Eradicator**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

BASILISK

M	R	S	H	L	CO
10"	9	3+	11	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón Estremecedor [ÁREA, PESADA, INDIRECTA]	240"	1D6+3	4+	8	-2	2
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Proyectiles estremecedores: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, si uno o más de esos ataques realizados con su cañón Estremecedor han causado un impacto contra una unidad de **Infantería** enemiga, hasta el final del siguiente turno de tu oponente dicha unidad está desorganizada. Mientras una unidad esté desorganizada, resta 2" a su atributo Movimiento y resta 2 a las tiradas de avanzar y de carga que se hagan para ella.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Artillería, Imperium, Escuadrón, Humo, Basilisk**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

BASILISK

Los Basilisks son piezas de artillería autopropulsadas, armadas con un temible cañón Estremecedor. Capaces de seguir el ritmo del avance de la infantería (con sus cañones nivelados para disparar fuego directo) o de desplegarse en posiciones de retaguardia desde las que desatan un bombardeo implacable, los Basilisks se cuentan entre los más numerosos tanques de artillería de la Guardia Imperial.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Basilisk**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; cañón Estremecedor; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Artillería, Imperium, Escuadrón, Humo, Basilisk**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

HYDRA

M	R	S	H	L	CO
10"	9	3+	11	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón automático Hydra [ANTIVOLAR 2+, ACOPLADA]	72"	4	4+	9	-1	3
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Batería antiaérea: Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad que pueda **Volar**, puedes repetir las tiradas para impactar.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Hydra**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

HYDRA

El Hydra es un tanque antiaéreo equipado con un conjunto de cañones automáticos especialmente adaptados. Dado que muchos tanques aliados son vulnerables desde el aire, el Hydra resulta un activo muy valioso. Una vez se centra en una aeronave enemiga, ni las mejores maniobras evasivos pueden hacerla escapar a su tormenta de proyectiles.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hydra**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; cañón automático Hydra; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Humo, Hydra**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

MANTICORE

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	11	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Cohetes Águila tormentosa [PESADA, ÁREA, INDIRECTA]	120"	1D6+1	4+	10	-2	3
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Andanada furiosa: Siempre que esta miniatura realice un ataque con sus cohetes Águila tormentosa que tome como blanco a una unidad enemiga que incluya cinco o más miniaturas, puedes repetir las tiradas para impactar.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Artillería, Imperium, Escuadrón, Humo, Manticore**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

MANTICORE

El Manticore puede disparar su limitado suministro de cohetes águila tormentosa a distancias increíbles, desatando furiosas andanadas que arrasan a formaciones enemigas enteras. Las ojivas múltiples se liberan justo un instante antes del impacto de cada cohete, señalando la perdición del enemigo, sin importar lo lejos que intente huir.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Manticore**

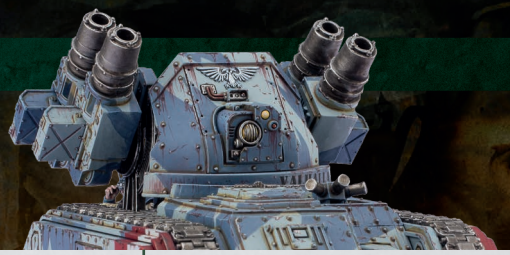
Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; cohetes Águila tormentosa; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Artillería, Imperium, Escuadrón, Humo, Manticore**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

WYVERN

M	R	S	H	L	CO
10"	9	3+	11	7+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Mortero cuádruple esquirla tormentosa de Wyvern [PESADA, ÁREA, IGNORA COBERTURA, INDIRECTA, ACOPLADA]	48"	2D6	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Bombardeo de supresión: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad enemiga (salvo unidades **Monstruo** o **Vehículo**) que haya sido impactada por uno o más ataques realizados durante esta fase con el mortero cuádruple de Wyvern esquirla tormentosa de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, esa unidad enemiga está bajo fuego de artillería. Mientras una unidad esté bajo fuego de artillería, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Artillería, Imperium, Escuadrón, Humo, Wyvern**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

WYVERN

El Wyvern destaca en el claustrofóbico combate urbano, haciendo llover proyectiles sobre la infantería enemiga sin necesidad de exponerse a sufrir daños. Los morteros esquirla tormentosa de este tanque son letales para los enemigos muy agrupados, pues sus proyectiles detonan en ventiscas de flechazos eviscerantes con forma de aquila.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Wyvern**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; mortero cuádruple esquirla tormentosa de Wyvern; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Artillería, Imperium, Escuadrón, Humo, Wyvern**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

DEATHSTRIKE

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	11	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Misil Deathstrike [ÁREA, DISPARO ÚNICO, OJIVA DE PLASMA]	N/A	2D6	2+	16	-4	1
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Ojiva de plasma: El portador solo puede disparar con esta arma en tu fase de disparo, y solo si ha permanecido inmóvil este turno y no has usado su habilidad misil Deathstrike para Designar blanco o Ajustar blanco durante esta fase. Cuando el portador dispara con esta arma, no se elige un blanco. En lugar de eso, se resuelven los ataques de esta arma individualmente contra cada unidad a 6" o menos del centro de su marcador de Blanco de Deathstrike.						
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	3+	14	-3	1D6
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

Misil Deathstrike: En tu fase de disparo, siempre que esta miniatura sea elegida para disparar, si no ha disparado con su misil Deathstrike durante esta batalla, puedes elegir una de las siguientes opciones además de resolver los ataques a distancia de esta miniatura:

- **Designar blanco:** Si esta miniatura no tiene un marcador de Blanco de Deathstrike en el campo de batalla, coloca un marcador de Blanco de Deathstrike para esta miniatura en cualquier punto del campo de batalla.
- **Ajustar blanco:** Si esta miniatura tiene un marcador de Blanco de Deathstrike en el campo de batalla, mueve dicho marcador a cualquier otro punto del campo de batalla.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Artillería, Imperium, Escuadrón, Humo, Deathstrike**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

DEATHSTRIKE

El uso autorizado de un sistema Deathstrike (denominado "Artillería Extremis") suele ser una medida excesiva para combatir a los enemigos más atroces de la Guardia Imperial. Su enorme misil, que puede configurarse con diversas ojivas devastadoras, es capaz de descargar la ira sin límites del Emperador sobre cualquier enemigo aunque se encuentre a medio mundo de distancia.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Deathstrike**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; misil Deathstrike; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Artillería, Imperium, Escuadrón, Humo, Deathstrike**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

CHIMERA

M	R	S	H	L	CO
10"	9	3+	11	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter pesado Chimera [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanzallamas pesado Chimera [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Multiláser Chimera	36"	4	4+	6	0	1
Sistema de rifles láser [FUEGO RÁPIDO 6]	24"	6	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Cubierta de disparo 2, Final violento 1D3**

Vehículo de mando móvil: En tu fase de mando, una miniatura **Oficial** embarcada en este **Transporte** puede dar órdenes incluso si no está sobre el campo de batalla. Al hacer esto, mide las distancias hasta y desde este **Transporte**.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Transporte, Transporte dedicado, Humo, Chimera**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

CHIMERA

El Chimera, máquina de guerra y transporte de tropas blindado, es un tanque duradero y práctico, que lleva a la infantería hasta las zonas de guerra más duras. Mientras están embarcados en él, sus protegidos pasajeros manejan el sistema de rifles láser incorporado en el vehículo; y una vez desembarcan, el Chimera les proporciona apoyo de fuego con sus versátiles armas pesadas.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- El multiláser Chimera de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado Chimera
  - 1 lanzallamas pesado Chimera
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada
  - 1 bólter tormenta
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Chimera**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; multiláser Chimera; sistema de rifles láser; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Astra Militarum**. Cada miniatura Equipo de Armas Pesadas o Dotación de Armas Pesadas Veterana ocupa el espacio de 2 miniaturas. Cada miniatura **Ogrete** ocupa el espacio de 3 miniaturas. No puede transportar miniaturas **Artillería**.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Transporte, Transporte dedicado, Humo, Chimera**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TAUROX

M	R	S	H	L	CO
12"	8	3+	10	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón automático doble [ACOPLADA]	48"	2	4+	9	-1	3
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Desembarco rápido: Las unidades pueden desembarcar de este **TRANSPORTE** después de que haya avanzado. Las unidades que lo hagan cuentan como si hubieran llevado a cabo un movimiento normal en esta fase, y no pueden declarar una carga en el mismo turno, pero por lo demás pueden actuar de manera normal.

CLAVES: **VEHÍCULO, IMPERIUM, ESCUADRÓN, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, TAUROX**

CLAVES DE FACCIÓN: **ASTRA MILITARUM**

TAUROX

Diseñado para explotar las brechas en la línea de batalla enemiga o tapar los agujeros abiertos en las propias filas del Astra Militarum, el Taurox es un ágil transporte acorazado cuyas orugas blindadas le permiten cruzar con facilidad los terrenos difíciles. Sus cañones automáticos acribillan al enemigo a medida que avanza, eliminando las amenazas para sus pasajeros mientras se despliegan rápidamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con 1 bólter tormenta.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Taurox**

Esta miniatura está equipada con: cañón automático doble; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Astra Militarum**. Cada miniatura Equipo de Armas Pesadas y Dotación de Armas Pesadas Veterana ocupa el espacio de 2 miniaturas. Cada miniatura **Ogrete** ocupa el espacio de 3 miniaturas. No puede transportar miniaturas **Artillería**.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Transporte, Transporte dedicado, Taurox**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

VALKYRIE

M	R	S	H	L	CO
20+"	10	2+	14	7+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Batería de cohetes [ÁREA]	36"	1D6	4+	6	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Misiles Ataque infernal [ANTIVOLAR 2+]	48"	1	4+	10	-3	1D6
Multiláser militarum	36"	4	4+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6, Planeador**

Inserción gravitatoria: Al final de la fase de mando de tu oponente, una o más unidades embarcadas en este **Transporte** puede desembarcar de ella, siempre que cada miniatura de esas unidades que desembarquen tiene la habilidad Despliegue rápido.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Aeronave, Imperium, Transporte, Valkyrie**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

VALKYRIE

Bien armadas y fuertemente blindadas, las Valkyries son ágiles cañoneras de transporte con tripulaciones experimentadas. Sus pilotos se abren paso entre los cazas enemigos y el fuego terrestre para descargar a los soldados, dejándolos caer desde gran altura mediante paracaídas gravitatorios, o bien planeando a niveles más bajos mientras las tropas saltan para asaltar la zona de aterrizaje.

OPCIONES DE EQUIPO

- El multiláser militarum de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón láser.
- Los misiles ataque infernal de esta miniatura puede reemplazarse por 2 baterías de cohetes.
- Esta miniatura puede ser equipada con 2 bólteres pesados.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Valkyrie**

Esta miniatura está equipada con: misiles Ataque infernal; multiláser militarum; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Astra Militarum**. Cada miniatura Equipo de Armas Pesadas y Dotación de Armas Pesadas Veterana ocupa el espacio de 2 miniaturas. Cada miniatura **Ogrete** ocupa el espacio de 3 miniaturas. No puede transportar miniaturas **Artillería**.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Aeronave, Imperium, Transporte, Valkyrie**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LÍNEA DE DEFENSA AEGIS

M	R	S	H	L	CO
-	12	2+	10	7+	0

HABILIDADES

Plataforma de emplazamiento: Las miniaturas **Infantería Astra Militarum** amigas pueden ser desplegadas o terminar cualquier tipo de movimiento sobre la sección de plataforma de esta **Fortificación**.

Cobertura reforzada: Siempre que se asigne un ataque a distancia a una miniatura, si dicha miniatura no es completamente visible para cada miniatura de la unidad atacante debido a esta **Fortificación**, dicha miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

Línea de defensa: Mientras una miniatura **Infantería Astra Militarum** se beneficie de cobertura como resultado de este elemento de terreno (ver arriba), dicha miniatura tiene salvación invulnerable 4+.

Fortificación: Mientras una unidad enemiga esté solo en la zona de amenaza de una o más **Fortificaciones** de tu ejército:

- Esa unidad puede seguir siendo tomada como blanco de ataques a distancia, resta 1 a la tirada para impactar de dichos ataques, a menos que se realicen con una Pistola.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada debido a retroceder mientras están acobardados, excepto aquellas que se moverán a través de miniaturas enemigas al hacerlo.

CLAVES: **Fortificación, Imperium, Línea de defensa Aegis**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

LÍNEA DE DEFENSA AEGIS

Las Líneas de Defensa Aegis son barricadas hechas de paneles blindados y almenados que se unen formando un sólido muro. Gracias a su sencillo diseño, pueden desplegarse a gran velocidad, por lo que son ideales para establecer perímetros defensivos antes de poder erigir estructuras más permanentes.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Línea de Defensa Aegis**

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

CLAVES: **Fortificación, Imperium, Línea de defensa Aegis**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

BANEBLADE

M	R	S	H	L	CO
9"	13	2+	24	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón automático coaxial	48"	2	4+	9	-1	3
Cañón Baneblade [ÁREA]	72"	3D6	4+	12	-2	3
Cañón Demolisher [ÁREA]	24"	1D6+3	4+	14	-3	1D6
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6+2**

Fortaleza rodante: Siempre que un ataque a distancia sea asignado a una miniatura **Astra Militarum** de tu ejército, si dicha miniatura no es completamente visible para todas las miniaturas de la unidad atacante debido a esta miniatura **Baneblade**, dicha miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivos y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Baneblade**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

BANEBLADE

Más fortalezas rodantes que vehículos, los tanques superpesados Baneblade poseen una potencia de fuego abrumadora. Dondequiera que un Baneblade entre en combate, se convierte en el centro de la línea de batalla, y los Guardias Imperiales e incluso los tanques más pequeños se refugian a su espalda mientras su enorme cañón principal y el resto de sus armas pulverizan al enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzallamas pesados dobles de esta miniatura puede reemplazarse por 2 bólteres pesados dobles.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 cañones láser y 2 bólteres pesados dobles
  - 2 cañones láser y 2 lanzallamas pesados dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Baneblade**

Esta miniatura está equipada con: cañón automático coaxial; cañón Baneblade; cañón Demolisher; ametralladora pesada; 2 cañones láser; bólter pesado doble; 2 lanzallamas pesados dobles; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Baneblade**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

BANEHAMMER

M	R	S	H	L	CO
9"	13	2+	24	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Cañón temblor [ÁREA]	36"	2D6+3	4+	12	-2	3
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Cubierta de disparo 12, Final violento 1D6+2**

Temblor sísmico: En tu fase de disparo, justo después de elegir un blanco para el cañón Temblor de esta miniatura, la unidad blanco y cada otra unidad **INFANTERÍA** enemiga a 3" o menos de esa unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivos y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **VEHÍCULO, TITÁNICA, IMPERIUM, TRANSPORTE, HUMO, BANEHAMMER**

CLAVES DE FACCIÓN: **ASTRA MILITARUM**

BANEHAMMER

El Banehammer destaca como ancla defensiva en las formaciones de la Guardia Imperial. Aquellos enemigos que no son destrozados por los proyectiles de su cañón Temblor se ven arrastrados cuando el suelo se quiebra bajo ellos. El enemigo aturdido se ve obligado a avanzar lentamente bajo una nueva descarga, o bien a retirarse en desorden.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzallamas pesados dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 bólteres pesados dobles.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 cañones láser y 2 bólteres pesados dobles
  - 2 cañones láser y 2 lanzallamas pesados dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Banehammer**

Esta miniatura está equipada con:
bólter pesado doble; 2 cañones láser; cañón temblor; 2 lanzallamas pesados dobles; orugas blindadas.

TRANSPORTE

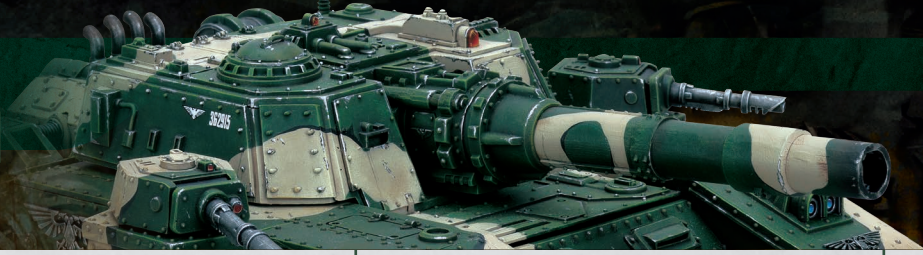
Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 26 miniaturas **Infantería Astra Militarum**. Cada miniatura Equipo de Armas Pesadas y Dotación de Armas Pesadas Veterana ocupa el espacio de 2 miniaturas. Cada **Ogrete** ocupa el espacio de 3 miniaturas. No puede transportar miniaturas **Artillería**.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Transporte, Humo, Banehammer**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

BANESWORD

M	R	S	H	L	CO
9"	13	2+	24	7+	8



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Cañón terremoto [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	72"	1D6+6	4+	16	-4	4
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6+2**

Destrucción de blindaje: Siempre que un ataque realizado con el cañón temblor de esta miniatura destruya una miniatura enemiga que tenga la habilidad Final violento, la habilidad Final violento de dicha miniatura inflige heridas mortales con una tirada de 3+ en 1D6, en lugar de solo con un 6.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

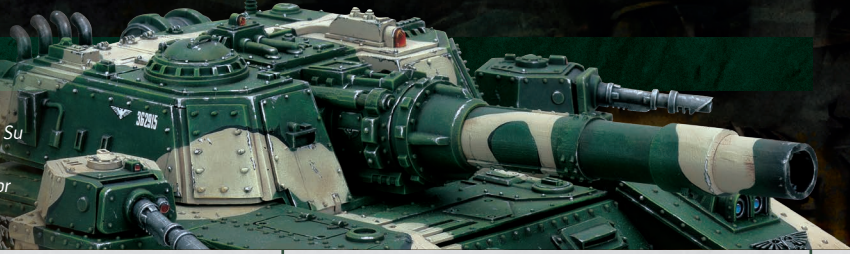
Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivos y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Banesword**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

BANESWORD

El Banesword destruye vehículos y fortificaciones del enemigo que resultan insuperables para el arsenal habitual de la Guardia Imperial. Su cañón terremoto abre boquetes en las líneas defensivas más fuertes a una distancia extrema, permitiendo a las fuerzas aliadas colarse por ellos antes de que el enemigo tenga ocasión de devolver el fuego.



OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzallamas pesados dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 bólteres pesados dobles.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 cañones láser y 2 bólteres pesados dobles
  - 2 cañones láser y 2 lanzallamas pesados dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Banesword**

Esta miniatura está equipada con:
bólter pesado doble; 2 cañones láser; cañón terremoto; 2 lanzallamas pesados dobles; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Banesword**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

DOOMHAMMER

M	R	S	H	L	CO
9"	13	2+	24	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón de magma [ÁREA, FUSIÓN 6]	24"	1D6+3	4+	12	-4	1D6
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Cubierta de disparo 12, Final violento 1D6+2**

Cazatitanes a corto alcance: Siempre que el cañón de magma de esta miniatura tome como blanco a una unidad **Monstruo** o **Vehículo**, siempre se considera que ese blanco está a la mitad o menos del alcance de esa arma.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivos y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Transporte, Humo, Doomhammer**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

DOOMHAMMER

El Doomhammer, que es en parte un bastión móvil y en parte un cazatitanes a corta distancia, contiene un gran compartimento de tropas que le permite transportar soldados listos para la batalla. En el frente, las tropas se despliegan para enfrentarse a objetivos ligeros mientras el cañón de magma del tanque funde la quitina y el blindaje de los monstruos hasta convertirlos en cenizas y escoria.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzallamas pesados dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 bólteres pesado dobles.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 cañones láser y 2 bólteres pesados dobles
  - 2 cañones láser y 2 lanzallamas pesados dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Doomhammer**

Esta miniatura está equipada con:
2 cañones láser; cañón de magma; bólter pesado doble; 2 lanzallamas pesados dobles; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 26 miniaturas **Infantería Astra Militarum**. Cada miniatura Equipo de Armas Pesadas y Dotación de Armas Pesadas Veterana ocupa el espacio de 2 miniaturas. Cada **Ogrete** ocupa el espacio de 3 miniaturas. No puede transportar miniaturas **Artillería**.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Transporte, Humo, Doomhammer**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

HELLHAMMER

M	R	S	H	L	CO
9"	13	2+	24	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón automático coaxial	48"	2	4+	9	-1	3
Cañón Demolisher [ÁREA]	24"	1D6+3	4+	14	-3	1D6
Cañón Hellhammer [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	30"	4D6	4+	7	-1	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6+2**

Guerra a corto alcance: Esta miniatura no sufre la penalización a sus tiradas para impactar por realizar ataques a distancia mientras haya unidades enemigas en su zona de amenaza.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivos y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Hellhammer**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

HELLHAMMER

El Hellhammer está optimizado para la guerra cuerpo a cuerpo, y su blindaje es a prueba de la mayoría de las infanterías que buscan atacar desde cerca. Los múltiples cañones de disparo rápido del tanque destrozan los objetivos expuestos, mientras que el radio de área conmocionadora de su cañón primario hace polvo las guaridas enemigas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzallamas pesados dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 bólteres pesados dobles.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 cañones láser y 2 bólteres pesados dobles
  - 2 cañones láser y 2 lanzallamas pesados dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hellhammer**

Esta miniatura está equipada con: ametralladora pesada; bólter pesado doble; cañón automático coaxial; cañón Demolisher; cañón Hellhammer; 2 cañones láser; 2 lanzallamas pesados dobles; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Hellhammer**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SHADOWSWORD

M	R	S	H	L	CO
9"	13	2+	24	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Cañón volcán [ÁREA, PESADA]	96"	1D3+1	4+	24	-5	12
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6+2**

Cazatitanes: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia con su cañón volcán que tome como blanco a una unidad **Monstruo** o **Vehículo**, dicho ataque tiene la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivos y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Shadowsword**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

SHADOWSWORD

El Shadowsword está diseñado para poner fin de forma rápida y aplastante a los enfrentamientos prolongados contra la oposición más titánica. Su cañón volcán emite un rayo láser tan potente que la infantería y los vehículos quedan atomizados, mientras que las presas superpesadas son despedazadas por su lanza de energía.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzallamas pesados dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 bólteres pesados dobles.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 cañones láser y 2 bólteres pesados dobles
  - 2 cañones láser y 2 lanzallamas pesados dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Shadowsword**

Esta miniatura está equipada con:
bólter pesado doble; 2 cañones láser; cañón volcán; 2 lanzallamas pesados dobles; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Shadowsword**

CLAVES DE FACCIÓN:
Astra Militarum

STORMLORD

M	R	S	H	L	CO
9"	13	2+	24	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Megabólter volcán [GOLPES SOSTENIDOS 1]	48"	20	4+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Cubierta de disparo 24, Final violento 1D6+2**

¡Todos adentro!: Al final de la fase de movimiento de tu oponente, si no hay miniaturas embarcadas en este **Transporte**, puedes elegir una unidad **Infantería Astra Militarum** (excepto unidades **Artillería**) completamente a 6" o menos de este **Transporte**. A menos que dicha unidad se encuentre en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede embarcarse en este **Transporte**.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivos y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Transporte, Humo, Stormlord**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

STORMLORD

Con una capacidad de transporte ampliada, el Stormlord es el vehículo de asalto definitivo. Desde sus puntos de disparo, las escuadras que transporta dirigen su propia potencia de fuego hacia el enemigo, pero esto queda eclipsado por el huracán de enormes proyectiles reactivos que descargan los cañones gemelos del megabólter volcán del Stormlord.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzallamas pesados dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 bólteres pesados dobles.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 cañones láser y 2 bólteres pesados dobles
  - 2 cañones láser y 2 lanzallamas pesados dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Stormlord**

Esta miniatura está equipada con: 2 ametralladora pesadas; bólter pesado doble; 2 cañones láser; 2 lanzallamas pesados dobles; megabólter volcán; orugas blindadas

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 40 miniaturas **Infantería Astra Militarum**. Cada miniatura Equipo de Armas Pesadas y Dotación de Armas Pesadas Veterana ocupa el espacio de 2 miniaturas. Cada **Ogrete** ocupa el espacio de 3 miniaturas. No puede transportar miniaturas **Artillería**.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Transporte, Humo, Stormlord**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

STORMSWORD

M	R	S	H	L	CO
9"	13	2+	24	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón de asedio Stormsword [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	48"	1D6+6	4+	16	-4	1D6+2
Cañón láser	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6+2**

Oleada aturdidora: En tu fase de disparo, justo tras elegir un blanco para el cañón de asedio Stormsword de esta miniatura, tira 1D6 por la unidad blanco y por cada otra unidad a 3" o menos de la unidad blanco: con un 5+, la unidad por la que estás tirando es impactada por una oleada aturdidora. Después de que esta miniatura haya terminado de realizar sus ataques contra esa unidad blanco durante esta fase, cada unidad impactada por la oleada aturdidora sufre 1D3 heridas mortales.

DAÑADA: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivos y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Stormsword**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

STORMSWORD

El Stormsword es ideal para despejar cuellos de botella controlados por el enemigo. Los proyectiles disparados por su cañón de asedio liberan una onda destructora concentrada al detonar, y quienes no son pulverizados totalmente por ella resultan destrozados por la tormenta de astillas y fragmentos lacerantes a las que queda reducida la cobertura tras la que se esconden.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzallamas pesados dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 bólteres pesados dobles.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 2 cañones láser y 2 bólteres pesados dobles
  - 2 cañones láser y 2 lanzallamas pesados dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Stormsword**

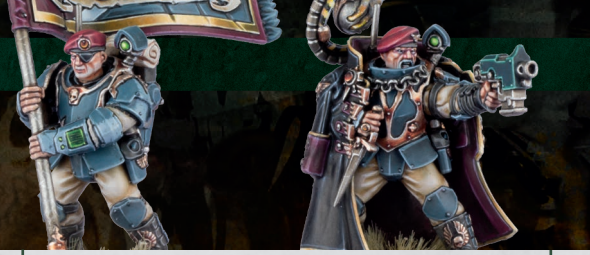
Esta miniatura está equipada con: bólter pesado doble; cañón de asedio Stormsword; 2 cañones láser; 2 lanzallamas pesados dobles; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Imperium, Humo, Stormsword**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE MANDO DEL MILITARUM TEMPESTUS

	M	R	S	H	L	CO
VÁSTAGO TEMPESTUS	6"	3	4+	1	7+	1
TEMPESTOR PRIME	6"	3	4+	3	7+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Fusil repetidor sobrecargado [FUEGO RÁPIDO 2]	30"	2	3+	4	-1	1
► Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	3+	4	0	1
► Lanzagranadas – perforante	24"	1	3+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
► Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
► Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Pistola láser sobrecargada [PISTOLA]	12"	1	3+	3	-1	1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
► Rifle de plasma – estándar [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
► Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Rifle láser sobrecargado [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	3	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Daga Tempestus	Combate	4	3+	3	0	1

► *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

Tempestor Prime: Mientras esta unidad incluya un Tempestor Prime, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

HABILIDADES DE EQUIPO

Botiquín: La unidad del portador tiene la habilidad No hay dolor 6+.

Estandarte regimental: Suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de la unidad del portador.

Bastón de mando: Mientras el portador esté liderando una unidad, dicha unidad puede ser afectada hasta por dos órdenes distintas al mismo tiempo.

Vocomaestro: El **Oficial** de la unidad del portador puede dar órdenes a unidades elegibles hasta a 24" de distancia.

ÓRDENES

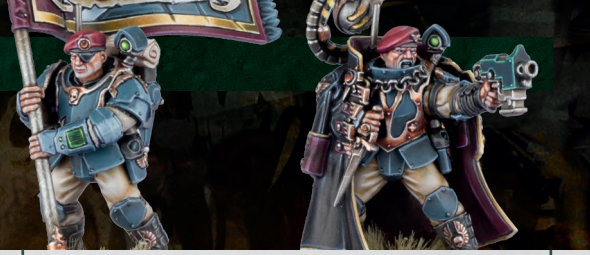
El **Oficial** de esta unidad puede dar 1 orden a una unidad **Regimiento**.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Granadas, Regimiento, Militarum Tempestus, Escuadra de mando** | TEMPESTOR PRIME: **Personaje, Oficial**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ESCUADRA DE MANDO DEL MILITARUM TEMPESTUS

Dirigidas por los oficiales conocidos como Tempestor Prime, las escuadras de mando del Militarum Tempestus están formadas por Vástagos Tempestus veteranos. Estos especialistas vigilan y apoyan a los Tempestor Prime mientras el oficial sitúa a sus soldados de élite en las posiciones perfectas para la misión en cuestión.



OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle láser sobrecargado de cualquier número de Vástagos Tempestus puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:*
  - 1 fusil repetidor sobrecargado
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
- 1 Vástago Tempestus equipado con un rifle láser sobrecargado puede ser equipado con 1 estandarte regimental.**
- El rifle láser sobrecargado de 1 Vástago Tempestus puede reemplazarse por 1 pistola láser sobrecargada y 1 Vocomaestro.
- El rifle láser sobrecargado de 1 Vástago Tempestus puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola láser sobrecargada y 1 botiquín
  - 1 pistola láser sobrecargada, 1 rifle láser sobrecargado y 1 botiquín**
- La pistola bólter del Tempestor Prime puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bastón de mando
  - 1 pistola de plasma

** No puedes elegir la misma arma de esta lista más de una vez por unidad.*

*** El rifle láser sobrecargado de esta miniatura no puede reemplazarse.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tempestor Prime**
- **4 Vástagos Tempestus**

El Tempestor Prime está equipado con: pistola bólter; daga tempestus.

Cada Vástago Tempestus está equipado con: rifle láser sobrecargado; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Vástagos Tempestus**

TEMPESTOR PRIME

Si la miniatura Tempestor Prime de esta unidad es tu **Señor de la guerra**, las unidades **Vástagos Tempestus** de tu ejército tienen la clave **Línea de batalla**.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Granadas, Regimiento, Militarum Tempestus, Escuadra de mando** | TEMPESTOR PRIME: **Personaje, Oficial**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

VÁSTAGOS TEMPESTUS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	4+	1	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Fusil repetidor sobrecargado [FUEGO RÁPIDO 2]	30"	2	3+	4	-1	1
Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	3+	4	0	1
Lanzagranadas – perforante	24"	1	3+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola láser sobrecargada [PISTOLA]	12"	1	3+	3	-1	1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
Rifle de plasma – estándar [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Rifle láser sobrecargado [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	3	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	3	4+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	4	4+	3	0	1
Puño de energía	Combate	3	4+	6	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

Tropas de asalto: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, repite las tiradas para impactar de 1. Si el blanco de ese ataque es una unidad enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo, en lugar de eso puedes repetir todas las tiradas para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Vocoemisor: Siempre que tomes como blanco de una estratagema a la unidad del portador, tira 1D6, sumando 1 al resultado si hay una o más miniaturas **Oficial** amigas a 6" o menos: con un 5+ obtienes 1PM.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Regimiento, Militarum Tempestus, Vástagos Tempestus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

VÁSTAGOS TEMPESTUS

Los Vástagos Tempestus son soldados de élite, bien entrenados en numerosos estilos de combate, equipados al más alto nivel y protegidos por una coraza reforzada. Preparados para una gran variedad de misiones especializadas, su armamento más común es un rifle láser sobrecargado con mira avanzada.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, puede reemplazarse el rifle láser sobrecargado de hasta dos Vástagos Tempestus por una de las siguientes opciones para cada uno:*
  - 1 fusil repetidor sobrecargado
  - 1 lanzagranadas
  - 1 lanzallamas
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
- El rifle láser sobrecargado de 1 Vástago Tempestus puede reemplazarse por 1 pistola láser sobrecargada y 1 Vocoemisor.
- La espada sierra del Tempestor puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma de energía
  - 1 puño de energía
- La pistola láser sobrecargada del Tempestor puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:**
  - 1 pistola bólter
  - 1 pistola de plasma

** No puedes elegir la misma arma de esta lista más de una vez por unidad, a menos que dicha unidad incluya 10 miniaturas, en cuyo caso no puedes elegir la misma arma más de dos veces por unidad.*

*** Los perfiles de estas armas aparecen en la tarjeta de arsenal de Infantería Astra Militarum.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tempestor**
- **4-9 Vástagos Tempestus**

El Tempestor está equipado con: pistola láser sobrecargada; espada sierra.

Cada Vástago Tempestus está equipado con: rifle láser sobrecargado; arma cuerpo a cuerpo.

Esta unidad puede tener anexadas hasta dos unidades Líder, siempre y cuando no más de una de dichas unidades sea una unidad **Escuadra de mando**. *Si lo hace, y esta unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales.*

CLAVES: **Infantería, Imperium, Granadas, Regimiento, Militarum Tempestus, Vástagos Tempestus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TAUROX PRIME

M	R	S	H	L	CO
12"	8	3+	10	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón automático doble [ACOPLADA]	48"	2	3+	9	-1	3
Cañón de batalla Taurox [ÁREA]	48"	1D6	3+	8	-1	2
Cañón gatling Taurox	24"	12	3+	4	0	1
Fusil repetidor sobrecargado Taurox doble [FUEGO RÁPIDO 3, ACOPLADA]	30"	3	3+	4	-1	1
Lanzamisiles Taurox – frag [ÁREA]	48"	2D6	3+	8	0	1
Lanzamisiles Taurox – perforante	48"	2	3+	9	-2	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Fuego de apoyo: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura amiga que haya desembarcado de este **Transporte** durante este turno realice un ataque que tome como blanco a una unidad enemiga, puedes repetir las tiradas para herir.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Transporte, Transporte dedicado, Taurox Prime**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

TAUROX PRIME

El Taurox Prime incorpora tecnologías arcanas no disponibles para el Astra Militarum en general, lo que le permite operar con su carga de Vástagos Tempestus en las zonas de guerra más peligrosas. Gracias a su arsenal más potente que el de su homónimo puede cumplir una función de apoyo táctico, con una adaptabilidad adecuada a los Vástagos Tempestus.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de batalla Taurox de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón gatling Taurox
  - 1 lanzamisiles Taurox
- El fusil repetidor sobrecargado Taurox doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón automático doble.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 bólter tormenta.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Taurox Prime**

Esta miniatura está equipada con: cañón de batalla Taurox; fusil repetidor sobrecargado Taurox doble; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Militarum Tempestus** o **Infantería Personaje Astra Militarum**.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Escuadrón, Transporte, Transporte dedicado, Taurox Prime**

CLAVES DE FACCIÓN: **Astra Militarum**

ARSENAL DE INFANTERÍA DEL ASTRA MILITARUM

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Cañón automático [PESADA]	48"	2	5+	9	-1	3
Cañón láser [PESADA]	48"	1	5+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, TORRENTE]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	5+	4	0	1
Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	5+	9	-2	1D6
Mortero [ÁREA, PESADA, INDIRECTA]	48"	1D6	5+	5	0	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	4+*	4	0	1
Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	4+*	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	4+*	8	-3	2

** Si una miniatura Tempestor tiene equipada esta arma, tiene un atributo Habilidad de Proyectiles de 3+.*

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

LISTAS DE ARMAS

Varias miniaturas **Infantería Astra Militarum** tienen la opción de ser equipadas con una o más armas cuyos perfiles no aparecen listados en sus hojas de datos. En lugar de eso, los perfiles de dichas armas aparecen en esta tarjeta.

ARSENAL DE VEHÍCULOS DEL ASTRA MILITARUM

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón automático Exterminator [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	48"	4	4+	9	-1	3
Cañón de batalla Demolisher [ÁREA]	24"	1D6+3	4+	14	-3	1D6
Cañón de Batalla Vanquisher [PESADA]	72"	1	4+	18	-4	1D6+6
▶ Cañón de plasma Executioner – estándar [ÁREA]	36"	1D6+3	4+	7	-2	2
▶ Cañón de plasma Executioner – obrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D6+3	4+	8	-3	3
Cañón Gatling Punisher	24"	20	4+	5	0	1
Cañón nova eradicator [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	36"	1D3+6	4+	7	-1	2

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

LISTAS DE ARMAS

Varias miniaturas **VEHÍCULO ASTRA MILITARUM** tienen la opción de ser equipadas con una o más armas cuyos perfiles no aparecen listados en sus hojas de datos. En lugar de eso, los perfiles de dichas armas aparecen en esta tarjeta.