LOBOS ESPACIALES – CAMPEONES DE RUSS

REGLA DE DESTACAMENTO

Los Lobos Espaciales son un salvaje capítulo de Marines Espaciales de cazadores despiadados. Proceden del gélido mundo letal de Fenris y se esfuerzan por emular la fuerza, la astucia y la ferocidad aullante de su Primarca: Leman Russ, el Rey Lobo. En su persecución de los enemigos de la Humanidad a través del Mar de las Estrellas, los Lobos Espaciales emplean la avanzada tecnología y las mortíferas armas del Adeptus Astartes bajo una piel de aparente barbarie salvaje. Con audaces alardes, la asunción de impetuosos riesgos y los alegres rugidos de quienes son guerreros natos, los Lobos Espaciales son un Capítulo de héroes que guerrean sin miedo ni dudas, cada uno de los cuales busca forjar una saga digna de ser inmortalizada.

Si tu facción de ejército es **Adeptus Astartes**, puedes usar la regla de destacamento Campeones de Russ.

RESTRICCIONES

- Tu ejército puede incluir unidades **Lobos Espaciales**, pero no puede incluir unidades **Adeptus Astartes** pertenecientes a otro Capítulo.
- Tu ejército no puede incluir ninguna de estas unidades: **Escuadra Táctica**; **Escuadra de Asalto**; **Escuadra de Asalto con propulsor de salto**; **Escuadra de Devastadores**; **Escuadra de Mando**; **Apotecario Primaris.**

HAZAÑAS DIGNAS DE UNA SAGA

Las hazañas legendarias en batalla son un hidromiel embriagador. Quienes las presencian se sienten inspirados a realizar mayores hazañas de audacia y valor, decididos a demostrar que son dignos ante sus campeones.

Al final de la ronda de batalla, puedes elegir 1 de las Sagas listadas a continuación. Si tu ejército completó esa Saga durante esa ronda de batalla, todas las miniaturas **Adeptus Astartes** de tu ejército reciben el beneficio asociado hasta el final de la batalla. Solo puedes elegir cada Saga una vez por batalla.

SAGA DEL QUE NACIÓ GUERRERO

- Esta Saga se completa si una o más miniaturas **Personaje Adeptus Astartes** de tu ejército eliminaron una o más miniaturas **Personaje** enemigas durante la ronda de batalla.
- **Beneficio por completarla:** Las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas **Adeptus Astartes** de tu ejército tienen la habilidad **[Golpes sostenidos 1]**.

SAGA DE MAJESTAD

- Esta Saga se completa si controlaste uno o más marcadores de objetivo en la zona de despliegue de tu oponente al final del turno de cualquier jugador durante la ronda de batalla, y una o más miniaturas **Personaje Adeptus Astartes** de tu ejército estaban dentro del alcance de ese marcador de objetivo.
- **Beneficio por completarla:** Mejora en 1 el atributo Control de Objetivo de las miniaturas **Adeptus Astartes** de tu ejército.

SAGA DEL OSO

- Esta Saga se completa si una o más miniaturas **Personaje Adeptus Astartes** de tu ejército vieron su número de heridas restantes caer por debajo de la mitad de su número inicial de heridas durante la ronda de batalla, pero al final de la ronda de batalla no habían sido eliminadas.
- **Beneficio por completarla:** Las miniaturas **Adeptus Astartes** de tu ejército tienen la habilidad No hay dolor 6+.

SAGA DEL MATABESTIAS

- Esta Saga se completa si una o más miniaturas **Personaje Adeptus Astartes** de tu ejército eliminaron una o más miniaturas **Monstruo** o **Vehículo** durante la ronda de batalla.
- **Beneficio por completarla:** Las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas **Adeptus Astartes** de tu ejército tienen la habilidad **[Impactos letales]**.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Campeones de Russ, puedes usar estas estratagemas de Campeones de Russ.

ARMADURA DE DESPRECIO

ESTR. CAMPEONES DE RUSS - TÁCTICA DE BATALLA

La beligerancia de los Adeptus Astartes, combinada con su fisiología sobrehumana, los convierte en enemigos terribles.

1PM

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: 1 unidad **Adeptus Astartes** unidad de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que un ataque tome como blanco a tu unidad, empeora en 1 el atributo Penetración de Armadura de ese ataque.

¡A LA YUGULAR!

ESTR. CAMPEONES DE RUSS - TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Con el olor de la sangre en el aire y la alegría de la batalla surgiendo en los corazones de los verdaderos guerreros, incluso la mayor presa puede ser derribada.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **Adeptus Astartes** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, mejora en 1 atributo Factor de Penetración de las armas de combate con las que estén equipadas miniaturas en tu unidad. Si tu ejército ha completado la Saga del Matabestias, dichas armas también tienen la habilidad **[LANZA]** hasta el final de la fase.

PROTECCIONES RÚNICAS

ESTR. CAMPEONES DE RUSS - EQUIPO

Imbuidos con el poder psíquico de los Sacerdotes Rúnicos, los tótems chamánicos, los tatuajes y los fetiches son un potente escudo contra los ataques impíos y la asquerosa hechicería de los brujos.

1PM

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: 1 unidad **Adeptus Astartes** de tu ejército que fue elegida como el blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+ contra heridas mortales y ataques psíquicos hasta el final de la fase. En su lugar, si tu ejército ha completado la Saga del Oso, las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales y ataques psíquicos hasta el final de la fase.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Campeones de Russ, puedes usar estas estratagemas de Campeones de Russ.

AULLIDO DE MUERTE

1PM

ESTR. CAMPEONES DE RUSS - ARDID ESTRATÉGICO

Después de acechar a la presa, solo queda ir a por sus puntos más débiles y desgarrarla en una furiosa sangría. Quienes lo ven se horrorizan ante el sangriento espectáculo, un instante antes de que los hijos de Russ se abalancen sobre ellos.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** unidad de tu ejército que eliminó a una o más unidades enemigas en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad haga un movimiento de consolidar, podrá mover hasta 6" en lugar de hasta 3", siempre y cuando tu unidad termine ese movimiento de consolidar en coherencia de unidad y en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas. Además, si tu ejército ha completado la Saga de Majestad, cada unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad al terminar ese movimiento de consolidar debe hacer un chequeo de acobardamiento.

ORGULLO MARCIAL

1PM

ESTR. CAMPEONES DE RUSS - HAZAÑA ÉPICA

Los mayores campeones entre los hijos de Russ deben llevar la lucha al enemigo, liderando con el ejemplo para mantener el honor de su Capítulo.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: 1 miniatura **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

EFECTO: Elige 1 Saga que tu ejército aún no haya completado. Hasta el final del turno, las miniaturas en la unidad de tu **PERSONAJE** tienen el beneficio de la Saga elegida como si tu ejército la hubiese completado.

ASALTO IMPLACABLE

1PM

ESTR. CAMPEONES DE RUSS - ARDID ESTRATÉGICO

Una vez sus cuchillas y garras se tiñen de rojo con la sangre del enemigo, nada frenará a los salvajes hijos de Russ ante una nueva presa.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército haga un movimiento de retroceder o de avanzar.

BLANCO: Esa unidad **ADEPTUS ASTARTES**.

EFECTO: Hasta el final del turno, tu unidad es elegible para disparar aunque haya retrocedido o avanzado en esta fase. Si tu ejército ha completado la Saga del que nació guerrero, hasta el final del turno, tu unidad también es elegible para declarar cargas.

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Campeones de Russ, puedes usar estas mejoras de Campeones de Russ.

EL PETO DE DESTROZALOBOS

Las pieles de lobo son trofeos habituales entre los héroes de Fenris. Sin embargo, algunos de estos pellejos son raros y están impregnados de leyenda, pues pertenecen a uno de los casi míticos lobos melenanegra. El peto de Destrozalobos procedía de un gigante de esta especie. Incluso ahora, cuando apenas se recuerda el nombre de su heroico cazador, el espíritu de Destrozalobos sigue impregnando la piel de la criatura muerta hace tiempo, un aura bestial que llega a los primitivos centros del miedo. Incluso los poderosos tiemblan instintivamente ante su portador, sintiendo la presencia de un aterrador depredador alfa.

Solo miniaturas **ADEPTUS ASTARTES**. Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga en la zona de amenaza del portador debe hacer un chequeo de acobardamiento.

MUERTE NEGRA

Las sagas de Torvald Rompecolmillos, de Gerd el Sangriento y muchas otras detallan los enfermizos monstruos y campeones del mal que han caído ante la Muerte Negra. Cuentan cómo los encantamientos rúnicos grabados en esta arma de ébano brillan en la oscuridad en la batalla, transformando al portador en una implacable máquina de matar.

Solo miniaturas **ADEPTUS ASTARTES**. Las armas de combate del portador tienen las habilidades **[ANTIMONSTRUO 4+]** y **[ANTIVEHÍCULO 4+]**.

TALISMÁN DE COLA DE LOBO

Aunque los hijos de Russ los ven como muestras de suerte y protección contra el mal, los talismanes de cola de lobo son considerados por la mayoría de los que no pertenecen a los Capítulos de la herencia genética de Russ como baratijas de mera superstición. Sin embargo, ya sea por el poder de la creencia del portador, por algún atributo inherente a las criaturas de las que proceden o por alguna razón más extraña, estos talismanes parecen otorgar al guerrero cierta protección contra los ataques malévolos.

Solo miniaturas **ADEPTUS ASTARTES**. Cada vez que se asigne un ataque al portador, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

ARMA GÉLIDA

Estas son algunas de las armas más preciadas de los hijos de Russ, el Señor del Invierno y la Guerra, unas armas de frío abrasador especialmente forjadas por un maestro Sacerdote de Hierro. Algunas están forjadas a partir de los afilados colmillos del Kraken de hielo, mientras que otras son fragmentos de diamante energizado, lo que les da la apariencia de hojas forjadas con el hielo más puro.

Solo miniaturas **ADEPTUS ASTARTES**. Las armas de combate del portador tienen la habilidad **[PRECISIÓN]**, y los atributos Fuerza y Factor de Penetración de dichas armas se ven mejorados en 1.

LOGAN GRIMNAR

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
El Hacha Morkai – a una mano	Combate	10	2+	6	-2	1
El Hacha Morkai – a dos manos	Combate	6	2+	8	-2	3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICAS: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Alto Rey de Fenris: Una vez por batalla,en tu fase de carga, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final del turno, puedes repetir las tiradas de carga de las unidades **Adeptus Astartes** de tu ejército y, hasta el final del turno, cada vez que una miniatura **Adeptus Astartes** de tu ejército realice un ataque de combate, puedes repetir la tirada para impactar.

El Gran Lobo: Cada vez que esta miniatura elimine una unidad enemiga, recibes 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Exterminador, Señor del Capítulo, Logan Grimnar**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

LOGAN GRIMNAR

Logan Grimnar, Gran Lobo y Alto Rey de Fenris, es uno de los Señores del Capítulo más veteranos. En guerra contra cualquiera que amenace a los Lobos Espaciales o al Imperium, el carisma de Grimnar y sus siglos de victorias heroicas lo han inmortalizado como uno de los guerreros más alabados de la galaxia.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **Logan Grimnar – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Bólter tormenta; el Hacha Morkai.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de Asalto**
- **Escuadra de Exterminadores Reliquia**
- **Escuadra de Exterminadores**
- **Exterminadores de la Guardia del Lobo**

LOGAN GRIMNAR

Tu ejército no puede incluir a la vez a **Logan Grimnar** y a **Logan Grimnar en Cabalgatormentas**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Exterminador, Señor del Capítulo, Logan Grimnar**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

LOGAN GRIMNAR *EN CABALGATORMENTAS*

M	R	S	H	L	CO
10"	6	2+	12	6+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
El hacha Morkai – a una mano	Combate	10	2+	6	-2	1
El hacha Morkai – a dos manos	Combate	6	2+	8	-2	3
Torbellino de dientes y garras [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	4+	5	-1	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICAS: **Final violento 1D3, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Alto Rey de Fenris: Una vez por batalla,en tu fase de carga, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final del turno, puedes repetir las tiradas de carga de las unidades **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército y, hasta el final del turno, cada vez que una miniatura **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército realice un ataque de combate, puedes repetir la tirada para impactar.

El Gran Lobo: Cada vez que esta miniatura elimine una unidad enemiga, recibes 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **MONTADA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, IMPERIUM, SEÑOR DEL CAPÍTULO, LOGAN GRIMNAR EN CABALGATORMENTAS**

CLAVES DE FACCIÓN: **ADEPTUS ASTARTES, LOBOS ESPACIALES**

LOGAN GRIMNAR *EN CABALGATORMENTAS*

Cuando va a la batalla en su ornamentado carruaje antigravitatorio, Cabalgatormentas, Logan Grimnar es una destructiva y veloz tempestad de guerra. Tirado por dos gigantescos y feroces Lobos de Trueno, el casco de Cabalgatormentas, famoso en las sagas, lleva al veterano líder hasta el corazón del enemigo, para que el hacha Morkai salde sus cuentas pendientes.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Logan Grimnar en Cabalgatormentas – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Bólter tormenta; el Hacha Morkai; torbellino de dientes y garras.

LÍDER

Esta miniatura se puede anexar a la siguiente unidad:

- **Jinetes de Lobo de Trueno**

LOGAN GRIMNAR

Tu ejército no puede incluir a la vez a **Logan Grimnar** y a **Logan Grimnar en Cabalgatormentas**.

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Señor del Capítulo, Logan Grimnar en Cabalgatormentas**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

NJAL INVOCATORMENTAS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Relámpago viviente – fuego brujo [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 2]	24"	1D6	3+	7	-1	1
Relámpago viviente – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 2]	24"	2D6	3+	7	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo de Invocatormentas [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	4	3+	7	-1	1D3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICAS: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Invocatormentas (Psíquica): Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Sigilo.

Armadura rúnica: Cada vez que un ataque Psíquico tome como blanco a la unidad de esta miniatura, resta 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Psíquico, Imperium, Exterminador, Njal Invocatormentas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

NJAL INVOCATORMENTAS

Invocando ventiscas cortantes como dientes de hielo para dispersar a sus enemigos, Njal Invocatormentas es un foco elemental de furia psíquica. Es el Alto Sacerdote Rúnico de los Lobos Espaciales y empuña un báculo crepitante con el que anula los hechizos enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Njal Invocatormentas – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola bólter; Relámpago viviente;
Báculo de Invocatormentas.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

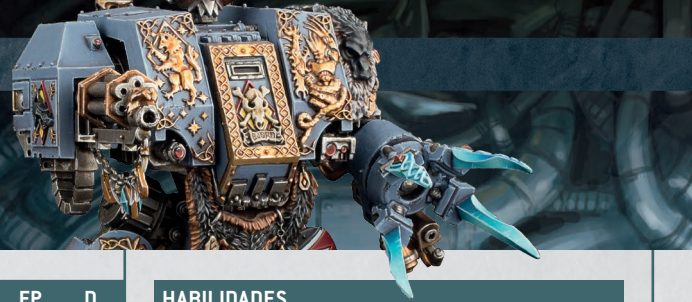
- **Escuadra de Exterminadores de Asalto**
- **Escuadra de Exterminadores Reliquia**
- **Escuadra de Exterminadores**
- **Exterminadores de la Guardia del Lobo**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Psíquico, Imperium, Exterminador, Njal Invocatormentas**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

BJORN GARRA IMPLACABLE

M	R	S	H	L	CO
8"	9	2+	8	6+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	2+	6	0	1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
▶ Cañón de plasma pesado - estándar [ÁREA]	36"	1D3	2+	7	-2	2
▶ Cañón de plasma pesado - sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	2+	8	-3	3
▶ Cañón congelante – disperso [RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	2
▶ Cañón congelante – concentrado	36"	1	2+	9	-3	5
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	2+	9	-4	1D6
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	2+	12	-3	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garra Verdadera [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	2+	12	-2	3

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, No hay dolor 5+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Tenacidad legendaria: Cada vez que se asigne un ataque a esta miniatura, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.

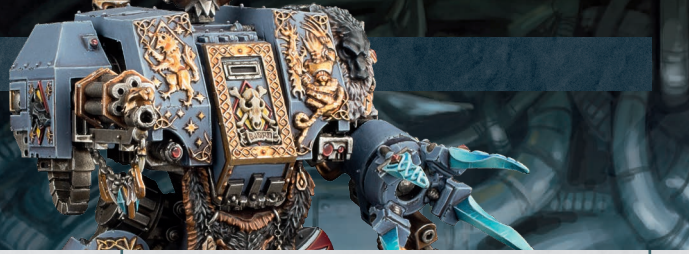
Estratega veterano: Una vez por batalla, después de que tu oponente use una estratagema, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la batalla, incrementa en 1PM el coste de esa estratagema para tu oponente.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Personaje, Héroe Épico, Humo, Imperium, Dreadnought, Bjorn Garra Implacable**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

BJORN GARRA IMPLACABLE

El más anciano de todos los Marines Espaciales y último de la Compañía de Russ, Bjorn Garra Implacable ha luchado durante milenios dentro del sarcófago de un Dreadnought. Los Lobos Espaciales veneran a Bjorn como un vínculo vivo con su pasado más profundo, despertándolo solo en momentos de extrema necesidad, en los que aún lucha tan furiosamente como lo hizo al lado de Russ.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de asalto de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Cañón de plasma pesado
  - 1 Cañón congelante
  - 1 Cañón de fusión
  - 1 Cañón láser doble

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Bjorn Garra Implacable– Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Cañón de asalto; lanzallamas pesado; Garra Verdadera.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Personaje, Héroe Épico, Humo, Imperium, Dreadnought, Bjorn Garra Implacable**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

ARJAC PUÑORROCA

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Martillo de Enemigos [ANTIMONSTRUO 2+, ASALTO]	6"	1	2+	8	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Martillo de Enemigos [ANTIMONSTRUO 2+]	Combate	5	2+	8	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Yunque de la resistencia: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar si esa unidad está bajo sus efectivos iniciales, y, además, suma 1 a la tirada para herir si esa unidad está bajo la mitad de sus efectivos.

Campeón de la Guardia del Rey: Puedes tomar a esta miniatura como blanco de la estratagema Desafío Épico por 0PM. Además, cada vez que esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad **Personaje**, puedes repetir las tiradas para impactar y para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Exterminador, Arjac Puñorroca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

ARJAC PUÑORROCA

Arjac Puñorroca es una imponente masa de músculos y un taciturno yunque en el que sus hermanos pueden apoyarse. Empuñando el enorme Martillo de Enemigos (para recordar su antiguo papel de Sacerdote de Hierro de la forja) Arjac los aplasta con una fuerza pulverizadora. Como campeón personal del Gran Lobo, Arjac defiende el honor del Capítulo.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Arjac Puñorroca – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con: Martillo de Enemigos.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de Asalto**
- **Escuadra de Exterminadores Reliquia**
- **Escuadra de Exterminadores**
- **Exterminadores de la Guardia del Lobo**

Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores aunque una miniatura **Capitán** *o* **Señor del Capítulo** *ya se haya anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Exterminador, Arjac Puñorroca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

ULRIK EL MATADOR

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

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

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Crozius de artífice	Combate	5	2+	6	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 6+, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Juramento de matador: Mientras esta miniatura lidere una unidad, al inicio de la fase de combate, elige 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de la unidad de esta miniatura. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en la unidad de esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a esa unidad enemiga, repite las tiradas para impactar de 1 y repite las tiradas para herir de 1. Si esa unidad enemiga es una unidad **Personaje**, **Vehículo** o **Monstruo**, hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en la unidad de esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a esa unidad enemiga, puedes repetir las tiradas para impactar y para herir.

Yelmo de lobo de Russ (Aura): Mientras una unidad **Adeptus Astartes** amiga esté is a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas en esa unidad tienen un atributo Liderazgo de 5+.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Ulrik el Matador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

ULRIK EL MATADOR

Un dechado de sabiduría y experiencia, Ulrik el Matador ha sido el mentor de muchos de los mejores campeones de los Lobos Espaciales. Es el Alto Sacerdote Lobo, que inspira a todos los que luchan a su lado con su agresividad y destreza marcial. Dirigiendo su temible mirada a los enemigos poderosos, Ulrik jura con fuerza acabar con ellos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ulrik el Matador – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola de plasma; crozius de artífice.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- Garras Sangrientas
- Cazadores Grises
- Colmillos Largos
- Guardia del Lobo

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Ulrik el Matador**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

RAGNAR PELAJE NEGRO

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Colmillo Gélido [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	8	2+	6	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Aullido de guerra: Mientras esta miniatura lidere una unidad, esa unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que avanzó.

Ansia de batalla: Cada vez que esta miniatura termine un movimiento de carga, suma 2 a los atributos Fuerza y Ataques del Colmillo Gélido de esta miniatura hasta el final del turno.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Granadas, Tacticus, Capitán, Ragnar Pelaje Negro**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

RAGNAR PELAJE NEGRO

Sumamente seguro de sí mismo y deseoso de ser siempre el primero en la refriega, el Señor Lobo Ragnar Pelaje Negro lidera regularmente su Gran Compañía en devastadoras invasiones planetarias. Aunque ya no es tan testarudo como en su juventud, los ataques de Ragnar siguen siendo furiosos huracanes de violencia, y sus aterradores aullidos congelan la sangre de sus enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ragnar Pelaje Negro – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola bólter; Colmillo Gélido.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- Guardia del Lobo
- Garras Sangrientas
- Cazadores Grises
- Escuadra de Intercesores de Asalto
- Escuadra de Veteranos de Férreaguardia
- Escuadra de Intercesores

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Granadas, Tacticus, Capitán, Ragnar Pelaje Negro**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

KROM OJODRAGÓN

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garradraco [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	2+	7	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

¡No acepto la derrota!: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar si esa unidad está bajo sus efectivos iniciales, y, además, suma 1 a la tirada para herir si esa unidad está bajo la mitad de sus efectivos.

Ojo fiero: En tu fase de disparo, puedes elegir 1 unidad **Infantería** enemiga visible para esta miniatura y a 12" o menos de ella. Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Capitán, Krom Ojodragón**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

KROM OJODRAGÓN

Beligerante, violento y rara vez cuestionado por sus tácticas sanguinarias, Krom Ojodragón tiene fama de tener un gran temperamento. Su mirada feroz petrifica a los hombres menores, pero su ojo crítico busca hazañas y su Gran Compañía cuenta con muchos veteranos de la Guardia del Lobo. Salvajemente competitivo, Krom se niega a aceptar la derrota.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Krom Ojodragón**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola bólter; Garradraco.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Garras Sangrientas**
- **Cazadores Grises**
- **Guardia del Lobo**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Capitán, Krom Ojodragón**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

HARALD LOBO DE MUERTE

M	R	S	H	L	CO
10"	6	3+	7	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Dientes y garras aplastantes [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	3+	5	-1	1
Glacius	Combate	6	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Señor de los lobos: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que esa unidad haga un movimiento de carga, los dientes y garras aplastantes con los que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS] hasta el final del turno.

Manto del Rey de los trolls: Una vez por fase, al resolver un ataque realizado contra esta miniatura, después de hacer la tirada de salvación por esta miniatura, puedes cambiar el atributo Daño de ese ataque a 0.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Capitán, Harald Lobo de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

HARALD LOBO DE MUERTE

Harald Lobo de Muerte muestra una conexión asombrosa con las bestias lupinas de Fenris. La guarida de su Gran Compañía resuena con sus aullidos, y muchos de estos lobos luchan junto con sus guerreros. Cazador sin igual, Harald rastrea a su presa con rapidez y sigilo, lanzando sus feroces golpes desde lo alto de su gigantesco lobo de trueno, Diente Gélido.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Harald Lobo de Muerte – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola bólter; Dientes y garras aplastantes; Glacius.

LÍDER

Esta miniatura se puede anexar a la siguiente unidad:

- **Jinetes de Lobo de Trueno**

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Capitán, Harald Lobo de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

CANIS NACIDO LOBO

M	R	S	H	L	CO
10"	6	3+	6	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Dientes y garras aplastantes [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	4+	5	-1	1
Garras de lobo [ACOPLADA]	Combate	8	2+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Nacido entre lobos: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas de combate con las que estén equipadas miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

Depredador alfa: Cada vez que esta miniatura termine un movimiento de carga, elige 1 unidad enemiga en su zona de amenaza y tira 1D6: con 2-3, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con 4-5, esa unidad enemiga sufre 3 heridas mortales; con un 6, esa unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales.

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Canis Nacido Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

CANIS NACIDO LOBO

El más feroz de los veteranos de Harald Lobo de Muerte, Canis Nacido Lobo se mueve con seguridad animal. Se cree que fue criado por una loba, pero aunque Canis habla con sus hermanos con gruñidos y rugidos, en batalla sus furias frenéticas, sus garras cortantes y las mandíbulas de su lobo de trueno son toda la comunicación que necesita.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Canis Nacido Lobo – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Dientes y garras aplastantes; garras de lobo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Lobos Fenrisianos**
- **Jinetes de Lobo de Trueno**

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Canis Nacido Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

JEFE DE BATALLA DE LA GUARDIA DEL LOBO

CON ARMADURA EXTERMINADOR

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño sierra [ANTIVEHÍCULO 3+]	Combate	4	3+	8	-2	2
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	5	3+	4	0	1
Arma de energía	Combate	5	2+	5	-2	1
Puño de energía	Combate	4	2+	8	-2	2
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	3+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	6	3+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Precisión táctica: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Huskarl del Jarl: Mientras esta unidad esté anexada a una unidad que incluya otra miniatura **PERSONAJE**, todas las miniaturas **PERSONAJE** en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo reliquia: El portador tiene un atributo heridas de 6.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, EXTERMINADOR, JEFE DE BATALLA DE LA GUARDIA DEL LOBO CON ARMADURA EXTERMINADOR**

CLAVES DE FACCIÓN: **ADEPTUS ASTARTES, LOBOS ESPACIALES**

JEFE DE BATALLA DE LA GUARDIA DEL LOBO

CON ARMADURA EXTERMINADOR

Los Jefes de batalla de la Guardia del Lobo poseen una gran experiencia y una personalidad dominante, que utilizan para guiar a los demás en batalla. Cada uno de ellos combina una destreza sobrenatural en el combate con las mejores reliquias de las armerías de su Señor Lobo, las más preciadas de las cuales son las temibles armaduras Exterminador.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma de energía de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Puño sierra
  - 1 Puño de energía
  - 1 Escudo reliquia y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 Martillo de trueno
- El bólter tormenta de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Puño sierra
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma de energía
  - 1 Martillo de trueno
  - 1 Combiarma
- El bólter tormenta y el arma de energía de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Jefe de batalla de la Guardia del Lobo con armadura Exterminador**

Esta miniatura está equipada con:
Bólter tormenta; arma de energía.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de Asalto**
- **Escuadra de Exterminadores Reliquia**
- **Escuadra de Exterminadores**
- **Exterminadores de la Guardia del Lobo**

Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores aunque una miniatura **Capitán** *o* **Señor del Capítulo** *ya se haya anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Exterminador, Jefe de batalla de la Guardia del Lobo con armadura Exterminador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

SEÑOR LOBO *EN LOBO DE TRUENO*

M	R	S	H	L	CO
10"	6	3+	6	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Bólter artesanal	24"	2	2+	4	0	2
► Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
► Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	6	3+	4	0	1
Dientes y garras aplastantes [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	4+	5	-1	1
Puño de energía	Combate	5	2+	8	-2	2
Arma reliquia	Combate	6	2+	5	-2	2
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	3+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	7	3+	5	-2	1

► *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Ritos de batalla: Una vez por ronda de batalla, 1 unidad de tu ejército con esta habilidad puede ser blanco de una estratagema por 0PM, aunque otra unidad de tu ejército ya haya sido tomada como blanco de esa estratagema en esta fase.

Velocidad del cazador: Suma 1 a las tiradas de avanzar y cargar de la unidad de esta miniatura.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo reliquia: El portador tiene un atributo heridas de 7.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Personaje, Granadas, Imperium, Capitán, Señor Lobo en Lobo de Trueno**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

SEÑOR LOBO *EN LOBO DE TRUENO*

Criado desde cachorro o vencido en los páramos, un Lobo de Trueno es una montura salvaje y temible para un Señor Lobo. A menudo al frente de Grandes Compañías salvajes y alocadas, estos Señores Lobos combinan sus siglos de experiencia y perspicacia estratégica con la ferocidad y velocidad de un cazador tan mortal como el propio Señor.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma reliquia de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Puño de energía
  - 1 Martillo de trueno
  - 1 Escudo reliquia y 1 arma cuerpo a cuerpo
- La pistola bólter de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Combiarma
  - 1 Bólter artesanal
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Bólter tormenta
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma reliquia
  - 1 Martillo de trueno
- La pistola bólter y el arma reliquia de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Señor Lobo en Lobo de Trueno**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola bólter; dientes y garras aplastantes; arma reliquia.

LÍDER

Esta miniatura se puede anexar a la siguiente unidad:

- **Jinetes de Lobo de Trueno**

CLAVES: **Montada, Personaje, Granadas, Imperium, Capitán, Señor Lobo en Lobo de Trueno**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

JEFE DE BATALLA DE LA GUARDIA DEL LOBO

EN LOBO DE TRUENO

M	R	S	H	L	CO
10"	6	3+	5	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Bólter artesanal	24"	2	2+	4	0	2
▶ Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	5	3+	4	0	1
Dientes y garras aplastantes [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	4+	5	-1	1
Puño de energía	Combate	4	2+	8	-2	2
Arma reliquia	Combate	5	2+	5	-2	2
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	3+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	6	3+	4	-2	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Precisión táctica: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Cazador agresivo: Una vez por batalla, en la fase de disparo de tu oponente, después de que una unidad enemiga haya terminado de realizar sus ataques, si la unidad de esta miniatura fue tomada como blanco de uno o más de esos ataques, la unidad de esta miniatura puede hacer un movimiento normal de hasta 1D6", pero debe terminar ese movimiento tan cerca como sea posible de la unidad enemiga más cercana. Al hacerlo, las miniaturas en la unidad de esta miniatura pueden mover por la zona de amenaza de esa unidad enemiga.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Tormenta: El portador tiene salvación invulnerable 4+ .

CLAVES: **Montada, Personaje, Granadas, Imperium, Jefe de batalla de la Guardia del Lobo en Lobo de Trueno**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

JEFE DE BATALLA DE LA GUARDIA DEL LOBO

EN LOBO DE TRUENO

Los Jefes de Batalla son campeones que poseen una gran perspicacia táctica, y son elegidos por su Señor Lobo para dirigir sus propias fuerzas. Los más agresivos suelen elegir ir a la guerra a lomos de un Lobo de Trueno.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma reliquia de esta miniatura puede/reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Puño de energía
  - 1 Martillo de trueno
  - 1 Escudo Tormenta y 1 arma cuerpo a cuerpo
- La pistola bólter de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Combiarma
  - 1 Bólter artesanal
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Bólter tormenta
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma reliquia
  - 1 Martillo de trueno
- La pistola bólter y el arma reliquia de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Jefe de batalla de la Guardia del Lobo en lobo de Trueno**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola bólter; dientes y garras aplastantes; arma reliquia.

LÍDER

Esta miniatura se puede anexar a la siguiente unidad:

- **Jinetes de Lobo de Trueno**

Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores aunque una miniatura **Capitán** *o* **Señor del Capítulo** *ya se haya anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Montada, Personaje, Granadas, Imperium, Jefe de batalla de la Guardia del Lobo en Lobo de Trueno**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

GARRAS SANGRIENTAS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Rifle grav [ANTIVEHÍCULO 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
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
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
Espada sierra Astartes	Combate	3	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Carga berserker: Cada vez que esta unidad haga un movimiento de carga, hasta el final del turno, suma 1 a los atributos ataques y Fuerza de las armas de combate con las que estén equipadas miniaturas en esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Línea de Batalla, Granadas, Imperium, Garras Sangrientas**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

GARRAS SANGRIENTAS

Jóvenes y fogosos guerreros llenos de agresivo entusiasmo, los Garras Sangrientas ansían demostrar su valía en una batalla salvaje. Con una exuberancia implacable, se lanzan de cabeza contra el enemigo, a caballo entre el heroísmo y la temeridad. Muchas grandes sagas comienzan con las gloriosas cacerías de los Garras Sangrientas.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter del Líder de Manada Garra Sangrienta puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- La espada sierra Astartes del Líder de Manada Garra Sangrienta puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma de energía
- La espada sierra Astartes de hasta 2 Garras Sangrientas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Lanzallamas y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 Rifle grav y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 Rifle de fusión y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 Rifle de plasma y 1 arma cuerpo a cuerpo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Garra Sangrienta**
- **9-14 Garras Sangrientas**

Cada miniatura está equipada con:
Pistola bólter; espada sierra Astartes.

UNIDAD ANEXADA

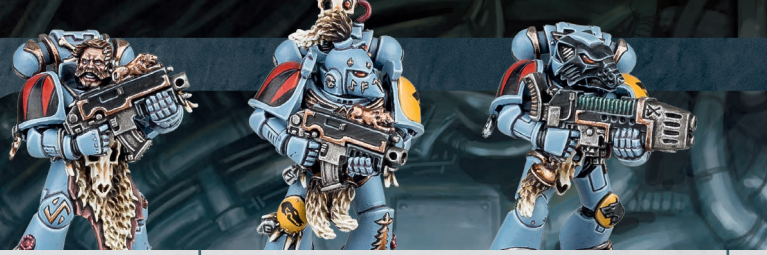
Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Asalto**, en su lugar, puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Línea de Batalla, Granadas, Imperium, Garras Sangrientas**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

CAZADORES GRISES

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Rifle grav [ANTIVEHÍCULO 2+]	18"	2	3+	5	-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
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
Espada sierra Astartes	Combate	3	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

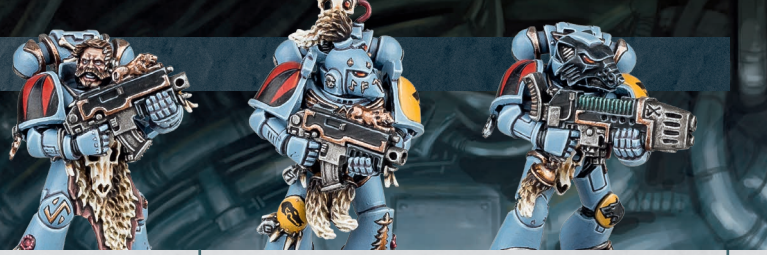
Cazadores sagaces: Esta unidad es elegible para disparar en un turno en que retrocedió o avanzó.

CLAVES: **Infantería, Línea de Batalla, Granadas, Imperium, Cazadores Grises**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

CAZADORES GRISES

Con su agresividad bruta e instintiva ya un poco más templada (porque nunca se anulará del todo) tras innumerables victorias en el campo de batalla, los Cazadores Grises demuestran ser ya más pacientes, astutos y adaptables. Algunas manadas toman posiciones, mientras que otras acechan los flancos. Cuando se tiende la trampa, los Cazadores Grises se lanzan a matar.



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier cantidad de miniaturas pueden equiparse con 1 espada sierra Astartes.
- El arma cuerpo a cuerpo del Líder de Manada Cazador Gris puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Puño de energía
  - 1 arma de energía
- El bólter de hasta 2 Cazadores Grises puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Lanzallamas
  - 1 Rifle grav
  - 1 Rifle de fusión
  - 1 Rifle de plasma

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Cazador Gris**
- **4-9 Cazadores Grises**

Cada miniatura está equipada con:
Pistola bólter; bólter; arma cuerpo a cuerpo.

UNIDAD ANEXADA

Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra Táctica**, en su lugar, puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Línea de Batalla, Granadas, Imperium, Cazadores Grises**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

GUARDIA DEL LOBO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	5+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	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
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma heredada	Combate	4	3+	5	-1	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Compañeros escogidos: Mientras una miniatura **Personaje** lidere esta unidad, cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Tormenta: El portador tiene salvación invulnerable 4+ .

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Guardia del Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

GUARDIA DEL LOBO

Cada Guardia del Lobo es un guerrero heroico, elegido por su señor, que se ha ganado su puesto con hazañas excepcionales. Actúan como su consejo y compañeros de armas, y cuando no están destrozando enemigos a su lado, ejercen de guardaespaldas de otros guerreros de alto rango o persiguen misiones peligrosas por derecho propio.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Bólter
  - 1 Combiarma
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Bólter tormenta
  - 1 Escudo Tormenta

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Guardia del Lobo Líder de Manada**
- **4-9 Guardia del Lobo**

Cada miniatura está equipada con:
Pistola bólter; arma heredada.

UNIDAD ANEXADA

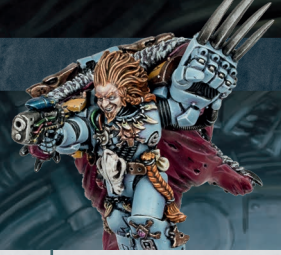
Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Veteranos de Vanguardia**, en su lugar, puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Guardia del Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

LUKAS EL TRAMPOSO

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
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
Garra del Chacal	Combate	6	2+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Pellejo del Doppegangrel: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que un ataque tome como blanco a esa unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

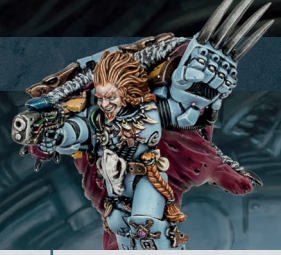
El que ríe el último...: Si esta miniatura es eliminada por un ataque de combate, después de que la unidad atacante haya terminado de realizar sus ataques, tira 1D6: con 4+, la unidad atacante sufre 1D6 heridas mortales y queda acobardada.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Lukas el Tramposo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

LUKAS EL TRAMPOSO

Leyenda entre los guerreros impulsivos, Lukas (llamado el Tramposo por sus muchos detractores) es sinónimo de irreverencia y espíritu de juventud. Sus ingeniosos sabotajes y bromas asesinas lo sitúan como uno de los más astutos del Capítulo. Luchador sucio, rebelde y pícaro, las habilidades de Lukas son tan mortíferas como engañosas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Lukas el Tramposo – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola de plasma; Garra del Chacal.

LÍDER

Esta miniatura se puede anexar a la siguiente unidad:

- **Garras Sangrientas**

SEÑOR DEL ENGAÑO

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

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Lukas el Tramposo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

EXTERMINADORES DE LA GUARDIA DEL LOBO

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanzamisiles Ciclón – fragmentación [ÁREA]	36"	2D6	3+	4	0	1
Lanzamisiles Ciclón – perforante	36"	2	3+	9	-2	1D6
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño sierra [ANTIVEHÍCULO 3+]	Combate	3	4+	8	-2	2
Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	4	3+	5	-2	1
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	4+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	5	3+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Guardia del Lobo: Cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a los atributos Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles de ese ataque y/o a la tirada para impactar. Además, cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga que elegiste este turno para la habilidad Juramento y órdenes, suma 1 a la tirada para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Tormenta: El portador tiene un atributo heridas de 4.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Exterminador, Exterminadores de la Guardia del Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

EXTERMINADORES DE LA GUARDIA DEL LOBO

La Guardia del Lobo adorna sus armaduras de Exterminador con tótems, trofeos y marcas de honor ganadas en sus años de batalla. Luchan como punta de lanza en asaltos, buscando ansiosamente la gloria mientras el fuego enemigo rebota inofensivamente en su armadura y la tierra tiembla bajo sus pesados pies mientras matan con asombrosa habilidad

OPCIONES DE EQUIPO

- El puño de energía y el bólter tormenta, o el arma de energía y el bólter tormenta de cualquier cantidad de miniaturas pueden reemplazarse por dos de las siguientes opciones:
  - 1 bólter tormenta*
  - 1 combiarma*
  - 1 Puño sierra
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma de energía
  - 1 Martillo de trueno
  - 1 Escudo Tormenta
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, 1 Exterminador de la Guardia del Lobo puede reemplazar su puño de energía y su bólter tormenta por una de las siguientes opciones:
  - 1 Cañón de asalto
  - 1 Lanzallamas pesado
  - 1 Bólter tormenta y 1 lanzamisiles Ciclón
- El puño de energía y el bólter tormenta, o el arma de energía y el bólter tormenta de cualquier cantidad de miniaturas pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

** Las miniaturas no pueden equiparse con la misma pieza de equipo por duplicado y no pueden llevar un bólter tormenta y una combiarma al mismo tiempo*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Exterminador de la Guardia del Lobo**
- **4-9 Exterminadores de la Guardia del Lobo**

El Líder de Manada Exterminador de la Guardia del Lobo está equipado con: bólter tormenta; arma de energía.

Cada Exterminador de la Guardia del Lobo está equipado con: bólter tormenta; puño de energía.

UNIDAD ANEXADA

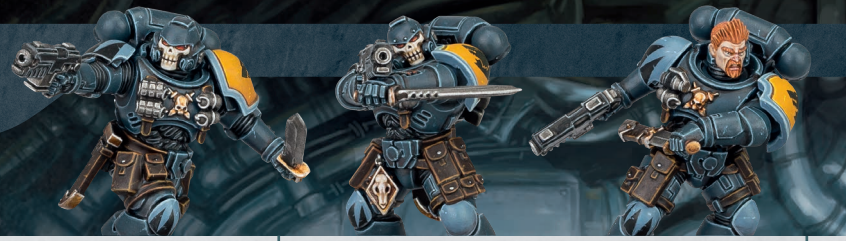
Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Exterminadores**, en su lugar, puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Exterminador, Exterminadores de la Guardia del Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

SABUESOS DE MORKAI

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter Morkai [ANTI-PSÍQUICO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA, PRECISIÓN]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filoarma Morkai [ANTI-PSÍQUICO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]	Combate	4	3+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6"**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Aullido de Morkai: En tu fase de disparo, puedes elegir 1 unidad enemiga a 12" o menos de esta unidad (si un **Teniente con Armadura Saqueador** lidera esta unidad, puedes elegir 1 unidad enemiga a 18" o menos en su lugar). Esa unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento, restando 1 al resultado si es una unidad **Psíquico**. Si falla el chequeo, además de estar acobardada, esa unidad estará aturdida hasta el inicio de tu siguiente fase de disparo. Mientras una unidad está aturdida, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque psíquico, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE* 6+

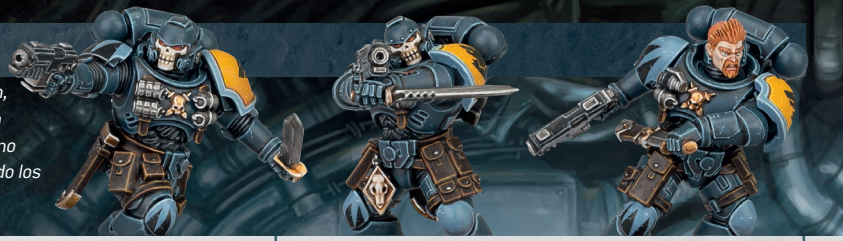
* Esta salvación invulnerable se mejora a 4+ contra ataques psíquicos.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Humo, Imperium, Phobos, Sabuesos de Morkai**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

SABUESOS DE MORKAI

Con su armadura Phobos cubierta de runas de protección y abjuración, los Sabuesos de Morkai son cazadores de Psíquicos. Al olfatearlos con sus detectores de psíquicos, estos guerreros emiten aullidos de un tono único. Los circuitos rúnicos aumentan su llamada de caza, perturbando los poderes de sus presas y sembrando el miedo antes de la matanza.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Sabueso de Morkai**
- **4-9 Sabuesos de Morkai**

Cada miniatura está equipada con:
Pistola bólter Morkai; filoarma Morkai.

UNIDAD ANEXADA

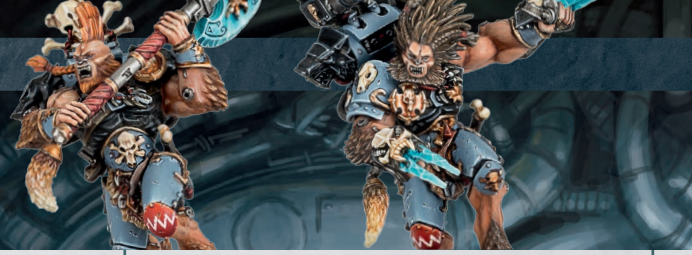
Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Saqueadores**, en su lugar, puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Humo, Imperium, Phobos, Sabuesos de Morkai**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

WULFEN

M	R	S	H	L	CO
8"	5	4+	2	6+	0



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzagranadas de asalto [ASALTO, ÁREA]	12"	1D6	5+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras Wulfen y armas de combate	Combate	6	3+	5	-1	1
Martillo Wulfen	Combate	4	3+	5	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Frenesí de muerte: Cada vez que una miniatura en esta unidad sea eliminada por un ataque de combate, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6. Con 4+, no la retires del juego; esa miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y después es retirada del juego.

HABILIDADES DE EQUIPO

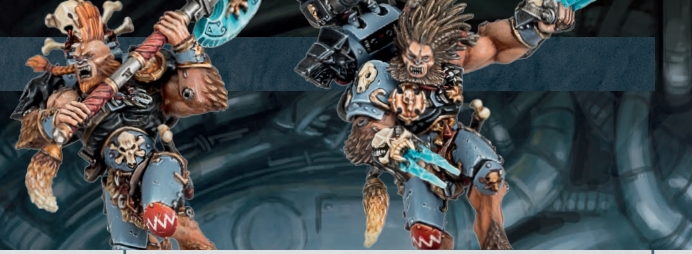
Escudo Tormenta: El portador tiene salvación invulnerable 4+ .

CLAVES: **Infantería, Imperium, Wulfen**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

WULFEN

Los Wulfen viven al borde de la furia constante, y sus escalofriantes aullidos desatan la bestia interior de los hijos de Russ. Los Wulfen son guerreros bestiales, alterados por la maldición que yace en la sangre de todos los vástagos del Rey Lobo. Son cazadores que avanzan con los colmillos desnudos y las garras extendidas, desgarrando a sus enemigos con una velocidad inhumana.



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier cantidad de miniaturas pueden equiparse con 1 lanzagranadas de asalto.
- Las garras Wulfen y armas de combate de cualquier cantidad de miniaturas pueden reemplazarse por 1 martillo Wulfen y 1 escudo tormenta.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Wulfen**
- **4-9 Wulfen**

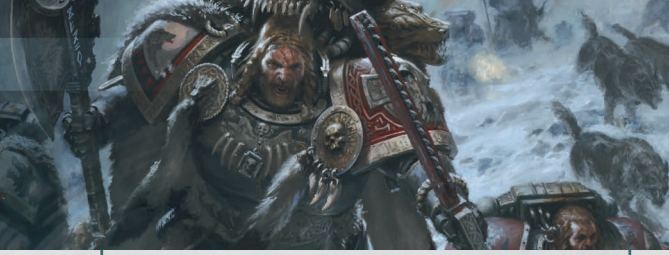
Cada miniatura está equipada con:
Garras Wulfen y armas de combate.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Wulfen**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

DREADNOUGHT WULFEN

M	R	S	H	L	CO
8"	9	2+	8	6+	0



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Gran hacha fenrisiana – golpe	Combate	5	3+	10	-2	1D6+1
Gran hacha fenrisiana – barrido	Combate	10	3+	6	-2	1
Gran garra de lobo	Combate	5	3+	10	-3	3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Furia bestial: Cada vez que esta miniatura sea elegida para combatir, puedes elegir 1 unidad enemiga en su zona de amenaza y tirar 1D6, sumando 2 al resultado si esta miniatura hizo un movimiento de carga este turno: con 4-5, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6+, esa unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de ventisca: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Imperium, Dreadnought, Dreadnought Wulfen**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

DREADNOUGHT WULFEN

Incluso cerca de la muerte y enterrado en un sarcófago de Dreadnought, un guerrero puede sucumbir a la maldición de los Wulfen. Las articulaciones y los servos se contraen y sufren espasmos como los músculos de un animal enloquecido cuando un Dreadnought Wulfen intenta mutilar y destripar. Por los emisores, suenan sus aullidos tormentosos de hambre de violencia sin sentido.

OPCIONES DE EQUIPO

- La gran hacha fenrisiana, o la gran garra de lobo y el bólter tormenta de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 escudo de ventisca y 1 bólter tormenta.
- Cualquier cantidad de bólteres tormenta de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Dreadnought Wulfen**

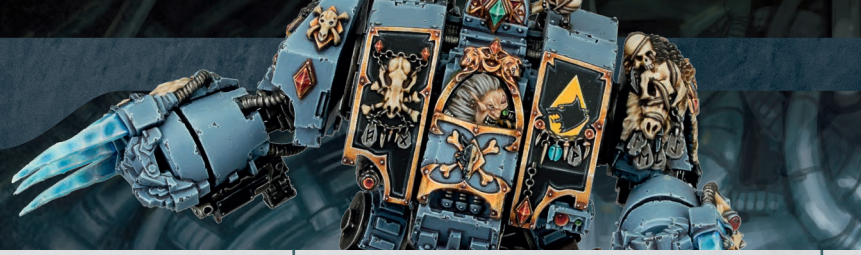
Esta miniatura está equipada con:
Bólter tormenta; gran hacha fenrisiana; gran garra de lobo.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Imperium, Dreadnought, Dreadnought Wulfen**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

COLMILLO ASESINO

M	R	S	H	L	CO
8"	9	2+	8	6+	0



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Las Garras Asesinas [ACOPLADA]	Combate	8	3+	14	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

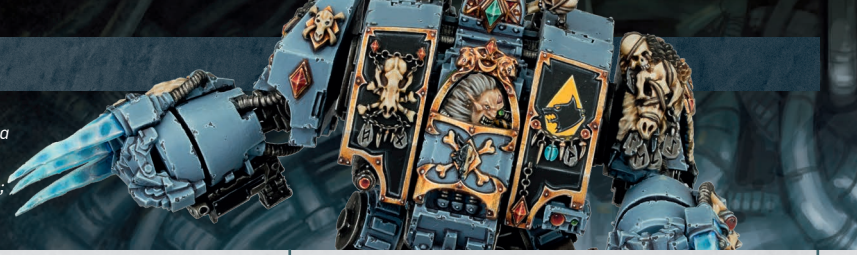
Asesino nato: Cada vez que una unidad enemiga toma como blanco a esta miniatura, después de que esa unidad haya terminado de realizar sus ataques, esta miniatura puede, o bien disparar como si fuera tu fase de disparo, o bien combatir como su fiera la fase de combate.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Dreadnought, Colmillo Asesino**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

COLMILLO ASESINO

Una bestia mecánica en estampida sale del Colmillo en momentos de necesidad, y sus brutales garras desgarran a sus enemigos miembro a miembro. El Capítulo lo llama Colmillo Asesino. Su verdadera identidad es desconocida, ya que sus insensibles gruñidos carecen de discurso; ahora solo se le conoce como una indómita fuerza de destrucción.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **Colmillo Asesino – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Lanzallamas pesado; bólter tormenta; las Garras Asesinas.

INDÓMITA FUERZA DE DESTRUCCIÓN

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

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Dreadnought, Colmillo Asesino**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

JINETES DE LOBO DE TRUENO

M	R	S	H	L	CO
10"	6	3+	4	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter	24"	2	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
Dientes y garras aplastantes [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	4+	5	-1	1
Arma heredada	Combate	4	3+	5	-1	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Carga feroz: Cada vez que esta unidad haga un movimiento de carga, hasta el final del turno, suma 1 al atributo Daño de las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Tormenta: El portador tiene salvación invulnerable 4+ .

CLAVES: **Montada, Granadas, Imperium, Jinetes de Lobo de Trueno**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

JINETES DE LOBO DE TRUENO

Los Lobos de Trueno son monstruosos y solitarios depredadores alfa, y solo la élite más intrépida de la Guardia del Lobo tiene el dominio para montarlos en batalla. Cuando cargan, sus aplastantes mandíbulas desgarran las placas blindadas, la carne y los huesos en una carnicería salvaje, mientras los jinetes de los Lobos de Trueno abaten al enemigo con una ferocidad heroica.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter de cualquier cantidad de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Bólter
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Escudo Tormenta

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Jinete de Lobo de Trueno**
- **2-5 Jinetes de Lobo de Trueno**

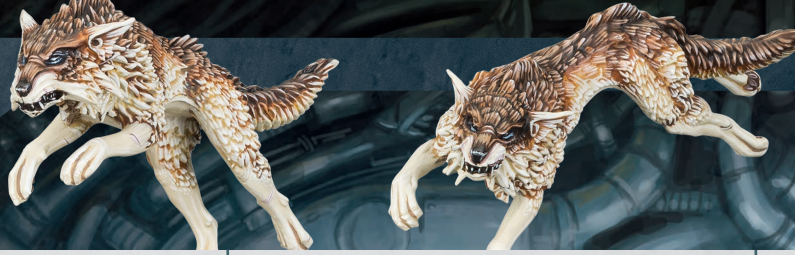
Cada miniatura está equipada con:
Pistola bólter; dientes y garras aplastantes; arma heredada.

CLAVES: **Montada, Granadas, Imperium, Jinetes de Lobo de Trueno**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

LOBOS FENRISIANOS

M	R	S	H	L	CO
10"	4	6+	1	8+	0



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Dientes y garras	Combate	2	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

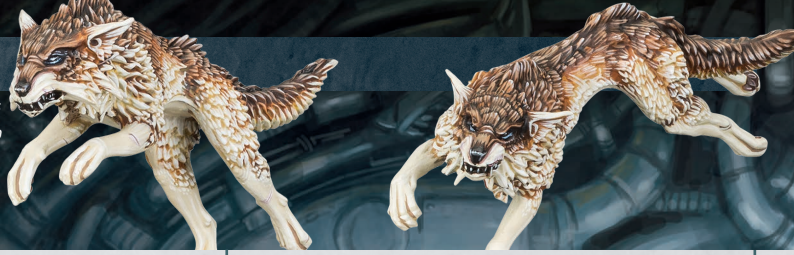
Cazadores veloces: Esta unidad es elegible para declarar una carga en un turno en que avanzó.

CLAVES: **Bestias, Imperium, Lobos Fenrisianos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

LOBOS FENRISIANOS

Los Lobos Fenrisianos, unos de los depredadores más feroces e inteligentes de la galaxia, acompañan a los hijos de Russ a la batalla, siguiéndolos como la manada sigue al alfa. Incluso los más elegantes son tan grandes como un humano, pero merodean en silencio antes de abalanzarse en una ráfaga rápida y coordinada de dientes y garras afilados.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Lobos Fenrisianos**

Cada miniatura está equipada con: Dientes y garras.

CLAVES: **Bestias, Imperium, Lobos Fenrisianos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

GARRAS DEL CIELO

M	R	S	H	L	CO
12"	4	3+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Rifle grav [ANTIVEHÍCULO 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
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
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
Espada sierra Astartes	Combate	3	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Temerarios: Puedes repetir las tiradas de carga de esta unidad. Cada vez que esta unidad hace un movimiento de carga, hasta el final del turno, cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Imperium, Garras del cielo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

GARRAS DEL CIELO

A los Garras Sangrientas especialmente temerarios se les asigna un propulsor de salto. Rebeldes y de espíritu libre, los Garras del cielo aprovechan cualquier oportunidad para tentar la suerte. Avanzan sin miedo a grandes saltos, con sus espadas sierra rugiendo mientras matan, clavándose en el corazón del enemigo con una furia temeraria.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter del Líder de Manada Garra del cielo puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- La espada sierra Astartes del Líder de Manada Garra del cielo puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma de energía
- La pistola bólter y la espada sierra Astartes de hasta 2 Garras del cielo pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola de plasma y 1 espada sierra Astartes
  - 1 Lanzallamas y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 Rifle grav y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 Rifle de fusión y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 Rifle de plasma y 1 arma cuerpo a cuerpo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Garra del cielo**
- **4-14 Garras del cielo**

Cada miniatura está equipada con:
Pistola bólter; espada sierra Astartes.

UNIDAD ANEXADA

Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Asalto con Propulsor de Salto**, en su lugar, puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Imperium, Garras del cielo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

COLMILLOS LARGOS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Cañón grav [ANTIVEHÍCULO 2+, PESADA]	24"	3	4+	6	-1	3
Bólter pesado [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón láser [PESADA]	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	4+	4	0	1
Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	4+	9	-2	1D6
Cañón de fusión [PESADA, FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
Cañón de plasma – estándar [ÁREA, PESADA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO, PESADA]	36"	1D3	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra Astartes	Combate	3	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	2	3+	5	-2	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Disciplina de disparo: Cada vez que esta unidad permanezca estacionaria, si incluye un Líder de Manada Colmillo Largo, puedes elegir 1 unidad enemiga visible para esa miniatura. Hasta el final del turno, cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a esa unidad enemiga, repite las tiradas para impactar de 1.

Querubín del armorium: Una vez por batalla, después de hacer una tirada para impactar de una miniatura en esta unidad, puedes cambiar ese resultado a un 6 sin modificar.

Nota de diseño: *Coloca una ficha de Querubín del armorium junto a la unidad y retírala después de usar esta habilidad.*

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Colmillos Largos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Lobos Espaciales**

COLMILLOS LARGOS

Veteranos adustos y endurecidos, los Colmillos Largos son firmes de mano y temperamento, están plenos de sabiduría y sus colmillos son literalmente largos. A estos pacientes guerreros se les conceden algunas de las armas a distancia más devastadoras de la Gran Compañía. Con una mirada aguda, los Colmillos Largos cazan a las monstruosas bestias y carros de combate del enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de cualquier cantidad de Colmillos Largos puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Cañón grav
  - 1 Bólter pesado
  - 1 Lanzallamas pesado*
  - 1 Cañón láser
  - 1 Lanzamisiles
  - 1 Cañón de fusión
  - 1 Cañón de plasma
- El arma cuerpo a cuerpo del Líder de Manada Colmillo Largo puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Espada sierra Astartes
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma de energía
- El bólter del Líder de Manada Colmillo Largo puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:*
  - 1 Lanzallamas
  - 1 Rifle grav
  - 1 Rifle de fusión
  - 1 Rifle de plasma
  - 1 Pistola de plasma

** Puedes encontrar los perfiles de estas armas en la Tarjeta de Armería de los Lobos Espaciales.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Colmillo Largo**
- **4-5 Colmillos Largos**

Cada miniatura está equipada con:
Bólter; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

UNIDAD ANEXADA

Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Devastadores**, en su lugar, puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Colmillos Largos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Lobos Espaciales

CAÑONERA STORMFANG

M	T	SV	W	L	OC
20+"	10	3+	14	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Destructor congelante – disperso [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	36"	1D3	3+	11	-3	7
Destructor congelante – concentrado [RÁFAGA]	12"	1D6+6	3+	8	-1	2
Lanzamisiles martillo celestial [ANTIVOLAR 2+]	48"	3	3+	8	-1	1D3
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Cañón de fusión doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Lanzamisiles tormentoso [ACOPLADA]	48"	1	3+	10	-2	3

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

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

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

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Presa congelada: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, si una unidad **Monstruo** o **Vehículo** fue impactada por uno o más de esos ataques del destructor congelante de esta miniatura, hasta el final del siguiente turno de tu oponente, esa unidad enemiga está congelada. Mientras una unidad está congelada, resta 2 al atributo Movimiento de esa unidad, y resta 2 a las tiradas de avanzar y de carga de dicha unidad.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Transporte, Cañonera Stormfang**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

CAÑONERA STORMFANG

Las cañoneras Stormfang, que dominan los cielos como los temibles dracos de hielo de los mitos, son naves fuertemente armadas y blindadas que se abren paso a través de los activos aéreos enemigos. Cada una de ellas está construida en torno a un monstruoso destructor congelante que envuelve en hielo a su objetivo; la carne monstruosa se quema con el hielo, y el blindaje inflexible se agrieta y destroza.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzamisiles martillo celestial de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 2 Cañones de fusión dobles
  - 2 Bólteres pesados dobles
- El lanzamisiles tormentoso de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón láser doble.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Cañonera Stormfang**

Esta miniatura está equipada con:
Destructor congelante; 2 lanzamisiles martillo celestial; lanzamisiles tormentoso; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **Infantería Adeptus Astartes**. Cada miniatura **Propulsor de Salto**, **Wulfen**, **Gravis** o **Exterminador** ocupa el espacio de 2 miniaturas y cada miniatura **Centurión** ocupa el espacio de 3 miniaturas.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Transporte, Cañonera Stormfang**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

STORMWOLF

M	T	SV	W	L	OC
20+"	10	3+	14	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzamisiles martillo celestial [ANTIVOLAR 2+]	48"	3	3+	8	-1	1D3
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
▶ Cañón congelante doble – disperso [RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	6	-1	2
▶ Cañón congelante doble – concentrado [ACOPLADA]	36"	1	3+	9	-3	5
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Cañón de fusión doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA]	18"	2	3+	9	-4	1D6

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

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

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

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Zambullirse en el enemigo: Si una unidad desembarca de este **TRANSPORTE** antes de que mueva, hasta el final del turno, esa unidad es elegible para cargar en un turno en el que avanzó.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES: **VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, TRANSPORTE, STORMWOLF**

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, LOBOS ESPACIALES

STORMWOLF

Las Stormwolf permiten a los hijos de Russ llevar la lucha al enemigo allí donde se esconde. Desde sus amplias bodegas, las manadas de guerreros se lanzan con increíble velocidad a zambullirse en el medio del enemigo. Cuando los guerreros saltan al ataque, las Stormwolf saturan la zona con fuego de armas pesadas, antes de retomar el vuelo a la caza de más objetivos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 lanzamisiles martillo celestial de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 2 Bólteres pesados dobles
  - 2 Cañones de fusión dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Stormwolf**

Esta miniatura está equipada con:
2 lanzamisiles martillo celestial; cañón congelante doble; cañón láser doble; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 16 miniaturas **Infantería Lobos Espaciales**. Cada miniatura **Propulsor de Salto**, **Wulfen**, **Gravis** o **Exterminador** ocupa el espacio de 2 miniaturas y cada miniatura **Centurión** ocupa el espacio de 3 miniaturas.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Transporte, Stormwolf**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

LÍDER DE MANADA DE LA GUARDIA DEL LOBO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	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
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	4+	4	0	1
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	2	4+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	4	3+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Líder inspirador: Mientras esta miniatura lidere una unidad, una vez por batalla, cuando se haga un chequeo de acobardamiento para esa unidad, puedes repetir ese chequeo.

Líder de Manada: Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la Guerra** y no puede recibir mejoras.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Tormenta: El portador tiene salvación invulnerable 4+ .

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Líder de Manada, Líder de Manada de la Guardia del Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

LÍDER DE MANADA DE LA GUARDIA DEL LOBO

Los Guardias del Lobo de probada capacidad de liderazgo y carisma belicoso pueden ser asignados para liderar manadas de hermanos de batalla. La amplia sabiduría de estos guerreros en batalla y su destreza en el combate digna de una saga son una inspiración para los Lobos Espaciales a su cargo, y luchar junto a ellos se considera un gran honor.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter y el bólter de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 armas diferentes de la siguiente lista:*
  - 1 Pistola bólter
  - 1 Bólter
  - 1 Combiarma
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Bólter tormenta
  - 1 Espada sierra Astartes
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma de energía
  - 1 Martillo de trueno
  - 1 Escudo Tormenta
- La pistola bólter y el bólter de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

** Esta miniatura solo puede equiparse con 2 armas a distancia si una de ellas es una Pistola (y solo puede tener 1 Pistola).*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada de la Guardia del Lobo**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola bólter; bólter; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Garras Sangrientas**
- **Cazadores Grises**
- **Colmillos Largos**

Debes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores, y lo puedes hacer aunque una o más unidades **Personaje** *ya se hayan anexado a esa unidad, pero una unidad nunca puede incluir más de una miniatura* **Líder de Manada**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales. Si no es posible anexar esta miniatura a una unidad, no toma parte en la batalla y cuenta como que ha sido eliminada.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Líder de Manada, Líder de Manada de la Guardia del Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

LÍDER DE MANADA DE LA GUARDIA DEL LOBO

CON PROPULSOR DE SALTO

M	R	S	H	L	CO
12"	4	3+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	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
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	2	4+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	4	3+	5	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Líder inspirador: Mientras esta miniatura lidere una unidad, una vez por batalla, cuando se haga un chequeo de acobardamiento para esa unidad, puedes repetir ese chequeo.

Líder de Manada: Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la Guerra** y no puede recibir mejoras.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Tormenta: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Imperium, Líder de Manada, Líder de Manada de la Guardia del Lobo con Propulsor de Salto**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

LÍDER DE MANADA DE LA GUARDIA DEL LOBO

CON PROPULSOR DE SALTO

Los Guardias del Lobo encargados de liderar las manadas de Garras del cielo llevan poderosos propulsores de salto que les permiten abalanzarse sobre el enemigo vertiginosamente. Su severa compostura frena los temerarios excesos de sus pupilos, pero en la brutalidad sanguinaria de la carga, el Líder de Manada es una ventisca de furiosa destrucción.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter y la espada sierra Astartes de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 armas diferentes de la siguiente lista:*
  - 1 Pistola bólter
  - 1 Combiarma
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Bólter tormenta
  - 1 Espada sierra Astartes
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma de energía
  - 1 Martillo de trueno
  - 1 Escudo Tormenta
- La pistola bólter y el bólter de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

** Esta miniatura solo puede equiparse con 2 armas a distancia si una de ellas es una Pistola (y solo puede tener 1 Pistola)..*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada de la Guardia del Lobo con Propulsor de Salto**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola bólter; espada sierra Astartes.

LÍDER

Esta miniatura se puede anexar a la siguiente unidad:

- **Garras del cielo**

Debes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores, y lo puedes hacer aunque una o más unidades **Personaje** *ya se hayan anexado a esa unidad, pero una unidad nunca puede incluir más de una miniatura* **Líder de Manada**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales. Si no es posible anexar esta miniatura a una unidad, no toma parte en la batalla y cuenta como que ha sido eliminada.*

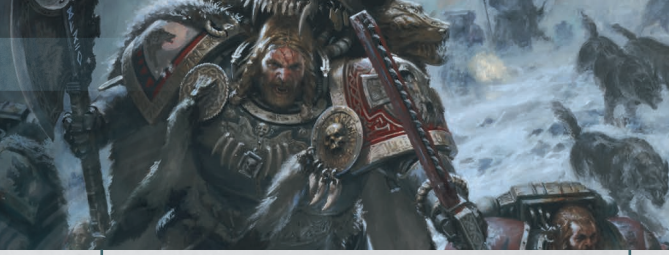
CLAVES: **Infantería, Personaje, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Imperium, Líder de Manada, Líder de Manada de la Guardia del Lobo con Propulsor de Salto**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

LÍDER DE MANADA DE LA GUARDIA DEL LOBO

CON ARMADURA EXTERMINADOR

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, IGNORA COBERTURA]	24"	2	3+	4	0	1
► Lanzamisiles Ciclón – fragmentación [ÁREA]	36"	2D6	3+	4	0	1
► Lanzamisiles Ciclón – perforante	36"	2	3+	9	-2	1D6
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño sierra [ANTIVEHÍCULO 3+]	Combate	2	4+	8	-2	2
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	2	4+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	4	3+	4	-2	1

► *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Líder inspirador: Mientras esta miniatura lidere una unidad, una vez por batalla, cuando se haga un chequeo de acobardamiento para esa unidad, puedes repetir ese chequeo.

Líder de Manada: Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la Guerra** y no puede recibir mejoras.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Tormenta: El portador tiene un atributo heridas de 4.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Exterminador, Líder de Manada, Líder de Manada de la Guardia del Lobo con armadura Exterminador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

LÍDER DE MANADA DE LA GUARDIA DEL LOBO

CON ARMADURA EXTERMINADOR

Los Guardias del Lobo que cuentan con el poder brutal de la armadura de Exterminador recorren el campo de batalla como campeones casi invulnerables. Entre las manadas que lideran, actúan como yunques indomables, anclando las líneas de sus hermanos de batalla con su intimidante volumen y desatando el poder de sus ornamentadas armas con efecto destructivo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta y el arma de energía de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 armas diferentes de la siguiente lista:*
  - 1 Cañón de asalto
  - 1 lanzallamas pesado
  - 1 Lanzamisiles Ciclón y 1 Bólter tormenta
  - 1 Bólter tormenta
  - 1 Puño sierra
  - 1 Puño de energía
  - 1 Martillo de trueno
  - 1 Escudo Tormenta
- El bólter tormenta y el arma de energía de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.
- El bólter tormenta de esta miniatura puede reemplazarse por 1 combiarma.

** Esta miniatura solo puede equiparse con 2 armas a distancia si una de ellas es un lanzamisiles Ciclón y la otra es, o bien un bólter tormenta, o bien una combiarma.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada de la Guardia del Lobo con armadura Exterminador**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de energía.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Garras Sangrientas**
- **Cazadores Grises**
- **Colmillos Largos**

Debes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores, y lo puedes hacer aunque una o más unidades **Personaje** *ya se hayan anexado a esa unidad, pero una unidad nunca puede incluir más de una miniatura* **Líder de Manada**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales. Si no es posible anexar esta miniatura a una unidad, no toma parte en la batalla y cuenta como que ha sido eliminada.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Exterminador, Líder de Manada, Líder de Manada de la Guardia del Lobo con armadura Exterminador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

SACERDOTE DE HIERRO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola congelante – disperso [PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D3	N/A	3	-1	1
Pistola congelante – concentrado [PISTOLA]	12"	1	2+	6	-3	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Servobrazo [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	3+	8	-2	3
Martillo tempestad	Combate	3	4+	8	-2	3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Sacerdote de Hierro: Mientras esta miniatura esté a 3" o menos de una o más unidades **Vehículo Adeptus Astartes**, esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario.

Bendición del Omnissiah: En tu fase de mando, puedes elegir 1 miniatura **Vehículo Adeptus Astartes** amiga a 3" o menos de esta miniatura. Esa miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas y, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, cada vez que esa miniatura **Vehículo** realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar. Cada miniatura solo puede ser elegida para esta habilidad una vez por turno.

Venganza del Omnissiah: Si una miniatura **Vehículo Adeptus Astartes** amiga es eliminada a 12" o menos de esta miniatura, el martillo tempestad de esta miniatura tendrá un atributo Ataques de 6 hasta el final de la batalla.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Tecnomarine, Sacerdote de Hierro**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

SACERDOTE DE HIERRO

Los Tecnomarines de los Lobos Espaciales, llamados Sacerdotes de Hierro, poseen conocimientos tecnológicos arcanos que utilizan para reparar los ingenios de guerra dañados del Capítulo y calmar a sus afligidos espíritus máquina. Guerreros de Fenris ante todo, los Sacerdotes de Hierro no dudan en usar sus propias armas esotéricas para atacar al enemigo si es necesario.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sacerdote de Hierro**

Esta miniatura está equipada con:
Pistola congelante; servobrazo; martillo tempestad.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

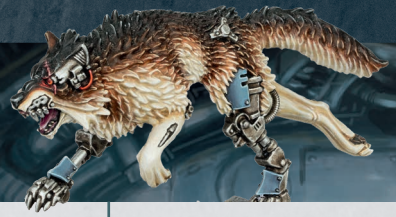
- **Astartes Servitors**
- **Garras Sangrientas**
- **Cazadores Grises**
- **Colmillos Largos**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Tecnomarine, Sacerdote de Hierro**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

CIBERLOBO

M	R	S	H	L	CO
10"	4	6+	2	7+	0



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Dientes y garras	Combate	4	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Cazador alfa: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Avanzadilla 6" .

Y ahora---¡muerte!: Cada vez que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad enemiga que está bajo la mitad de sus efectivos, suma 1 a la tirada para impactar y suma 1 a la tirada para herir.

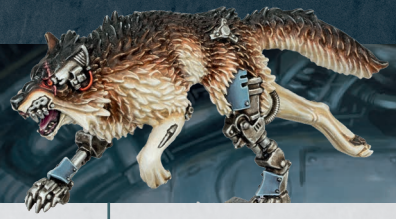
SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Bestia, Personaje, Imperium, Ciberlobo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

CIBERLOBO

Si están gravemente heridos, los Lobos Fenrisianos más grandes y feroces son reconstruidos y mejorados mecánicamente por los Sacerdotes de Hierro del Capítulo. Estos lobos cibernéticos pueden volver a su antigua manada, para liderar a su familia y cazar con músculos biónicamente mejorados y colmillos de acero. Al mostrar tal fuerza, los lobos de carne y hueso los siguen instintivamente.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ciberlobo**

Esta miniatura está equipada con: Dientes y garras.

LÍDER

Esta miniatura se puede anexar a la siguiente unidad:

- **Lobos Fenrisianos**

Debes anexar esta miniatura a la unidad anterior aunque **Canis Nacido Lobo** *ya se haya anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales. Si no es posible anexar esta miniatura a una unidad, no toma parte en la batalla y cuenta como que ha sido eliminada.*

LUPINO

Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la Guerra** y no puede recibir mejoras.

CLAVES: **Bestia, Personaje, Imperium, Ciberlobo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

EXPLORADORES LOBO

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Escopeta Astartes [ASALTO]	18"	2	3+	4	0	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Bólter pesado [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	4+	4	0	1
Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	4+	9	-2	1D6
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
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1
Filoarma	Combate	3	3+	5	0	1
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	2	4+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	4	3+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores, Avanzadilla 6"**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Tácticas de guerrilla: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad está a más de 6" de toda miniatura enemiga, puedes retirar esta unidad del campo de batalla y colocarla en las reservas estratégicas.

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Humo, Imperium, Escuadra de Exploradores, Exploradores Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

EXPLORADORES LOBO

Los Exploradores Lobo son acechadores adustos y asesinos taciturnos, que se sienten cómodos merodeando tras las líneas enemigas o en los límites de la batalla. Los Exploradores Lobo, que suelen ser hermanos de batalla experimentados más que neófitos, emplean la paciencia y la astucia en su papel de expertos en reconocimiento y cazadores de vanguardia, olfateando a los enemigos aislados y cayendo sobre ellos con furia.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de cualquier cantidad de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Escopeta Astartes
  - 1 Filoarma
- El bólter de 1 Explorador Lobo puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzallamas*
  - 1 Rifle grav*
  - 1 Bólter pesado
  - 1 Rifle de fusión*
  - 1 Lanzamisiles
  - 1 Rifle de plasma*
- El bólter y la pistola bólter de 1 Explorador Lobo puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola bólter y 1 arma de energía
  - 1 Pistola de plasma y 1 bólter
- La pistola bólter y el bólter del Líder de Manada Explorador Lobo pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles, o 2 armas diferentes de la siguiente lista:**
  - 1 Pistola bólter
  - 1 Bólter
  - 1 Combiarma*
  - 1 Pistola grav*
  - 1 Pistola lanzallamas*
  - 1 Pistola infierno*
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Bólter tormenta*
  - 1 Espada sierra Astartes
  - 1 Puño de energía
  - 1 Arma de energía
  - 1 Martillo de trueno

** Puedes encontrar los perfiles de estas armas en la Tarjeta de Armería de los Lobos Espaciales.*

*** Esta miniatura solo puede equiparse con 2 armas a distancia si una de ellas es una Pistola (y solo puede tener una Pistola).*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder de Manada Explorador Lobo**
- **4-9 Exploradores Lobo**

Cada miniatura está equipada con:
Pistola bólter; bólter; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Humo, Imperium, Escuadra de Exploradores, Exploradores Lobo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

DREADNOUGHT VENERABLE LOBO ESPACIAL

M	R	S	H	L	CO
6"	9	2+	8	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	3+	5	-1	1
Cañón congelante – disperso [RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	2
Cañón congelante – concentrado	36"	1	3+	9	-3	5
Lanzamisiles – frag [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	0	1D6
Lanzamisiles – perforante	48"	1	3+	9	-2	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Cañón de plasma – estándar [ÁREA]	36"	1D3	3+	7	-2	2
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	3+	8	-3	3
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	5	3+	6	0	1
Arma de combate de Dreadnought	Combate	5	3+	12	-2	3
Gran hacha fenrisiana – golpe	Combate	5	3+	10	-2	1D6+1
Gran hacha fenrisiana – barrido	Combate	10	3+	6	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Sabiduría de los Ancianos (Aura): Mientras una unidad **Infantería Adeptus Astartes** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque, repite las tiradas para impactar de 1 y repite las tiradas para herir de 1.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de ventisca: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: **Vehículo, Bípode Humo, Imperium, Dreadnought, Dreadnought Venerable**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Lobos Espaciales**

DREADNOUGHT VENERABLE LOBO ESPACIAL

Los Dreadnoughts Venerables son reliquias de valor incalculable empapadas en siglos de batalla. Los antiguos guerreros que los pilotan son leyendas vivas de los Lobos Espaciales, con una sabiduría tan profunda como el océano y una intuición tan afilada como los dientes de los krakens. Despertados del letargo, luchan como señores de la batalla, aparentemente saliendo de las sagas para matar en nombre de Russ.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de asalto de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Cañón congelante
  - 1 Cañón de fusión
  - 1 Cañón de plasma
  - 1 Cañón láser doble
- El arma de combate de Dreadnought y el bólter tormenta de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Lanzamisiles y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 Arma de combate de Dreadnought y 1 lanzallamas pesado
- El cañón de asalto, el bólter tormenta y el arma de combate de Dreadnought de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Gran hacha fenrisiana, 1 escudo de ventisca y 1 bólter tormenta
  - 1 Gran hacha fenrisiana, 1 escudo de ventisca y 1 lanzallamas pesado

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Dreadnought Venerable Lobo Espacial**

Esta miniatura está equipada con:
Cañón de asalto; bólter tormenta; arma de combate de Dreadnought.

CLAVES: **Vehículo, Bípode Humo, Imperium, Dreadnought, Dreadnought Venerable**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

ARMERÍA DE LOS LOBOS ESPACIALES

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Rifle grav [ANTIVEHÍCULO 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
Pistola grav [ANTIVEHÍCULO 2+, PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	2
Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	0	1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Pistola infierno [FUSIÓN 2, PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	1D3
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
► Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
► Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1

► *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

LISTAS DE ARMAS

Varias miniaturas **Lobos Espaciales** tienen la opción de equiparse con una o más armas cuyos perfiles no están listados en sus hojas de datos. Esos perfiles, en su lugar, están listados en esta tarjeta.