TEMPLARIOS NEGROS – CRUZADOS JUSTICIEROS

REGLA DE DESTACAMENTO

Los Templarios Negros son el más fervoroso de todos los Capítulos de Marines Espaciales. Para ellos, el Emperador es una divinidad literal, y no hay juramento que se nieguen a tomar, voto que no quieran emprender o sangriento acto de adoración bélica que no estén dispuestos a cometer en Su nombre.

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

RESTRICCIONES

- Tu ejército no puede incluir ninguna miniatura **Psíquico Adeptus Astartes**, y no puede incluir ninguna de las siguientes miniaturas que no tenga la clave **Templarios Negros**: **Gladiator Lancero; Gladiator Segador; Gladiator Valeroso; Impulsor; Repulsor; Repulsor Ejecutor.**
- Tu ejército puede incluir unidades **Templarios Negros**, pero no puede incluir ninguna unidad **Adeptus Astartes** que pertenezca a otro Capítulo distinto.

VOTOS TEMPLARIOS

En la víspera de la batalla, los guerreros de una cruzada se reúnen para ser guiados en la oración y la contemplación por sus Capellanes. En su justo celo, unidos en su odio por el enemigo, hacen un poderoso juramento que cumplir en la batalla que se avecina.

Al inicio de la primera ronda de batalla, elige uno de los cuatro Votos templarios de debajo para que esté activo para las unidades **Adeptus Astartes** de tu ejército hasta el final de la batalla.

- **No permitas al mancillado vivir:** Las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.
- **Defiende el honor del Emperador:** Las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+ y un atributo Liderazgo de 5+.
- **Aborrece a la bruja, destruye a la bruja:** Las miniaturas en esta unidad tienen salvación invulnerable 4+ contra ataques Psíquicos y las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad **[ANTIPSÍQUICO 4+]**.
- **Acepta todo desafío, no importa contra quién:** Las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Cruzados justicieros, puedes usar estas estratagemas de Cruzados justicieros.

ACLAMACIÓN FERVOROSA

1PM

ESTRATAGEMA CRUZADOS JUSTICIEROS – HAZAÑA ÉPICA

La fuerza magnética de la oratoria de este Templario Negro inspira a sus compañeros guerreros a jurar grandes votos, incluso en medio de la batalla.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: Una unidad **Personaje Adeptus Astartes** de tu ejército.

EFECTO: Elige un Voto templario que no esté activo para tu ejército. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, mientras ese **Personaje** esté liderando una unidad, las miniaturas en esa unidad ganan los beneficios de ese voto además del voto que se eligió como activo para tu ejército al inicio de la batalla.

SIN ESCAPATORIA

1PM

ESTRATAGEMA CRUZADOS JUSTICIEROS – ARDID ESTRATÉGICO

Espadas brillantes y sierras rugientes cortan toda ruta de huida al enemigo.

CUÁNDO: La fase de movimiento de tu oponente, cuando una unidad enemiga (salvo **Vehículos** o **Monstruos**) es elegida para retroceder.

BLANCO: Una unidad **Adeptus Astartes** de tu ejército que esté en la zona de amenaza de esa unidad enemiga.

EFECTO: Tira 1D6, sumando 1 al resultado si el voto "Acepta todo desafío, no importa contra quién" está activo para tu ejército. Con 4+, esa unidad enemiga no puede retroceder en esta fase y debe permanecer inmóvil. En caso contrario, esa unidad enemiga puede retroceder en esta fase, pero si lo hace, todas sus miniaturas deben realizar un chequeo de huida desesperada.

EMPUJÓN DEVOTO

1PM

ESTRATAGEMA CRUZADOS JUSTICIEROS – ARDID ESTRATÉGICO

Con un grito de celo, los Templarios Negros van hacia la victoria.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya disparado.

BLANCO: Una unidad **Adeptus Astartes** de tu ejército en la que una o más de sus miniaturas hayan sido eliminadas debido a los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Tu unidad puede realizar un movimiento normal de hasta 1D6", pero debe terminar ese movimiento más cerca de la unidad enemiga que acaba de disparar. Si el voto "Aborrece a la bruja, destruye a la bruja" está activo para tu ejército, tu unidad puede realizar un movimiento normal de hasta 6" en su lugar, pero debe terminar ese movimiento más cerca de la unidad enemiga que acaba de disparar, o más cerca de la unidad **Psíquico** enemiga más cercana.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Cruzados justicieros, puedes usar estas estratagemas de Cruzados justicieros.

ARMADURA DE DESPRECIO

1PM

ESTRATAGEMA CRUZADOS JUSTICIEROS – TÁCTICA DE BATALLA

La beligerancia de los Adeptus Astartes combinados con su fisiología transhumana los convierte en enemigos implacables.

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: Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya sido 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 tenga como blanco a tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

LA IRA DEL CRUZADO

1PM

ESTRATAGEMA CRUZADOS JUSTICIEROS – TÁCTICA DE BATALLA

Los Templarios Negros canalizan su fervor en una ráfaga de golpes impulsados por el odio.

CUÁNDO: La fase de combate.

BLANCO: Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad ataque en combate, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque. Si el voto "No permitas al mancillado vivir" está activo para tu ejército, además suma 1 al atributo Fuerza de ese ataque.

RÉPLICA FINAL

1PM

ESTRATAGEMA CRUZADOS JUSTICIEROS – HAZAÑA ÉPICA

Cada golpe lanzado contra un Templario Negro es respondido en consonancia. Incluso mientras son derribados, sus espadas siguen atacando a los enemigos del divino Emperador.

CUÁNDO: La fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad sea eliminada, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6, sumando 1 al resultado si el voto "Defiende el honor del Emperador" está activo para tu ejército. Con 4+, no la retires del juego; la miniatura eliminada puede combatir después de que las miniaturas de la unidad atacante hayan realizado sus ataques, y luego se la retira del juego.

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Cruzados justicieros, puedes usar estas mejoras de Cruzados justicieros.

HACHAS DE LA PERDICIÓN

De hojas talladas en noctilita, estas hachas separan el alma de la víctima de la disformidad brevemente cuando se da el golpe de gracia. Lo que es solo un momento en la realidad se siente como una eternidad de condenación para el espíritu que se va, castigado por sus pecados contra el Emperador inmortal.

Solo miniatura **Adeptus Astartes**.

- Mejora en 1 los atributos Fuerza y Factor de Penetración de las armas de combate del portador.
- Si el voto "No permitas al mancillado vivir" está activo para tu ejército, además suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate del portador.

PROYECTILES BUSCABRUJAS

Forjados a partir del metal de las espadas de hermanos caídos y bendecidos por sacerdotes del Ministorum, estos proyectiles tienen un talento único para hallar el corazón de las brujas.

Solo miniatura **Adeptus Astartes**.

- Las armas a distancia del portador tienen las habilidades **[ANTIPSÍQUICO 4+]**, **[HERIDAS DEVASTADORAS]** y **[PRECISIÓN]**.
- Si el voto "Aborrece a la bruja, destruye a la bruja" está activo para tu ejército, cada vez que el portador ataca a distancia y toma como blanco a una unidad **Psíquico**, puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir.

SELLO DE SIGISMUND

Esta fina hoja de papel adamantino está inscrita con un juramento tomado por Sigismund bajo la mirada del propio Emperador. Esta reliquia se entrega solo a guerreros que exhiban una pericia marcial ejemplar, y motiva a los hermanos de batalla de su alrededor a alcanzar nuevas cotas de ferocidad justiciera.

Solo miniatura **Adeptus Astartes**.

- Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate del portador.
- Mientras el portador lidere una unidad, si el voto "Acepta todo desafío, no importa contra quién" está activo para tu ejército, cada vez que una miniatura en esa unidad ataque en combate, una tirada para impactar con éxito de 5+ sin modificar logra un impacto crítico.

HUESOS DE TÄNNHAUSER

El Mariscal Tännhauser fue martirizado a manos de la Legión Negra en la decisiva batalla de la Cruzada de la Puerta de Rutger. Sus huesos, guardados en pequeños relicarios, fueron repartidos entre los guerreros de esa cruzada durante el sermón de la victoria. Cada uno es un potente recordatorio del deber y de las expectativas puestas en cada Templario Negro.

Solo miniatura **Adeptus Astartes**.

- Cada vez que se asigna un ataque al portador, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.
- Mientras el portador lidere una unidad, si el voto "Defiende el honor del Emperador" está activo para tu ejército, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

CAPELLÁN GRIMALDUS

	M	R	S	H	L	CO
GRIMALDUS	6"	4	3+	4	5+	1
ESCOLTA CENOBITA	6"	4	3+	1	8+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola de plasma – normal [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
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

RELIQUIAS DEL EMPERADOR ASCENDENTE

Estandarte de los cruzados caídos: Esta unidad puede ser elegida para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado o retrocedido.

Vestigio del templo caído: Las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

Cetro de unción: Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad.

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder, No hay dolor 5+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Letanías de los Devotos: Mientras el **Capellán Grimaldus** está liderando una unidad, puedes repetir la tirada para impactar en ataques de combate de las miniaturas en esa unidad.

Reliquias del templo: En tu fase de mando, si esta unidad contiene una o más miniaturas Escolta Cenobita, elige una habilidad Reliquias del Emperador Ascendente (ver izquierda). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, la miniatura Capellán Grimaldus de esta unidad tiene esa habilidad.

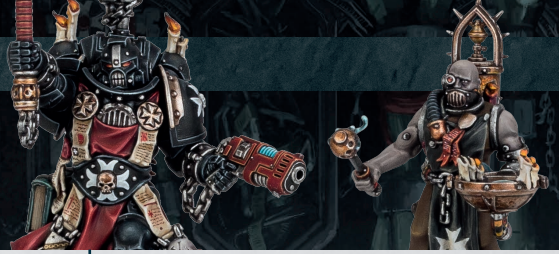
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Tacticus**
GRIMALDUS: **Personaje, Héroe épico, Granadas, Capellán Grimaldus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

CAPELLÁN GRIMALDUS

El Alto Capellán Grimaldus es un faro de la fe imperial. Es tan duro e incansable que muchos de sus hermanos le creen invencible. Tiene una voluntad inamovible, un fervor frío pero furioso, y una pericial marcial demostrada por el reguero de oponentes quebrados a sus pies. Sus Escoltas Cenobita avanzan a la guerra junto a él, portando reliquias sagradas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Capellán Grimaldus – Héroe épico**
- **3 Escoltas Cenobitas**

El Capellán Grimaldus está equipado con: pistola de plasma; crozius de artífice.

Cada Escolta Cenobita está equipado con: arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Intercesores de Asalto**
- **Escuadra Infernus**
- **Escuadra de Intercesores**
- **Escuadra de Cruzados Primaris**
- **Hermanos de Armas Primaris**

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Imperium, Tacticus**
GRIMALDUS: **Personaje, Héroe épico, Granadas, Capellán Grimaldus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

ESCUADRA DE CRUZADOS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Escopeta Astartes [ASALTO]	18"	2	3+	4	0	1
Pistola bólter	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 [ANTIVEHÍCULOS 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
Rifle de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2

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

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Fanatismo justiciero: Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga que hagas por esta unidad.

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

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Imperium, Escuadra de Cruzados**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

ESCUADRA DE CRUZADOS

Combinando Iniciados con los Neófitos a su cargo, y liderados por un curtido Hermano de Armas, las Escuadras de Cruzados combinan un fervor irracional con las capacidades sobrehumanas de los Adeptus Astartes. A menudo equipadas para el estilo de lucha cercano preferido por los Templarios Negros, llevan la cruzada al corazón de las filas enemigas.

- La pistola bólter y el bólter del Hermano de Armas pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles o dos armas distintas de la siguiente lista:**
  - 1 arma de energía
  - 1 bólter
  - 1 bólter tormenta*
  - 1 combiarma*
  - 1 espada sierra Astartes
  - 1 martillo de trueno
  - 1 pistola bólter
  - 1 pistola de plasma*
  - 1 pistola grav*
  - 1 pistola infierno*
  - 1 pistola lanzallamas*
  - 1 puño de energía
- El bólter de cualquier número de Neófitos puede reemplazarse por una de las siguientes opciones cada uno:
  - 1 escopeta Astartes
  - 1 filoarma
- El bólter de cualquier número de Iniciados puede reemplazarse por 1 espada sierra Astartes cada uno.
- El bólter de 1 Iniciado puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzallamas
  - 1 rifle de fusión
  - 1 rifle de plasma
  - 1 rifle grav
- El bólter de 1 Iniciado puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma de energía
  - 1 bólter pesado*
  - 1 cañón de fusión*
  - 1 cañón de plasma*
  - 1 cañón grav*
  - 1 cañón láser*
  - 1 lanzallamas pesado*
  - 1 lanzamisiles*
  - 1 puño de energía

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hermano de Armas**
- **4-9 Iniciados**
- **0-10 Neófitos**

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 Táctica**, en su lugar puede anexarse a esta unidad.

** El perfil de esta arma figura en la tarjeta Armería de los Templarios Negros.*

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

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Imperium, Escuadra de Cruzados**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

GRAN MARISCAL HELBRECHT

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ferocidad [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	2	2+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada de los Grandes Mariscales – a una mano	Combate	12	2+	6	-3	1
Espada de los Grandes Mariscales – a dos manos	Combate	6	2+	8	-3	3

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Cruzada de la furia: Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1 al atributo Fuerza de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad, y al atacar con esas armas, una tirada para impactar con éxito de 5+ sin modificar logra un impacto crítico.

Gran Mariscal: Al inicio de la fase de Combate, elige una unidad enemiga en la zona de amenaza de la unidad de esta miniatura 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.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Tacticus, Gran Mariscal Helbrecht**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

GRAN MARISCAL HELBRECHT

Helbrecht es la encarnación viviente del espíritu guerrero de su Capítulo. Se lanza a la refriega con la Espada de los Grandes Mariscales en mano, bramando juramentos de venganza mientras encabeza la carga imparable. Sus hermanos de batalla le siguen sin titubear, pues creen que allí donde vaya el Gran Mariscal, el mismísimo Emperador le acompaña.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Gran Mariscal Helbrecht – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Ferocidad; Espada de los Grandes Mariscales.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Intercesores de Asalto**
- **Escuadra de Intercesores**
- **Escuadra de Cruzados Primaris**
- **Hermanos de Armas Primaris**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Tacticus, Gran Mariscal Helbrecht**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

ESCUADRA DE CRUZADOS PRIMARIS

	M	R	S	H	L	CO
NEÓFITO PRIMARIS	6"	4	4+	2	6+	2
DEMÁS MINIATURAS	6"	4	3+	2	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	18"	1	3+	4	0	1
Rifle bólter [ASALTO, PESADA]	24"	2	3+	4	-1	1
Pistola bólter pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
Arma de fuego de Neófito [ASALTO]	18"	2	3+	4	0	1
Piropistola [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pirobláster [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	0	1

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6"**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Fanatismo justiciero: Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga que hagas por esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Imperium, Tacticus, Escuadra de Cruzados Primaris**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

ESCUADRA DE CRUZADOS PRIMARIS

Imbuidas del poder sobrehumano del milagro Primaris, estas Escuadras de Cruzados se lanzan a la batalla entre el rugido de los rifles bólter y el aullido de las espadas sierra. Los Iniciados lanzan chorros de llamas desde sus piroblásters o hacen chocar grandes puños de energía contra el enemigo, mientras que Neófitos de mirada severa luchan con furia para demostrar su valía marcial.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter pesada del Hermano de Armas Primaris puede reemplazarse por 1 piropistola.
- La pistola bólter y espada sierra Astartes de todos los Neófitos Primaris puede reemplazarse por 1 arma de fuego de Neófito y 1 arma cuerpo a cuerpo cada uno.
- El rifle bólter de cualquier número de Iniciados Primaris puede reemplazarse por 1 pistola bólter pesada y 1 espada sierra Astartes cada uno.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, el rifle bólter de hasta 2 Iniciados Primaris puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola bólter pesada y 1 puño de energía
  - 1 pirobláster

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hermano de Armas Primaris**
- **5-11 Iniciados Primaris**
- **4-8 Neófitos Primaris**

El Hermano de Armas Primaris está equipado con: pistola bólter pesada; arma de energía.

Cada Iniciado Primaris está equipado con: pistola bólter; rifle bólter; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Neófito Primaris está equipado con: pistola bólter; espada sierra Astartes.

UNIDAD ANEXADA

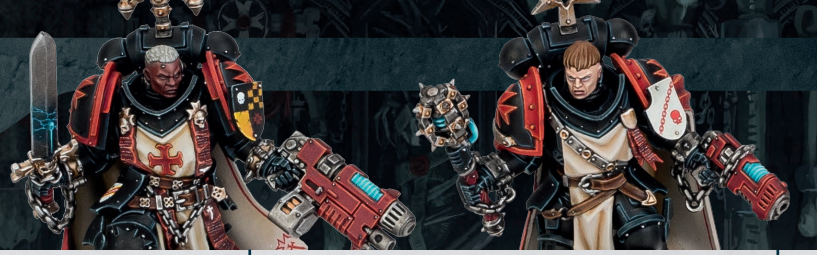
Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Intercesores**, en su lugar puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Imperium, Tacticus, Escuadra de Cruzados Primaris**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

HERMANOS DE ARMAS PRIMARIS

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	3+	4	0	1
Pistola bólter pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
▶ Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Piropistola [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

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

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

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Espadachines juramentados: Al inicio de la fase de Combate, puedes elegir uno de los siguientes efectos para que se aplique a las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad hasta el final de la fase:

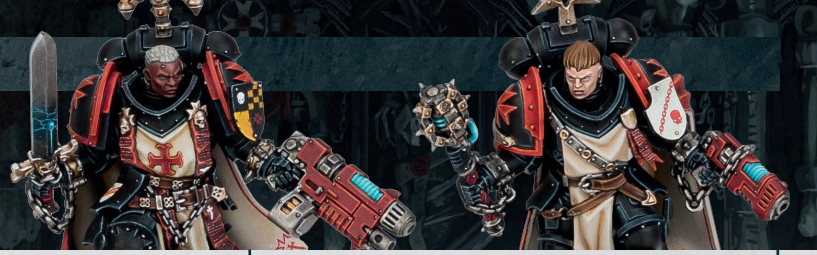
- Suma 1 al atributo Ataques de dichas armas.
- Suma 1 al atributo Daño de dichas armas.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Tacticus, Hermanos de Armas Primaris**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

HERMANOS DE ARMAS PRIMARIS

Cada Hermano de Armas se ha ganado su puesto en el séquito del Mariscal mediante actos de fe inquebrantable y violencia espectacular. En batalla son un torbellino mortal: imparables, inmisericordes, y armados con un cruel repertorio de armas que emplean contra los enemigos del Emperador.



OPCIONES DE EQUIPO

- La espada sierra Astartes de cualquier número de Hermanos de Armas Primaris puede reemplazarse por 1 arma de energía cada una.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, la espada sierra Astartes de 1 Hermano de Armas Primaris puede reemplazarse por 1 martillo de trueno.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, la pistola bólter pesada de 1 Hermano de Armas Primaris puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, la pistola bólter pesada de hasta 2 Hermanos de Armas Primaris puede reemplazarse por 1 piropistola cada una.
- La pistola bólter pesada y espada sierra Astartes del Castellano de Armas pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 combiarma y 1 arma de energía artesanal.
  - 1 combiarma y 1 espada sierra Astartes.
  - 1 pistola bólter pesada y 1 arma de energía artesanal.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Castellano de Armas**
- **4-10 Hermanos de Armas Primaris**

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

UNIDAD ANEXADA

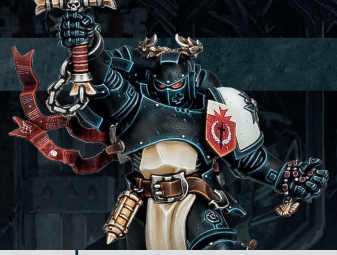
Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Intercesores**, en su lugar puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Tacticus, Hermanos de Armas Primaris**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

EL PALADÍN DEL EMPERADOR

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	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
Espada Negra – estocada [PRECISIÓN]	Combate	6	2+	8	-3	3
Espada Negra – barrido	Combate	10	2+	6	-2	1

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Heredero de Sigismund: Suma 1 a la tirada para herir en los ataques de esta miniatura que tomen como blanco a una unidad **Personaje**.

Parada hábil: Una vez por fase, cuando se asigna un ataque de combate a esta miniatura y fallas la tirada de salvación, puedes cambiar el atributo Daño de ese ataque a 0.

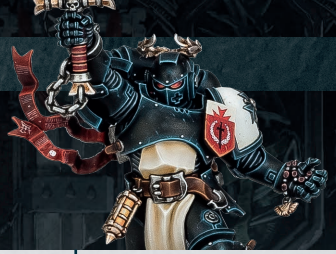
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Tacticus, El Paladín del Emperador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

EL PALADÍN DEL EMPERADOR

El Paladín del Emperador, un guerrero humilde tocado por la grandeza, marcha a la batalla envuelto en luz divina. Los furiosos golpes del enemigo resuenan contra la casi impenetrable Armadura de la Fe. En respuesta, el Paladín del Emperador busca los líderes del adversario y los abate con grandes vaivenes de su Espada Negra.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Paladín del Emperador – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter; Espada Negra.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

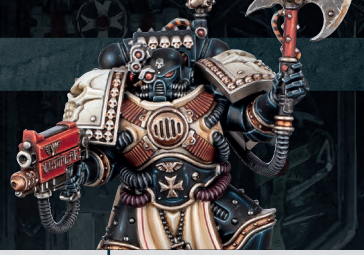
- **Escuadra de Intercesores de Asalto**
- **Escuadra de Intercesores**
- **Escuadra de Cruzados Primaris**
- **Hermanos de Armas Primaris**
- **Escuadra de Veteranos de Retaguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Tacticus, El Paladín del Emperador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

CASTELLANO

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	3+	4	0	1
Pistola bólter pesada [PISTOLA]	18"	1	2+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra Astartes	Combate	5	2+	4	-1	1
Arma de energía artesanal	Combate	4	2+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

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

Blanco prioritario: La unidad de esta miniatura puede ser elegida para disparar y declarar una carga en un turno en el que ha retrocedido.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Tacticus, Castellano**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

CASTELLANO

Un Castellano lidera cada una de las compañías de batalla de una cruzada y transmite la voluntad de su Mariscal. Cargados con la pureza física y espiritual de Fuertes del Capítulo activos, han pulido una sabiduría paciente a la que recorren en batalla, junto con su precisión táctica y su ferocidad en combate.

OPCIONES DE EQUIPO

- La combiarma de esta miniatura puede reemplazarse por 1 pistola bólter pesada.
- El arma de energía artesanal de esta miniatura puede reemplazarse por 1 espada sierra Astartes.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Castellano**

Esta miniatura está equipada con: combiarma; arma de energía artesanal.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Intercesores de Asalto**
- **Escuadra Infernus**
- **Escuadra de Intercesores**
- **Escuadra de Cruzados Primaris**
- **Hermanos de Armas Primaris**
- **Escuadra de Veteranos de Retaguardia**

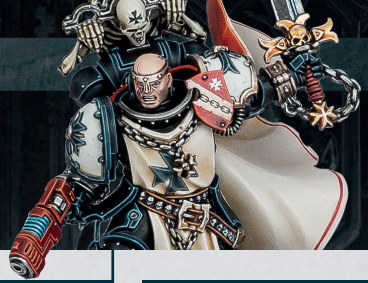
Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades de arriba, aunque ya se haya anexado a ella una miniatura **Capitán** *o* **Señor del Capítulo**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales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

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Tacticus, Castellano**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

MARISCAL

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	3+	4	0	1
Pistola de plasma – normal [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
Arma de energía artesanal	Combate	6	2+	5	-2	2

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Ritos de batalla: Una vez por ronda de batalla, puedes elegir una unidad de tu ejército con esta habilidad como blanco de una estratagema por OPM, y puedes hacer tal cosa aunque otra unidad de tu ejército ya haya sido elegida como blanco de esa misma estratagema en esta fase.

Momento de gloria: Una vez por batalla, al inicio de la fase de Combate, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, suma 3 al atributo Ataques de las armas de combate con las que está equipada esta miniatura y esas armas tienen la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

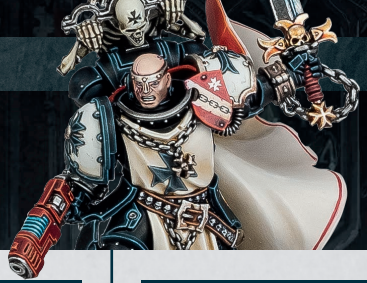
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Tacticus, Mariscal**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

MARISCAL

Cada cruzada de Templarios Negros es liderada por un Mariscal. Con un rango similar a los Capitanes de otros Capítulos, los Mariscales son combatientes temibles y ejemplos de la pericia estratégica. Garantizar la pureza y éxito de una cruzada es un deber sagrado, y los Mariscales luchan con armas reliquia santificadas y son faros de fervor pío para sus guerreros.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola de plasma de esta miniatura puede reemplazarse por una combiarma.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Mariscal**

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

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Intercesores de Asalto**
- **Escuadra Infernus**
- **Escuadra de Intercesores**
- **Escuadra de Cruzados Primaris**
- **Hermanos de Armas Primaris**
- **Escuadra de Veteranos de Retaguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Tacticus, Mariscal**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

GLADIATOR LANCERO DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	12	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzagranadas fragtormenta [ÁREA]	18"	1D6	3+	4	0	1
Batería de cohetes Ícaro [ANTIVOLAR 2+]	24"	1D3	3+	8	-1	2
Ametralladora pesada graniferro [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	4	0	1
Destructor láser Lancero [PESADA]	72"	2	3+	14	-4	1D6+3
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Óptica Aquilon: Cada vez que esta miniatura es elegida para disparar, puedes repetir una tirada para impactar, una tirada para herir y una tirada de daño al resolver esos ataques.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES: **Vehículo, Humo, Imperium, Gladiator Lancero**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

GLADIATOR LANCERO DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Con precisión milimétrica, el Gladiator Lancero apunta a los enemigos más blindados y les abre agujeros abrasadores con su destructor láser. El alcance de su cañón pesado es tal que puede eliminar amenazas para los Marines Espaciales antes de que se interpongan en su camino, y estos solo deben rodear los fuselajes en llamas y tomar sus objetivos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 bólteres tormenta de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 lanzagranadas fragtormenta.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada graniferro
  - 1 cañón de fusión
- Esta miniatura puede equiparse con 1 batería de cohetes Ícaro.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Gladiator Lancero**

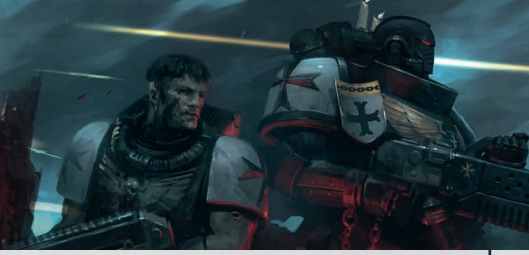
Esta miniatura está equipada con: 2 bólteres tormenta; destructor láser Lancero; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Humo, Imperium, Gladiator Lancero**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

GLADIATOR SEGADOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	12	6+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Batería de cohetes Ícaro [ANTIVOLAR 2+]	24"	1D3	3+	8	-1	2
Ametralladora pesada graniferro [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Bólter tempestad [FUEGO RÁPIDO 4]	24"	4	3+	4	-1	1
Cañón gatling de campaña pesado doble [ACOPLADA, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	12	3+	6	0	1

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Muerte multitubo: El cañón gatling de campaña pesado doble de esta miniatura tiene la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 2]** cuando tome como blanco a unidades **INFANTERÍA**.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES: **VEHÍCULO, HUMO, IMPERIUM, GLADIATOR SEGADOR**

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, TEMPLARIOS NEGROS

GLADIATOR SEGADOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Cuando los cañones del Gladiador Segador giran a pleno rendimiento, el zumbido hace que los dientes de todos los que están cerca vibren por la intensidad de su rotación. En cuestión de segundos, miles de casquillos se derraman sobre la piel blindada del carro de combate mientras los enemigos desaparecen de la existencia por la tormenta de fuego.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada graniferro
  - 1 cañón de fusión
- Esta miniatura puede equiparse con 1 batería de cohetes Ícaro.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Gladiator Segador**

Esta miniatura está equipada con: 2 bólteres tempestad; cañón gatling de campaña pesado doble; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Humo, Imperium, Gladiator Segador**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

GLADIATOR VALEROSO DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	12	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Batería de cohetes Ícaro [ANTIVOLAR 2+]	24"	1D3	3+	8	-1	2
Ametralladora pesada graniferro [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Espolón láser doble [ACOPLADA]	36"	2	3+	10	-3	1D6+1

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Asalto feroz: Cada vez que esta miniatura ataca con su espolón láser doble y toma como blanco la unidad **Monstruo** o **Vehículo** elegible más cercana, suma 1 a la tirada para impactar.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

CLAVES: **Vehículo, Humo, Imperium, Gladiator Valeroso**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

GLADIATOR VALEROSO DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

El Valeroso lanza abrasadoras andanadas de fuego mientras escolta a los transportes o apoya a la infantería en feroces combates, atravesando cauces de agua, pantanos y lagos de lava con la misma facilidad. Sus espolones láser dobles escupen muerte al enemigo, deshaciendo blindajes y destrozando posiciones fortificadas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada graniferro
  - 1 cañón de fusión
- Esta miniatura puede equiparse con 1 batería de cohetes Ícaro.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Gladiator Valeroso**

Esta miniatura está equipada con: 2 cañones de fusión; espolón láser doble; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Humo, Imperium, Gladiator Valeroso**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

IMPULSOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	11	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Batería de misiles Bellicatus – frag [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	0	1
Batería de misiles Bellicatus – Ícaro [ANTIVOLAR 2+]	48"	1D3	3+	8	-1	2
Batería de misiles Bellicatus – perforante	48"	1	3+	8	-2	1D6
Lanzagranadas fragtormenta [ÁREA]	18"	1D6	3+	4	0	1
Ametralladora pesada graniferro [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	4	0	1
Sistema antiaéreo graniferro [ANTIVOLAR 4+, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	8	3+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3, Cubierta de disparo 6**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Vehículo de asalto: Las unidades pueden desembarcar de este **Transporte** después de que haya avanzado. Las unidades que lo hagan cuentan como que han hecho un movimiento normal y no pueden declarar una carga en ese turno.

HABILIDADES DE EQUIPO

Comunicador orbital (Aura): Mientras una unidad **Adeptus Astartes** amiga esté a 6" o menos del portador, cada vez que elijas a esa unidad como blanco de una estratagema, tira 1D6: con 5+, recibes 1 PM.

Domoescudo: El portador tiene salvación invulnerable 5+.

DAÑADO: 1-3 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-3 heridas restantes a esta miniatura, tiene un atributo Movimiento de 8".

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte Dedicado, Imperium, Impulsor**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

IMPULSOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Equipado con propulsores vectoriales que lo hacen más rápido que cualquier otro tanque gravitatorio de los Marines Espaciales, el Impulsor es un transporte altamente adaptable utilizado por todos los Marines Espaciales Primaris para la inserción rápida y las maniobras de flanqueo. Es el preferido de las fuerzas de Vanguardia.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada graniferro
  - 1 cañón de fusión
- Los 2 bólteres tormenta de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 lanzagranadas fragtormenta.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 batería de misiles Bellicatus
  - 1 comunicador orbital
  - 1 domoescudo
  - 1 sistema antiaéreo graniferro

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Impulsor**

Esta miniatura está equipada con: 2 bólteres tormenta; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **Infantería Tacticus** o **Phobos**. No puede transportar miniaturas **Propulsor de salto**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte Dedicado, Imperium, Impulsor**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

REPULSOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

M	R	S	H	L	CO
10"	12	3+	16	6+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón gatling de campaña pesado [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	12	3+	6	0	1
Misil cazador-aniquilador [INDIRECTA, DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	1D6
Disparo único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.						
Espolón láser	36"	2	3+	10	-3	1D6
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Sistema defensivo de Repulsor	24"	18	3+	4	0	1
Bólter pesado doble [ACOPLADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1

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

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Embarque de emergencia en combate: Una vez por turno, en la fase de carga de tu oponente, después de que una unidad enemiga haya elegido los blancos para su carga pero antes de hacer el movimiento de carga, puedes elegir 1 unidad **Adeptus Astartes** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de esa carga. Si esa unidad no está en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga y todas las miniatura en esa unidad están a 3" o menos de este **Transporte**, esa unidad puede embarcar en este **Transporte**. La unidad que carga puede entonces elegir nuevos blancos para su carga.

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, Humo, Transporte, Imperium, Repulsor**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

REPULSOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Revestido de un avanzado blindaje y armado para cualquier situación de batalla, el Repulsor no solo transporta a sus pasajeros de forma segura, sino que también proporciona un magnífico fuego de apoyo. El terreno peligroso es un nulo impedimento para él, pues sus placas ventrales canalizan energías gravitatorias que aplastan los obstáculos bajo la masa del vehículo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón láser doble.
- El cañón gatling de campaña pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 espolón láser.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 cañón de fusión.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Repulsor**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado doble; cañón gatling de campaña pesado; misil cazador-aniquilador; sistema defensivo de Repulsor; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Adeptus Astartes**. Cada miniatura **Propulsor de salto**, **Gravis** o **Exterminador** ocupa el espacio de 2 miniaturas y cada miniatura **Centurión** ocupa el espacio de 3 miniaturas.

CLAVES: **Vehículo, Humo, Transporte, Imperium, Repulsor**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

REPULSOR EJECUTOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

M	R	S	H	L	CO
10"	12	3+	16	6+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Destructor láser pesado [PESADA]	72"	2	3+	16	-4	1D6+4
Cañón gatling de campaña pesado [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	12	3+	6	0	1
Batería de cohetes Ícaro [ANTIVOLAR 2+]	24"	1D3	3+	8	-1	2
Ametralladora pesada graniferro [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	4	0	1
Macroincinerador de plasma – normal [ÁREA]	36"	1D6+1	3+	8	-3	2
Macroincinerador de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D6+1	3+	9	-4	3
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Sistema defensivo de Repulsor Ejecutor	24"	10	3+	4	0	1
Bólter pesado doble [ACOPLADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Ametralladora pesada graniferro Ícaro doble [ACOPLADA, ANTIVOLAR 4+, FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	3+	4	0	1

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 sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Ejecutor: Cada vez que esta miniatura ataca y toma como blanco a una unidad que esté bajo mitad de efectivos, suma 1 a la tirada para impactar.

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, Humo, Transporte, Imperium, Repulsor Ejecutor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Templarios Negros**

REPULSOR EJECUTOR DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Basado en el chasis del Repulsor, el Repulsor Ejecutor sacrifica parte de su capacidad de transporte para dar cabida a un potente armamento de torreta. Incluso los mayores carros de combate pueden quedar paralizados por el haz de un destructor láser pesado, mientras que las ráfagas abrasadoras de un macroincinerador de plasma pueden aniquilar formaciones de infantería.

OPCIONES DE EQUIPO

- El macroincinerador de plasma de esta miniatura puede reemplazarse por 1 destructor láser pesado.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 ametralladora pesada graniferro
  - 1 cañón de fusión
- Esta miniatura puede equiparse con 1 batería de cohetes Ícaro.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Repulsor Ejecutor**

Esta miniatura está equipada con: ametralladora pesada graniferro Ícaro doble; bólter pesado doble; cañón gatling de campaña pesado; macroincinerador de plasma; sistema defensivo de Repulsor Ejecutor; casco blindado.

TRANSPORTE

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

CLAVES: **Vehículo, Humo, Transporte, Imperium, Repulsor Ejecutor**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Templarios Negros

ARMERÍA DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1, PESADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	4+	4	0	1
Cañón de fusión [PESADA, FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
Cañón de plasma – normal [ÁREA, PESADA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO, PESADA]	36"	1D3	4+	8	-3	2
Cañón grav [ANTIVEHÍCULOS 2+, PESADA]	24"	3	4+	6	-1	3
Cañón láser [PESADA]	48"	1	4+	12	-3	1D6+1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	0	1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanzamisiles – frag [ÁREA, PESADA]	48"	1D6	4+	4	0	1
Lanzamisiles – perforante [PESADA]	48"	1	4+	9	-2	1D6
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Pistola grav [ANTIVEHÍCULOS 2+, PISTOLA]	12"	1	3+	5	-1	2
Pistola infierno [FUSIÓN 2, PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	1D3
Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	0	1

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

LISTAS DE ARMAS

Algunas miniaturas **Templarios Negros** pueden equiparse con armas cuyos perfiles no figuran en su hoja de datos. En su lugar, los perfiles de estas armas se listan en esta tarjeta.