



WARHAMMER

40,000

INDEX

MECHANICUS



CONTENIDO

Archimagos Draykavac	2
Archimagos Inar Satarael	2
Archimagos Anacharis Scoria	3
Magos Calleb Decima	4
Archimagos	5
Hoplitas Secutarii	6
Peltastas Secutarii	6
Mirmidones Secutores	7
Autómata Domitar	7
Tecno-siervos Adsecularis	8
Thallax	8
Autómatas Guardianes Scyllax	9
Autómatas Castellax	10
Triaros	11
Ursarax	11
Autómatas Vorax	12
Autómata Artalex	13
Autómata Vultarax	14
Mirmidones Destruidores	15
Autómata Thanatar	16
Autómata Thanatar-Calix	17
Autómata Thanatar-Cynix	18
Karacnos	18
Krios	19
Macrocarid Explorator	19
Apéndice	20

Forge World®



WARHAMMER®
40,000



ARCHIMAGOS YELAV DRAYKAVAC

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Yelav Draykavac	6"	3+	2+	4	6	6	2	9	2+
Y. Draykavac en Suspensor	6"	3+	2+	4	7	7	2	9	2+

El Archimagos Yelav Draykavac es una sola miniatura equipada con un hacha del ommissionian, una pistola infierno y el liquifactor. El suspensor va equipado con un rifle de gravitones. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha del ommissionian	Com.	Com.	+1	-2	2	-
Pistola infierno	6"	Pistola 1	8	-4	D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Rifle de gravitones	18"	Fuego rápido 1	5	-3	1	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D3.

OPCIONES DE EQUIPO • El Archimagos Yelav Draykavac puede estar equipado con un Suspensor (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES	
Cánticos del Ommissioniah (Index Imperium 2, pag 63).	Mechanicum Protectiva: La unidad tiene una salvación invulnerable de 4+.
Archimagos: Mientras Yelav Draykavac esté en el campo de batalla, puedes añadir o sustraer 1 del resultado en la tabla de Cánticos del Ommissioniah.	Maestro de las Máquinas: Al final de tu fase de Movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura amiga del ADEPTUS MECHANICUS a 3" o menos (pero no a sí mismo). Esa miniatura recupera D3 heridas que haya perdido. Una miniatura sólo puede ser objetivo de la habilidad Maestro de las Máquinas una vez por turno, independientemente de la fuente.
Señor del Mechanicum Oscuro: Puedes repetir las tiradas para impactar en la fase de Disparo de las unidades de CYCLOTHRATHE amigas a 6" o menos de Yelav Draykavac.	Liquifactor: Al final de cada fase de Combate, puedes elegir una miniatura enemiga a 3" o menos de Yelav Draykavac. Esa miniatura recibe D6 heridas mortales.
Tecno-Arcano Stataraga: Puedes repetir las tiradas de Avanzar y Carga de las unidades de INFANTERÍA de CYCLOTHRATHE amigas a 6" o menos de Yelav Draykavac.	

CLAVES DE FACCIÓN CAOS, ADEPTUS MECHANICUS, MECHANICUM OSCURO, CYCLOTHRATHE

CLAVES PERSONAJE, INFANTERÍA/VEHÍCULO si va en Suspensor, TECNO-SACERDOTE, YELAV DRAYKAVAC



ARCHIMAGOS INAR SATARAEI

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Inar Satarael	6"	4+	2+	5	6	8	3	9	3+

El Archimagos Inar Satarael es una sola miniatura equipada con un hacha del ommissionian, dos bólter máximos y un implosionador de gravitones. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha del ommissionian	Com.	Com.	+1	-2	2	-
Bólter máximo	12"	Asalto 4	5	0	1	-
Implosionador de gravitones	18"	Pesada 4	5	-3	D3	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D6.

HABILIDADES	
Cánticos del Ommissioniah (Index Imperium 2, pag 63).	Maestro de las Máquinas: Al final de tu fase de Movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura amiga del ADEPTUS MECHANICUS a 3" o menos (pero no a sí mismo). Esa miniatura recupera D3 heridas que haya perdido. Una miniatura sólo puede ser objetivo de la habilidad Maestro de las Máquinas una vez por turno, independientemente de la fuente.
Archimagos: Mientras Inar Satarael esté en el campo de batalla, puedes añadir o sustraer 1 del resultado en la tabla de Cánticos del Ommissioniah.	Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, cada vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida mortal.
Tecno-Arcano Archimandrite: Los VEHÍCULOS de INCALADION amigos a 6" o menos de Inar Satarael, recuperan D3 heridas al inicio de cada uno de tus turnos.	
Avance Implacable: Puedes repetir los chequeos de moral de las unidades de INCALADION amigas a 12" o menos de Inar Satarael.	

CLAVES DE FACCIÓN CAOS, ADEPTUS MECHANICUS, MECHANICUM OSCURO, INCALADION

CLAVES PERSONAJE, VEHÍCULO, TECNO-SACERDOTE, INAR SATARAEI



13
POTENCIA

ARCHIMAGOS ANACHARIS SCORIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Anacharis Scoria	6"	2+	2+	5	6	8	3	9	2+
A. Scoria en Suspensor Xana	6"	2+	2+	5	7	9	4	9	2+

El Archimagos Anacharis Scoria es una sola miniatura equipada con un hacha del ommissian, dos pistolas gamma y el cetro vodiano. El suspensor xana va equipado con una lanza de fotones. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha del ommissian	Com.	Com.	+1	-2	2	-
Pistola gamma	6"	Pistola 1	6	-3	2	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO .
Cetro vodiano	Com.	Com.	-	-	-	Cada impacto causa D3 heridas mortales al blanco.
Lanza de fotones	48"	Pesada 2	6	-4	D3	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.

OPCIONES DE EQUIPO • El Archimagos Anacharis Scoria puede estar equipado con un Suspensor Xana (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63).

Archimagos: Mientras Anacharis Scoria esté en el campo de batalla, puedes añadir o sustraer 1 del resultado en la tabla de Cánticos del Ommissiah.

El Rito de la Bestia: Las unidades amigas de **XANA** a 6" o menos de Anacharis Scoria, pueden repetir las tiradas para impactar en la fase de Combate y siempre se considera que han cargado cada vez que luchan.

Protocolos Olvidados: Las unidades de **VEHÍCULOS** de **XANA** amigos que estén a 6" o menos de Anacharis Scoria al inicio de su fase de carga, pueden cargar aunque hayan avanzado este turno.

Mechanicum Protectiva: La unidad tiene una salvación invulnerable de 4+.

Maestro de las Máquinas: Al final de tu fase de Movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura amiga del **ADEPTUS MECHANICUS** a 3" o menos (pero no a sí mismo). Esa miniatura recupera D3 heridas que haya perdido. Una miniatura sólo puede ser objetivo de la habilidad Maestro de las Máquinas una vez por turno, independientemente de la fuente.

Homúnculex: Si adquieres un Autómata Artalax, puedes convertirlo en Homúnculex (sólo puedes convertir uno). Tira D6 cada vez que Anacharis Scoria pierda una herida si el Homúnculex está a 3" o menos de él; con 2+ el Homúnculex intercepta el impacto. En tal caso, Anacharis Scoria no pierde la herida y el Homúnculex recibe una herida mortal.

CLAVES DE FACCIÓN CAOS, ADEPTUS MECHANICUS, MECHANICUM OSCURO, XANA

CLAVES PERSONAJE, INFANTERÍA/VEHÍCULO si va en Suspensor, TECNO-SACERDOTE, ANACHARIS SCORIA



10
POTENCIA

MAGOS CALLEB DECIMA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Calleb Decima	6"	4+	3+	5	5	6	2	9	3+

El Magos Calleb Decima es una sola miniatura equipada con un hacha del omnissian, una pistola bólter, un servo-brazo y bombas de fusión. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha del omnissian	Com.	Com.	+1	-2	2	-
Pistola Bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Servo-brazo	Com.	Com.	x2	-2	3	El portador puede hacer sólo un ataque con esta arma cada vez que lucha, y resta 1 a la tirada para impactar.
Bombas de fusión	4"	Granada 1	8	-4	D6	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO .

HABILIDADES	Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Pantalla de Refracción: La unidad tiene una salvación invulnerable de 5+. Señor del Culto a la Máquina: Puedes repetir las tiradas para impactar de 1 en la fase de Disparo de las unidades de MARTE amigas a 6". Análisis del Campo de Batalla: Las unidades enemigas que sufran ataques de unidades amigas de MARTE que estén a 6" o menos de Calleb Decima, no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.	Maestro de las Máquinas: Al final de tu fase de Movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura amiga del ADEPTUS MECHANICUS a 3" o menos (pero no a sí mismo). Esa miniatura recupera D3 heridas que haya perdido. Una miniatura sólo puede ser objetivo de la habilidad Maestro de las Máquinas una vez por turno, independientemente de la fuente. Maldición del Omnissiah: Una vez por batalla, en vez de disparar otras armas de en la fase de Disparo, puedes elegir una unidad enemiga visible que no sea PERSONAJE a 18" o menos de Calleb Decima. Esa unidad sufre D6 heridas mortales.
-------------	---	---

CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, MARTE
-------------------	------------------------------------

CLAVES	PERSONAJE, INFANTERÍA, TECNO-SACERDOTE, CALLEB DECIMA
--------	---





11
POTENCIA

ARCHIMAGOS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Archimagos	6"	3+	2+	4	5	6	2	9	2+
El Archimagos es una sola miniatura equipada con un hacha del omnissian y un serpenta volkita.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Hacha del omnissian	Com.	Com.		+1	-2	2	-		
Serpenta volkita	10"	Pistola 1		5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma,el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.		
Pistola gamma	6"	Pistola 1		6	-3	2	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO .		
Bólder máximo	12"	Asalto 4		5	0	1	-		
Cañón rotativo	30"	Fuego rápido 2		3	0	1	-		
Esterilizador radiactivo	8"	Asalto D6		*	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO en cuyo caso hiere con 6+.		
Lanza de fotones	48"	Pesada 2		6	-4	D3	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.		
Implosionador de gravitones	18"	Pesada 4		5	-3	D3	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D6.		
Puño de combate	Com.	Com.		x2	-3	D3	Al atacar con este arma, resta 1 a la tirada para impactar.		
Proyector de conversión	72"	Pesada D6		8	-3	D3	Cuando dispires a unidades a 18" o menos, resuelve los disparos con F6 y FP -1.		
Rifle de fusión	12"	Asalto 1		8	-4	D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.		
Rifle de gravitones	18"	Fuego rápido 1		5	-3	1	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D3.		
Rifle de pulsos de plasma	24"	Fuego rápido 2		5	-3	1	-		
Bombas de fusión	4"	Granada 1		8	-4	D6	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO .		
OPCIONES DE EQUIPO	- El Archimagos puede estar equipado con un Suspensor (Potencia de unidad +1). Si lo hace, su Resistencia y Heridas se incrementan en 1, y cambia la palabra clave INFANTERÍA por VEHÍCULO. - El Archimagos puede sustituir su serpenta volkita por una pistola gamma. - El Archimagos puede estar equipado con hasta dos de las siguientes armas: bólder máximo, cañón rotativo, esterilizador radiactivo, lanza de fotones, implosionador de gravitones, puño de combate, proyector de conversión, rifle de fusión, rifle de gravitones, rifle de pulsos de plasma. - El archimagos puede estar equipado con un núcleo radiactivo y/o bombas de fusión.								
HABILIDADES	Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Mechanicum Protectiva: La unidad tiene una salvación invulnerable de 4+. Maestro de las Máquinas: Al final de tu fase de Movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura amiga del ADEPTUS MECHANICUS a 3" o menos (pero no a sí mismo). Esa miniatura recupera D3 heridas que haya perdido. Una miniatura sólo puede ser objetivo de la habilidad Maestro de las Máquinas una vez por turno, independientemente de la fuente. Archimagos: Mientras esta miniatura esté en el campo de batalla, puedes añadir o sustraer 1 del resultado en la tabla de Cánticos del Omnissiah. Tecno-Arcano: Cuando esta unidad despliega, elige una de las siguientes opciones, la cual no podrás cambiar durante la batalla. Archimandrite: Los VEHÍCULOS de <MUNDO FORJA> amigos a 6" o menos de esta unidad, recuperan D3 heridas al inicio de cada uno de tus turnos. Macrotek: Las miniaturas amigas de <MUNDO FORJA> con la habilidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos de esta unidad, restauran D6 heridas en vez de D3 y pueden repetir la tirada de esta habilidad. Malaga: Esta unidad mejora su HA a 2+ y sus Ataques a 3. Además, puede repetir las tiradas para herir en Combate. Mirmidax: Esta unidad puede disparar dos veces en la fase de Disparo (y en Fuego Defensivo) si no mueve ni carga durante su turno. Lachrimallus: Si alguna de tus unidades de Tecno-siervos Adsecularis ha quedado destruida durante la batalla, puedes teletransportar una unidad idéntica al final de la fase de Movimiento de cada uno de tus turnos (sólo una por turno). Sitúala de modo que quede por completo a 6" o menos de esta miniatura y a más de 1" de cualquier enemigo. Si no puedes colocar todas las miniaturas, las que no quepan se descartan. Ordinator: Una vez por batalla, en vez de disparar otras armas en la fase de Disparo, puedes elegir una unidad enemiga que no sea PERSONAJE en cualquier punto del campo de batalla. Esa unidad sufre D6 heridas mortales. Núcleo Radiactivo: Este elemento de equipo reduce la Resistencia de las unidades enemigas (que no sean VEHÍCULOS) en 1 mientras se encuentren a 1" o menos del portador.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	PERSONAJE, INFANTERÍA, TECNO-SACERDOTE, ARCHIMAGOS								



HOPLITAS SECUTARII

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Hoplita Secutarii	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Hoplita Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+
Esta unidad consta de 1 Hoplita Alpha y 4 Hoplitas Secutarii. Puede incluir 5 Hoplitas Secutarii adicionales (Potencia de unidad +4). Cada miniatura está equipada con una lanza voltáica.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Lanza voltáica (disparo)	12"	Asalto 1		4	0	1	Al atacar a un VEHÍCULO , este arma tiene Daño D3.		
Lanza voltáica (combate)	Com.	Com.		+1	-1	1	Al atacar a un VEHÍCULO , este arma tiene Daño D3.		
OPCIONES DE EQUIPO	● El Hoplita Alpha puede tener una cadena de datos mejorada o un omnispex, y además puede sustituir su lanza voltáica por un arma de la lista de <i>Armas de Combate</i> del <i>Adeptus Mechanicus</i> .								
HABILIDADES	Cánticos del Omnisiah (Index Imperium 2, pag 63).						Cadena de Datos Mejorada: Puedes repetir los chequeos de Moral si incluyes una miniatura con este elemento de equipo.		
	Escudos de Supresión: La unidad tiene una salvación invulnerable de 5+.						Omnispex: Las unidades enemigas no se benefician de la cobertura en sus tiradas de salvación contra ataques realizados por una unidad que incluya una miniatura equipada con este elemento de equipo.		
	Generador de campo Kyropatris: Los disparos efectuados contra esta unidad restan 1 a su tirada para impactar.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	INFANTERÍA, HOPLITAS SECUTARII								



PELTASTAS SECUTARII

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Peltasta Secutarii	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Peltasta Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+
Esta unidad consta de 1 Peltasta Alpha y 4 Peltastas Secutarii. Puede incluir 5 Peltastas Secutarii adicionales (Potencia de unidad +4). Cada miniatura está equipada con un pulverizador galvánico.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Pulverizador galvánico	Al disparar con esta arma, elige uno de los siguientes tipos de munición.								
- Ráfaga de dardos	24"	Fuego rápido 2	3	0	1	-	Puedes elegir como blanco a unidades no visibles por el portador.		
- Bengala ígnea	18"	Pesada D3	3	-1	1				
- Mazazo quínético	12"	Pesada 1	4	-2	1	-			
OPCIONES DE EQUIPO	• El Hoplita Alpha puede tener una cadena de datos mejorada o un omnispe.								
	• El Hoplita Alpha puede elegir un arma de la lista de <i>Armas de Combate</i> del <i>Adeptus Mechanicus</i> , y además puede sustituir su pulverizador galvánico por un arma de la lista de <i>Pistolas</i> .								
HABILIDADES	Cánticos del Omnisiah (Index Imperium 2, pag 63).								
	Implantes Biónicos: La unidad tiene una salvación invulnerable de 6+.								
	Generador de campo Kyropatris: Los disparos efectuados contra esta unidad restan 1 a su tirada para impactar.								
	Barrera Cegadora: Una vez por batalla, en vez de disparar sus armas en la fase de disparo, esta unidad puede utilizar su munición cegadora para cubrir a una unidad aliada que pueda ver y esté a 18" o menos de ella. Hasta tu siguiente fase de disparo los disparos efectuados contra esa unidad restan 1 a su tirada para impactar.								
	Cadena de Datos Mejorada: Puedes repetir los chequeos de Moral si incluyes una miniatura con este elemento de equipo.								
	Omnispe: Las unidades enemigas no se benefician de la cobertura en sus tiradas de salvación contra ataques realizados por una unidad que incluya una miniatura equipada con este elemento de equipo.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	INFANTERÍA, PELTASTAS SECUTARII								



MIRMIDONES SECUTORES

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Mirmidones	5"	3+	2+	4	5	3	2	8	3+
Lord Mirmidón	5"	3+	2+	4	5	3	3	9	3+
Esta unidad consta de 1 Lord Mirmidón y 2 Mirmidones. Puede incluir 3 Mirmidones adicionales (Potencia de unidad +11) o 6 Mirmidones adicionales (Potencia de unidad +22). El Lord Mirmidón y cada Mirmidón está equipado con un hacha del Omnisian y dos bólter máximos.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Hacha del omnisian	Com.	Com.		+1	-2	2	-		
Bólter máximo	12"	Asalto 4		5	0	1	-		
Esterilizador radiactivo	8"	Asalto D6		*	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO en cuyo caso hiere con 6+.		
Pistola de descargas volkita	16"	Asalto 2		5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.		
Rifle de Gravitones	18"	Fuego rápido 1		5	-3	1	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D3.		
Rifle de pulsos de plasma	24"	Fuego rápido 2		5	-3	1	-		
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir sus dos bólter máximos por dos esterilizadores radiactivos, dos pistolas de descargas volkita, dos rifles de gravitones o dos rifles de pulsos de plasma.								
HABILIDADES	Cánticos del Omnisiah (Index Imperium 2, pag 63).						Pantallas de Refracción: La unidad tiene una salvación invulnerable de 5+.		
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	INFANTERÍA, MIRMIDONES								



AUTÓMATA DOMITAR

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autómata Domitar	10"	3+	4+	7	7	8	4	10	3+
Un Autómata Domitar es una sola miniatura equipada con un lanzamisiles domitar y martillos de gravitones.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Lanzamisiles domitar	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes tipos de misil.								
- Fragmentación Ignis	48"	Pesada D6	5	0	1	Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.			
- Perforante	48"	Pesada 1	8	-2	D6	-			
Martillos de gravitones	Com.	Com.	+3	-3	3	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO .			
HABILIDADES	Cánticos del Omnisiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, cada vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida mortal. Carga Brutal: Cuando el Autómata Domitar finaliza un movimiento de carga, tira D6; con un 4+ una unidad enemiga a 1" o menos sufre una herida mortal. Protocolos de Batalla: Cuando esta unidad despliega, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cambiar el Protocolo de Batalla de la unidad al principio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna miniatura aliada del <MUNDO FORJA> con la habilidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo, tira un D6; con un 2+ el intento tiene éxito y puedes elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual. • Protocolo Aegis: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y tiradas de salvación invulnerable que realice la unidad. • Protocolo de Conquista: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo una vez. • Protocolo Protector: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero puede disparar dos veces en cada una de sus fases de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo). Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre D3 heridas mortales.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	VEHÍCULO, AUTÓMATA, DOMITAR								

2
POTENCIA

TECNO-SIERVOS ADSECULARIS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Adsecularis	6"	5+	5+	3	3	1	1	6	5+
Esta unidad consta de 10 Tecno-siervos Absecularis. Puede incluir 10 Tecno-siervos Adsecularis adicionales (Potencia de unidad +2). Cada Tecno-servo Adsecularis está equipado con un soldador láser.									
ARMA	ALC.	TIPO			F	FP	D	HABILIDADES	
Soldador láser	18"	Asalto 1			4	0	1	-	
Mittalock	8"	Asalto 1			4	-1	1	-	
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualquier miniatura puede sustituir su soldador láser por un mittalock.								
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Configuración de Combate: Cuando esta unidad despliega, elige una de las siguientes opciones, la cual no podrás cambiar durante la batalla: • Cargadores de inducción: Cambia el Tipo de los soldados láser y los Mittalock de Asalto 1 a Asalto 2. • Rito del puro pensamiento: La unidad puede repetir los chequeos de moral fallidos. • Alquimia del aparecido: La unidad gana una tirada de salvación invulnerable de 5+.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	INFANTERÍA, ADSECULARIS								

8
POTENCIA

THALLAX

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Thallax	8"	4+	3+	5	5	3	2	7	4+
Esta unidad consta de 3 Thallax. Puede incluir 3 Thallax adicionales (Potencia de unidad +11) o 6 Thallax adicionales (Potencia de unidad +22). Cada Thallax está equipado con un rifle de rayos.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Rifle de rayos	18"	Pesada 1		7	-1	1	-		
Cañón de fusión	24"	Pesada 1		8	-4	D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.		
Esterilizador Radiactivo	8"	Asalto D6		*	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO en cuyo caso hiere con 6+.		
Lanza de fotones	48"	Pesada 2		6	-4	D3	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.		
Rifle de pulsos de plasma	24"	Fuego rápido 2		5	-3	1	-		
Bombas de fusión	4"	Granada 1		8	-4	D6	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO .		
OPCIONES DE EQUIPO	- Una miniatura por cada tres Thallax en la unidad puede sustituir su rifle de rayos por un cañón de fusión, un esterilizador radiactivo, una lanza de fotones o un rifle de pulsos de plasma. - Una miniatura puede elegir bombas de fusión.								
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Inserción Aérea: Durante el despliegue, esta unidad puede permanecer en un transporte aéreo en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede saltar de él para entrar en acción al final de cualquiera de tus fases de movimiento; desplégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.						Barrido de Sensores: Mientras algún Thallax permanezca en el campo de batalla, ninguna miniatura enemiga podrá desplegarse a menos de 13" de él. Logica Tallax: Esta unidad no sufre el penalizador al impactar al moverse y disparar armas Pesadas.		
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, TALLAXII, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	INFANTERÍA, RETRORREACTOR, VOLAR, THALLAX								

6
POTENCIA

AUTÓMATAS GUARDIANES SCYLLAX

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Scyllax	6"	4+	3+	4	5	2	2	6	4+
Esta unidad consta de 4 Scyllax. Puede incluir 4 Scyllax adicionales (Potencia de unidad +6) o 8 Scyllax adicionales (Potencia de unidad +12). Cada Scyllax está equipado con un bólter scyllax y una mecadendrita de combate.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Bólter scyllax	30"	Fuego rápido 1	4	-1	1	-			
Mecadendrita de combate	Com.	Com.	Port.	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.			
Cañón rotativo	30"	Fuego rápido 2	3	0	1	-			
Lanzallamas	8"	Asalto D6	4	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar.			
Pistola de descargas volkita	16"	Asalto 2	5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.			
Esterilizador Radiactivo	8"	Asalto D6	*	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO en cuyo caso hiere con 6+.			
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.			
Rifle de gravitones	18"	Fuego rápido 1	5	-3	1	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D3.			
Rifle de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.								
- Normal	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	-			
- Sobrecarga	24"	Fuego rápido 1	8	-3	2	Con uno o más resultados de 1 al impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.			
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su bólter scyllax por un cañón rotativo, un lanzallamas o una pistola de descargas volkita. • Una miniatura por cada cuatro Scyllax en la unidad puede sustituir su bólter scyllax por un esterilizador radiactivo, un rifle de fusión, un rifle de gravitones o un rifle de plasma.								
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63).								
	Saturación radiactiva: Reduce la Resistencia de las unidades enemigas (que no sean VEHÍCULOS) en 1 mientras se encuentren a 1" o menos de esta unidad.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	INFANTERÍA, AUTÓMATA, SCYLLAX								



AUTÓMATAS CASTELLAX

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autómata Castellax	8"	4+	4+	6	7	6	3	10	3+
Esta unidad consta de 1 Autómata Castellax. Puedes incluir hasta 4 Autómatas Castellax adicionales (Potencia de unidad +6 cada uno). Cada Autómata Castellax está equipado con puños castellax y un incinerador de combustión.									
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES		
Bláster fosfórico pesado	36"	Pesada 3		6	-2	1	Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.		
Incinerador de combustión	12"	Pesada D6		5	-1	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar.		
Cañón bólter torturador	24"	Pesada 3		6	-2	1	-		
Cañón de fuego oscuro	60"	Pesada 2		7	-4	D6	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre 1 herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.		
Cañón de fusión	24"	Pesada 1		8	-4	D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.		
Bólter	24"	Fuego rápido 1		4	0	1	-		
Lanzallamas	8"	Asalto D6		4	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar.		
Puños castellax	Com.	Com.		+4	-3	3	-		
Cuchillas relámpago	Com.	Com.		Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir con este arma. Si una miniatura está equipada con dos cuchillas relámpago, puede hacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucha.		
Taladro de asedio	Com.	Com.		x2	-4	3	-		
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su incinerador de combustión por un bláster fosfórico pesado, un cañón bólter torturador, un cañón de fuego oscuro o un cañón de fusión. • Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir sus puños castellax por dos blásters fosfóricos pesados, dos cuchillas relámpago o un taladro de asedio. • Cualquier miniatura puede elegir hasta dos armas de las siguientes (una miniatura que porte un taladro de asedio sólo puede elegir una): bólter, lanzallamas.								
HABILIDADES	Cánticos del Omnisiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, cada vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida mortal. Protocolos de Batalla: Cuando esta unidad despliega, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cambiar el Protocolo de Batalla de la unidad al principio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna miniatura aliada del <MUNDO FORJA> con la habilidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo, tira un D6; con un 2+ el intento tiene éxito y puedes elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual. • Protocolo Aegis: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y tiradas de salvación invulnerable que realice la unidad. • Protocolo de Conquista: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo una vez. • Protocolo Protector: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero puede disparar dos veces en cada una de sus fases de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo). Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre D3 heridas mortales.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	VEHÍCULO, AUTÓMATA, CASTELLAX								

15 POTENCIA TRIAROS										DAÑO Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:			
NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S	H RESTANTES	M	HP	A
Triaros	*	6+	*	7	8	13	*	8	3+	8-13+	10"	3+	6
Un Triaros es una sola miniatura equipada con una próa de choque, dos cañones bólter torturador y dos pistolas de descargas volkita.										4-7	5"	4+	D6
										1-3	3"	5+	1
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES							
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	8	-2	D6	Este arma solo puede ser disparada una vez por batalla.							
Cañón bólter torturador	24"	Pesada 3	6	-2	1	-							
Pistola de descargas volkita	16"	Asalto 2	5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.							
Próa de choque	Com.	Com.	Port.	-1	1	Suma 3 a las tiradas para impactar de esta arma.							
OPCIONES DE EQUIPO	• Esta miniatura puede elegir un misil cazador-asesino.												
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Explosión: Si las heridas de la miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de desembarcar las miniaturas; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales. Descargadores de humo: Una vez por batalla, en vez de disparar cualquier arma en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus descargadores de humo; hasta tu siguiente fase de disparo tu oponente debe sustraer 1 a todas la tiradas para impactar de armas a distancia contra este vehículo.												
TRANSPORTE	Un Triaros puede transportar 20 miniaturas de INFANTERÍA <MUNDO FORJA>. ARCHIMAGOS, MAGOS, TECNO-SACERDOTE DOMINUS, MIRMIDONES, KATAPHRONES, THALLAX Y URSARAX ocupan el espacio de dos, BELISARIUS CAWL ocupa el espacio de cinco.												
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>												
CLAVES	VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRIAROS												

9 POTENCIA URSARAX									
NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Ursarax	12"	3+	4+	5	5	3	2	7	4+
Esta unidad consta de 3 Ursarax. Puede incluir 3 Ursarax adicionales (Potencia de unidad +11) o 6 Ursarax adicionales (Potencia de unidad +22). Cada Ursarax está equipado con dos cuchillas relámpago y un incinerador volkita.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Cuchilla relámpago	Com.	Com.	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir con este arma. Si una miniatura está equipada con dos cuchillas relámpago, puede hacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucha.			
Puño de combate	Com.	Com.	x2	-3	D3	Al atacar con este arma, resta 1 a la tirada para impactar.			
Incinerador volkita (explosión)	Com.	Com.	+1	-4	D3	El portador debe hacer uno (y solo uno) de sus ataques con este arma cada vez que lucha. Si hiere, el objetivo recibe una herida mortal además del daño habitual.			
Incinerador volkita (rayo)	10"	Asalto 2	5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo recibe una herida mortal además del daño habitual.			
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir sus dos cuchillas relámpago por un puño de combate.								
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Inserción Aérea: Durante el despliegue, esta unidad puede permanecer en un transporte aéreo en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede saltar de él para entrar en acción al final de cualquiera de tus fases de movimiento; desplégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.					Barrido de Sensores: Mientras algún Thallax permanezca en el campo de batalla, ninguna miniatura enemiga podrá desplegarse a menos de 13" de él. Pantallas de Refracción: La unidad tiene una salvación invulnerable de 5+.			
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, TALLAXII, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	INFANTERÍA, RETRORREACTOR, VOLAR, URSARAX								

5
POTENCIA

AUTÓMATAS VORAX

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autómata Vorax	10"	4+	3+	6	6	6	3	10	4+
Esta unidad consta de 1 Autómata Vorax. Puedes incluir hasta 5 Autómatas de batalla adicionales (Potencia de unidad +5 cada uno). Cada Autómata de batalla está equipado con cuchillas de energía, rifle de rayos y dos cañones rotativos.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Cuchillas de energía	Com.	Com.	+1	-3	1	-			
Rifle de rayos	18"	Pesada 1	7	-1	1	-			
Cañón rotativo (munición corrosiva)	30"	Fuego rápido 2	*	0	1	La munición corrosiva de este arma hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hiere con 6+.			
Esterilizador radiactivo	8"	Asalto D6	*	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO en cuyo caso hiere con 6+.			
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su rifle de rayos por un esterilizador radiactivo.								
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Protocolos de Batalla: Cuando esta unidad despliega, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cambiar el Protocolo de Batalla de la unidad al principio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna miniatura aliada del <MUNDO FORJA> con la habilidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo, tira un D6; con un 2+ el intento tiene éxito y puedes elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual. • Protocolo Aegis: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y tiradas de salvación invulnerable que realice la unidad. • Protocolo de Conquista: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo una vez. • Protocolo Protector: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero puede disparar dos veces en cada una de sus fases de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo).								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	VEHÍCULO, AUTÓMATA, VORAX								





6
POTENCIA

AUTÓMATA ARTALAX

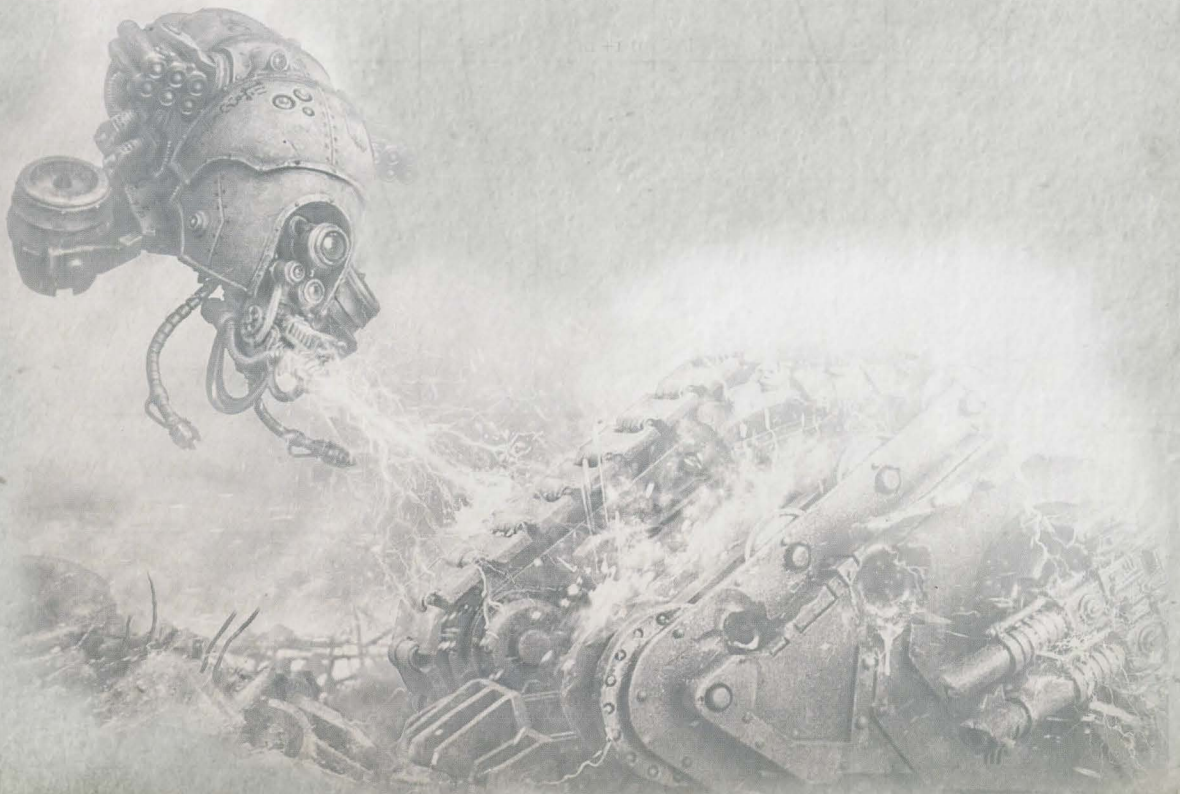
NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autómata Artalax	12"	3+	4+	7	6	8	3	10	3+
Un Autómata Artalax es una sola miniatura equipada con bláster de plasma, dos cañones automáticos ligeros y dos garras de energía.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Bláster de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.								
- Normal	18"	Asalto 2	7	-3	1	-			
- Sobrecarga	18"	Asalto 2	8	-3	2	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.			
Cañón automático ligero	24"	Asalto 3	6	-1	1	-			
Garra de energía	Com.	Com.	+3	-3	3	Puedes repetir las tiradas para herir con este arma. Si una miniatura está equipada con dos garras de energía, puede hacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucha.			
Flagelo voltáico	Com.	Com.	Port.	-2	2	Cada vez que el portador lucha, puede hacer 3 ataques adicionales con este arma. Puedes repetir las tiradas para herir si el objetivo es un VEHÍCULO .			
OPCIONES DE EQUIPO	• Esta miniatura puede sustituir una de sus garras de energía por un flagelo voltáico.								
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, cada vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida mortal. Protocolos de Batalla: Cuando esta unidad despliega, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cambiar el Protocolo de Batalla de la unidad al principio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna miniatura aliada del <MUNDO FORJA> con la habilidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo, tira un D6; con un 2+ el intento tiene éxito y puedes elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual. • Protocolo Aegis: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y tiradas de salvación invulnerable que realice la unidad. • Protocolo de Conquista: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo una vez. • Protocolo Protector: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero puede disparar dos veces en cada una de sus fases de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo). Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre D3 heridas mortales.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	VEHÍCULO, VOLAR, AUTÓMATA, ARTALAX								



**6**
POTENCIA

AUTÓMATA VULTARAX

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autómata Vultarax	12"	3+	3+	4	6	6	2	10	3+
Un Autómata Vultarax es una sola miniatura equipada con un bláster voltaico y dos lanzamisiles havoc clase setheno.									
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES			
Bláster voltaico	24"	Pesada 2	7	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO .			
Lanzamisiles havoc clase Setheno	48"	Pesada D6	5	0	1	Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.			
Cuchilla relámpago	Com.	Com.	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir con este arma. Si una miniatura está equipada con dos cuchillas relámpago, puede hacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucha.			
OPCIONES DE EQUIPO	• Esta miniatura puede equiparse con dos cuchillas relámpago.								
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, cada vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida mortal. Matriz de Puntería: Esta miniatura no sufre el penalizador para impactar al moverse y disparar armas Pesadas. Protocolos de Batalla: Cuando esta unidad despliega, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cambiar el Protocolo de Batalla de la unidad al principio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna miniatura aliada del <MUNDO FORJA> con la habilidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo, tira un D6; con un 2+ el intento tiene éxito y puedes elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual. • Protocolo Aegis: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y tiradas de salvación invulnerable que realice la unidad. • Protocolo de Conquista: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo una vez. • Protocolo Protector: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero puede disparar dos veces en cada una de sus fases de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo). Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre D3 heridas mortales.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	VEHÍCULO, VOLAR, AUTÓMATA, VULTARAX								



MIRMIDONES DESTRUCTORES

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Mirmidones	5"	3+	2+	4	5	3	2	8	3+
Lord Mirmidón	5"	3+	2+	4	5	3	3	9	3+

Esta unidad consta de 1 Lord Mirmidón y 2 Mirmidones. Puede incluir 3 Mirmidones adicionales (**Potencia de unidad +14**) o 6 Mirmidones adicionales (**Potencia de unidad +28**). El Lord Mirmidón y cada Mirmidón está equipado con una culebrina volkita y un puño de combate.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Culebrina volkita	48"	Pesada 4	6	-1	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.
Puño de combate	Com.	Com.	x2	-3	D3	Al atacar con este arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Implosionador de gravitones	18"	Pesada 4	5	-3	D3	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D6.
Lanza de fotones	48"	Pesada 2	6	-4	D3	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.
Motor de irradiación	16"	Pesada D6	*	-2	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hiere con 6+.
Proyector de conversión	72"	Pesada D6	8	-3	D3	Cuando dispires a unidades a 18" o menos, resuelve los disparos con F6 y FP -1.

OPCIONES DE EQUIPO	Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su culebrina volkita por un implosionador de gravitones, una lanza de fotones, un motor de irradiación o un proyector de conversión.								
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Pantallas de Refracción: La unidad tiene una salvación invulnerable de 5+.								
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>								
CLAVES	INFANTERÍA, MIRMIDONES								



13
POTENCIA

AUTÓMATA THANATAR

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autómata Thanatar	8"	4+	3+	8	8	12	2	10	2+

H RESTANTES	M	HP	A
7-12+	8"	3+	2
4-6	7"	4+	2
1-3	6"	5+	1

Un Autómata Thanatar es una sola miniatura equipada con dos cañones bólter torturador y un mortero de plasma hellex.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón bólter torturador	24"	Pesada 3	6	-2	1	-
Mortero de plasma hellex	48"	Pesada D6	8	-3	D3	Este arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el portador. Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.

HABILIDADES

Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63).

Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, cada vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida mortal.

Autómata de Batalla Pesado: Esta miniatura no sufre el penalizador para impactar al moverse y disparar armas Pesadas.

Protocolos de Batalla: Cuando esta unidad despliega, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cambiar el Protocolo de Batalla de la unidad al principio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna miniatura aliada del <MUNDO FORJA> con la habilidad **Maestro de las Máquinas** a 6" o menos. Para hacerlo, tira un D6; con un 2+ el intento tiene éxito y puedes elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual.

- **Protocolo Aegis:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y tiradas de salvación invulnerable que realice la unidad.
- **Protocolo de Conquista:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo una vez.
- **Protocolo Protector:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero puede disparar dos veces en cada una de sus fases de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo).

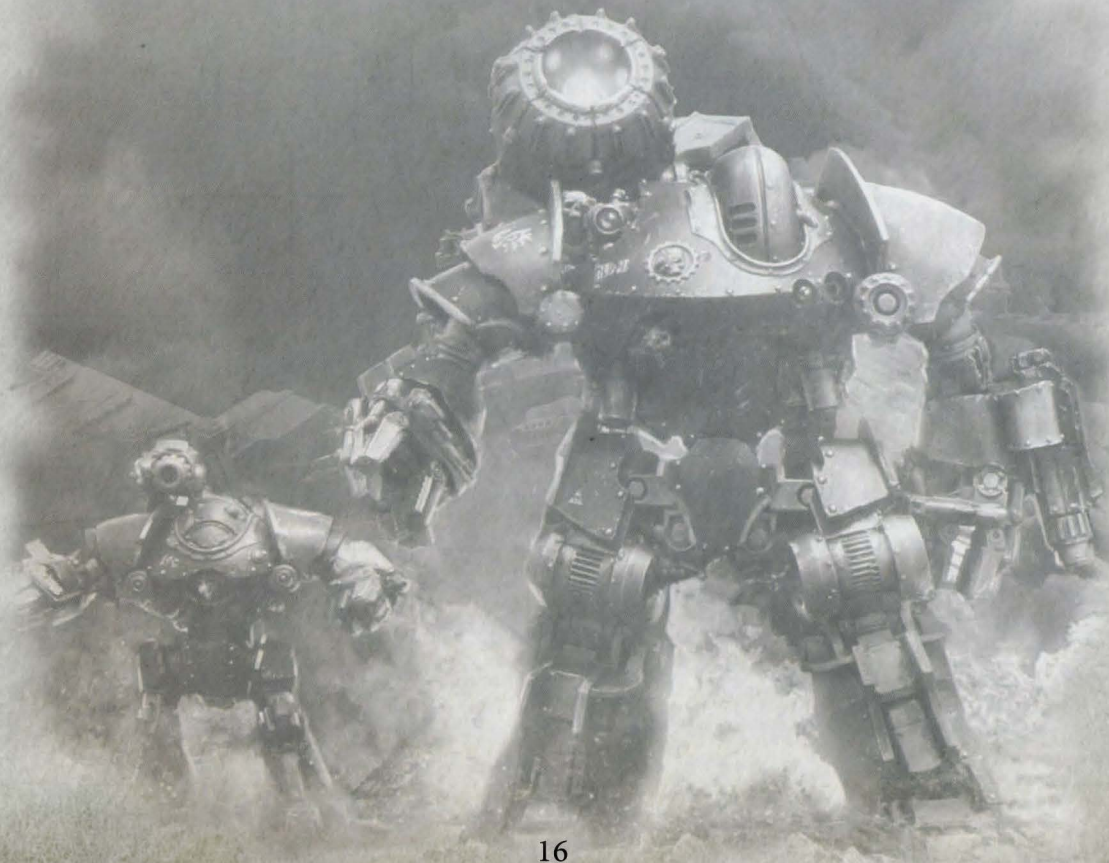
Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre D6 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES

VEHÍCULO, AUTÓMATA, THANATAR



13
POTENCIA

AUTÓMATA THANATAR-CALIX

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autómata Thanatar-Calix	8"	4+	3+	8	8	12	2	10	2+

H RESTANTES	M	HP	A
7-12+	8"	3+	2
4-6	7"	4+	2
1-3	6"	5+	1

Un Autómata Thanatar-Calix es una sola miniatura equipada con dos cañones bólter torturador, un cañón láser sollex y un espolón de gravitones.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón bólter torturador	24"	Pesada 3	6	-2	1	-
Cañón láser sollex	60"	Pesada 1	10	-4	D6	-
Espolón de gravitones (disparo)	8"	Pesada D6	5	-3	D3	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D6.
Espolón de gravitones (combate)	Com.	Com.	x2	-3	3	Al atacar a un VEHÍCULO , este arma tiene Daño 6.

HABILIDADES

Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63).

Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, cada vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida mortal.

Autómata de Batalla Pesado: Esta miniatura no sufre el penalizador para impactar al moverse y disparar armas Pesadas.

Protocolos de Batalla: Cuando esta unidad despliega, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cambiar el Protocolo de Batalla de la unidad al principio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna miniatura aliada del <MUNDO FORJA> con la habilidad **Maestro de las Máquinas** a 6" o menos. Para hacerlo, tira un D6; con un 2+ el intento tiene éxito y puedes elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual.

- **Protocolo Aegis:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y tiradas de salvación invulnerable que realice la unidad.
- **Protocolo de Conquista:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo una vez.
- **Protocolo Protector:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero puede disparar dos veces en cada una de sus fases de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo).

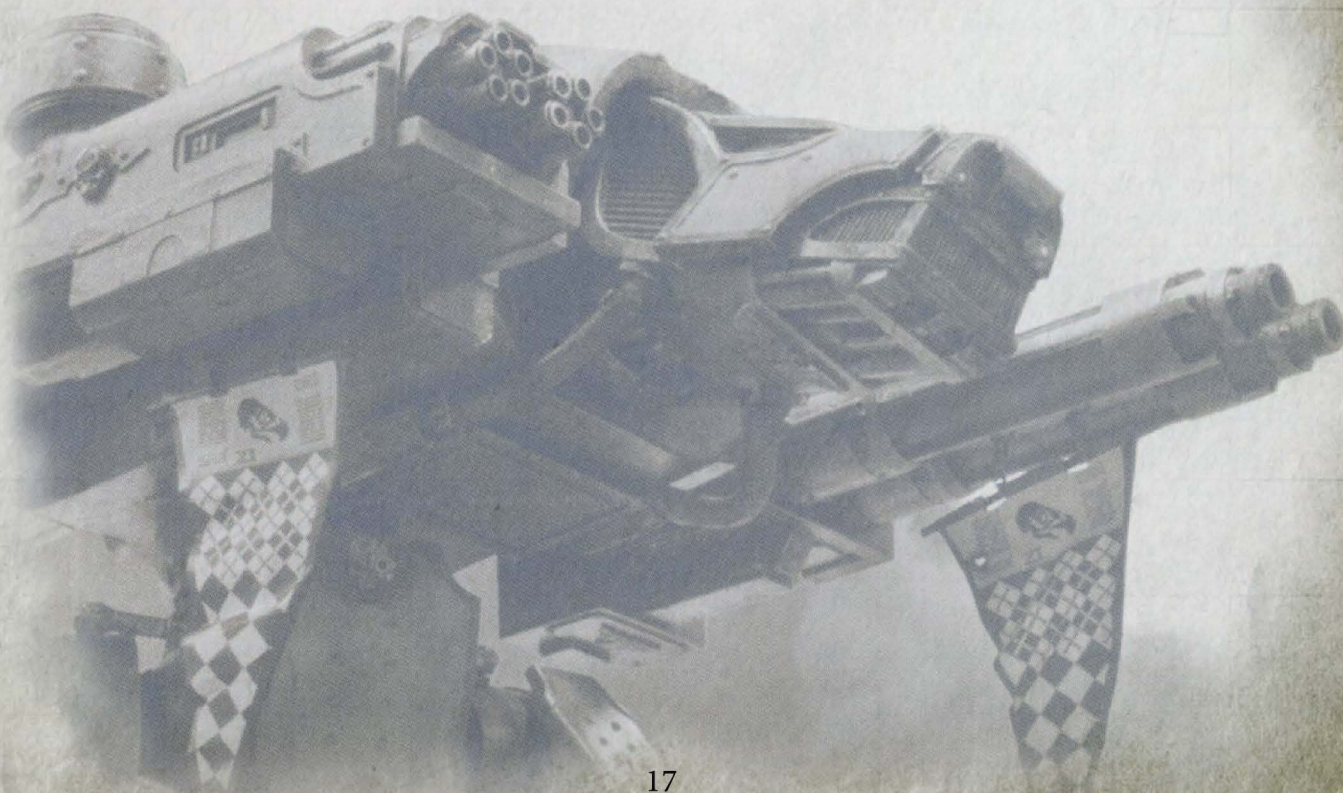
Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre D6 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES

VEHÍCULO, AUTÓMATA, THANATAR-CALIX



13
POTENCIA

AUTÓMATA THANATAR-CYNIX

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autómata Thanatar-Cynix	8"	4+	3+	8	8	12	2	10	2+

H RESTANTES	M	HP	A
7-12+	8"	3+	2
4-6	7"	4+	2
1-3	6"	5+	1

Un Autómata Thanatar-Cynix es una sola miniatura equipada con un cañón bólter torturador y dos eyectores de plasma cynix.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón bólter torturador	24"	Pesada 3	6	-2	1	-
Eyector de plasma cynix	18"	Pesada 2D6	8	-3	1	Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.

HABILIDADES

Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63).

Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, cada vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida mortal.

Autómata de Batalla Pesado: Esta miniatura no sufre el penalizador para impactar al moverse y disparar armas Pesadas.

Protocolos de Batalla: Cuando esta unidad despliega, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cambiar el Protocolo de Batalla de la unidad al principio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna miniatura aliada del <MUNDO FORJA> con la habilidad **Maestro de las Máquinas** a 6" o menos. Para hacerlo, tira un D6; con un 2+ el intento tiene éxito y puedes elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual.

- **Protocolo Aegis:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y tiradas de salvación invulnerable que realice la unidad.
- **Protocolo de Conquista:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo una vez.
- **Protocolo Protector:** Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero puede disparar dos veces en cada una de sus fases de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo).

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre D6 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES

VEHÍCULO, AUTÓMATA, THANATAR-CYNIX

17
POTENCIA

KARACNOS

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Karacnos	*	6+	*	7	8	13	*	8	3+

H RESTANTES	M	HP	A
8-13+	10"	3+	6
4-7	5"	4+	D6
1-3	3"	5+	1

Un Karacnos es una sola miniatura equipada con una próa de choque, dos bláster de rayos y una batería de morteros.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	8	-2	D6	Este arma solo puede ser disparada una vez por batalla.
Bláster de rayos	18"	Pesada 3	7	-1	1	-
Batería de morteros	60"	Pesada 3D6	*	-2	1	Este arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el portador. Hierde al blanco con 4+, a menos que sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hierde con un 6+. Además, las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Próa de choque	Com.	Com.	Port.	-1	1	Suma 3 a las tiradas para impactar de esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede elegir un misil cazador-asesino.

HABILIDADES

Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63).

Explosión: Si las heridas de la miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de desembarcar las miniaturas; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.

Descargadores de humo: Una vez por batalla, en vez de disparar cualquier arma en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus descargadores de humo; hasta tu siguiente fase de disparo tu oponente debe sustraer 1 a todas la tiradas para impactar de armas a distancia contra este vehículo.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES

VEHÍCULO, KARACNOS



KRIOS

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S	H RESTANTES	M	HP	A
Krios	*	6+	*	6	8	11	*	7	3+	6-11+	10"	3+	3
Un Krios es una sola miniatura equipada con un cañón relámpago.										3-5	5"	4+	D3
										1-2	3"	5+	1
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES						
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1		8	-2	D6	Este arma solo puede ser disparada una vez por batalla.						
Cañón relámpago	48"	Pesada D3		7	-3	D3	Cuando ataca a unidades de 5 o más miniaturas, el Tipo de este arma cambia a Pesada D6.						
Cañón pulsar	36"	Pesada 2		9	-4	D6	-						
Pistola de descargas volkita	16"	Asalto 2		5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.						
OPCIONES DE EQUIPO	• Esta miniatura puede elegir un misil cazador-asesino. • Esta miniatura puede elegir hasta dos pistolas de descargas volkita. • Esta miniatura puede sustituir su cañón relámpago por un cañón pulsar (Krios Venator).												
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Explosión: Si las heridas de la miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de desembarcar las miniaturas; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales. Descargadores de humo: Una vez por batalla, en vez de disparar cualquier arma en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus descargadores de humo; hasta tu siguiente fase de disparo tu oponente debe sustraer 1 a todas la tiradas para impactar de armas a distancia contra este vehículo.												
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>												
CLAVES	VEHÍCULO, KRIOS												



MACROCARID EXPLORATOR

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S	H RESTANTES	M	HP	A
Macrocarid Explorator	★	6+	★	8	8	16	★	9	2+	9-16+	10"	3+	6
Un Macrocarid Explorator es una sola miniatura equipada con un cañón bólter torturador y dos cañones láser.										5-8	5"	4+	D6
										1-4	3"	5+	1
ARMA	ALC.	TIPO		F	FP	D	HABILIDADES						
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1		8	-2	D6	Este arma solo puede ser disparada una vez por batalla.						
Cañón bólter torturador	24"	Pesada 3		6	-2	1	-						
Cañón láser	48"	Pesada 1		9	-3	D6	-						
Proyector de conversión	72"	Pesada D6		8	-3	D3	Cuando dispaes a unidades a 18" o menos, resuelve los disparos con F6 y FP -1.						
Implosionador de gravitones	18"	Pesada 4		5	-3	D3	Si el objetivo tiene una tirada de Salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D6.						
Motor de irradiación	16"	Pesada D6		*	-2	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hiere con 6+.						
OPCIONES DE EQUIPO	• Esta miniatura puede elegir un misil cazador-asesino. • Esta miniatura puede sustituir su cañón bólter torturador por un proyector de conversión o un implosionador de gravitones. • Esta miniatura puede sustituir sus dos cañones láser por dos motores de irradiación.												
HABILIDADES	Cánticos del Ommissiah (Index Imperium 2, pag 63). Explosión: Si las heridas de la miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de desembarcar las miniaturas; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales. Poder del espíritu máquina: Esta miniatura no sufre el penalizador al impactar al moverse y disparar armas Pesadas. Descargadores de humo: Una vez por batalla, en vez de disparar cualquier arma en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus descargadores de humo; hasta tu siguiente fase de disparo tu oponente debe sustraer 1 a todas la tiradas para impactar de armas a distancia contra este vehículo.												
TRANSPORTE	Un Macrocarid Explorator puede transportar 10 miniaturas de INFANTERÍA <MUNDO FORJA>. ARCHIMAGOS , MAGOS , TECNO-SACERDOTE DOMINUS , MIRMIDONES , KATAPHRONES , THALLAX Y URSARAX ocupan el espacio de dos, BELISARIUS CAWL ocupa el espacio de cinco.												
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>												
CLAVES	VEHÍCULO, TRANSPORTE, MACROCARID EXPLORATOR												



APÉNDICE

VALOR EN PUNTOS DEL MECHANICUS

Si juegas una partida equilibrada o que imponga un límite en puntos a los ejércitos, utiliza las siguientes listas para determinar el valor total en puntos de tu ejército. Simplemente suma los costes de todas las miniaturas que lo forman y del equipo del que disponen para calcular el valor en puntos de tu ejército.

UNIDADES		
UNIDAD	MINIS./UNIDAD	PTS./MINIATURA (No incluye el equipo)
Archimagos	1	150
Autómata Artalax	1	65
Autómata Domitar	1	131
Autómata Thanatar	1	185
Autómata Thanatar-Calix	1	230
Autómata Thanatar-Cynix	1	210
Autómata Vultarax	1	55
Autómatas Castellax	1-5	65
Autómatas Guardianes Scyllax	4-12	26
Autómatas Vorax	1-6	60
Hoplitas Secutarii	5-10	10
Karacnos	1	223
Krios	1	97
Macrocarid Explorator	1	239
Mirmidones Destructores	3-9	45
Mirmidones Secutores	3-9	45
Peltastas Secutarii	5-10	10
Tecno-siervos Adsecularis	10-20	3
Thallax	3-9	45
Triaros	1	190
Ursarax	3-9	45

PERSONAJES		
UNIDAD	MINIS./UNIDAD	PTS./MINIATURA (Incluye el equipo)
Archimagos Anacharis Scoria	1	275
Archimagos A. Scoria en Suspensor Xana	1	315
Archimagos Yelav Draykavac	1	240
Archimagos Yelav Draykavac en Suspensor	1	265
Archimagos Inar Satarael	1	295
Magos Calleb Decima	1	175

OTRO EQUIPO	
EQUIPO	PTOS./OBJETO
Cadena de datos m.	9
Núcleo radiactivo	15
Omnispex	7
Suspensor	25



ARMAS DE COMBATE	
ARMA	PTOS./ARMA
Cuchillas de energía	0
Cuchilla relámpago (1/2)	9/13
Flagelo voltaico	17
Garra de energía (1/2)	18/27
Hacha del omnisian	0
Martillos de gravitones	0
Mecadendrita de combate	0
Próa de choque	0
Puño de combate	20
Puños castellax	35
Taladro de asedio	40

ARMAS A DISTANCIA	
ARMA	PTOS./ARMA
Batería de morteros	0
Bláster de plasma	17
Bláster de rayos	12
Bláster fosfórico pesado	15
Bláster voltaico	10
Bólter	1
Bólter máximo	5
Bólter scyllax	1
Bombas de fusión	5
Cañón automático ligero	10
Cañón bólter torturador	10
Cañón de fuego oscuro	35
Cañón de fusión	27
Cañón láser	25
Cañón láser sollex	0
Cañón Púlsar	40
Cañón relámpago	25
Cañón rotativo	2
Cañón rotativo (munición corrosiva)	7
Culebrina volkita	36
Espolón de gravitones	0
Esterilizador radiactivo	10
Eyector de plasma cynix	0
Implosionador de gravitones	28
Incinerador de combustión	21
Incinerador volkita	10
Lanza de fotones	20
Lanza voltaica	1
Lanzallamas	9
Lanzamisiles domitar	0
Lanzamisiles havoc clase setheno	13
Misil cazador asesino	6
Mittalock	1
Mortero de plasma hellex	0
Motor de irradiación	20
Pistola de descargas volkita	12
Pistola gamma	10
Proyector de conversión	45
Pulverizador galvánico	2
Rifle de fusión	17
Rifle de gravitones	15
Rifle de plasma	13
Rifle de pulsos de plasma	12
Rifle de rayos	5
Serpenta volkita	5
Soldador láser	1

EQUIPO DEL MECHANICUS

ARMAS A DISTANCIA DEL MECHANICUS

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Batería de morteros	60"	Pesada 3D6	*	-2	1	Este arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el portador. Hierde al blanco con 4+, a menos que sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hierde con un 6+. Además, las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Bláster de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	18"	Asalto 2	7	-3	1	-
- Sobrecarga	18"	Asalto 2	8	-3	2	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.
Bláster de rayos	18"	Pesada 3	7	-1	1	-
Bláster fosfórico pesado	36"	Pesada 3	6	-2	1	Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Bláster voltaico	24"	Pesada 2	7	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir si el objetivo es un VEHÍCULO .
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Bólter máximo	12"	Asalto 4	5	0	1	-
Bólter scyllax	30"	Fuego rápido 1	4	-1	1	-
Bombas de fusión	4"	Granada 1	8	-4	D6	Puedes repetir las tiradas para herir si el objetivo es un VEHÍCULO .
Cañón automático ligero	24"	Asalto 3	6	-1	1	-
Cañón bólter torturador	24"	Pesada 3	6	-2	1	-
Cañón de fuego oscuro	60"	Pesada 2	7	-4	D6	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.
Cañón de fusión	24"	Pesada 1	8	-4	D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Cañón láser	48"	Pesada 1	9	-3	D6	-
Cañón láser sollex	60"	Pesada 1	10	-4	D6	-
Cañón Púlsar	36"	Pesada 2	9	-4	D6	-
Cañón relámpago	48"	Pesada D3	7	-3	D3	Cuando ataca a unidades de 5 o más miniaturas, el Tipo de este arma cambia a Pesada D6.
Cañón rotativo	30"	Fuego rápido 2	3	0	1	-
Cañón rotativo (munición corrosiva)	30"	Fuego rápido 2	*	0	1	La munición corrosiva de este arma hierde con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hierde con 6+.
Culebrina volkita	48"	Pesada 4	6	-1	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.
Espolón de gravitones (disparo)	8"	Pesada D6	5	-3	D3	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D6.
Esterilizador radiactivo	8"	Asalto D6	*	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hierde con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO en cuyo caso hierde con 6+.
Eyector de plasma cynix	18"	Pesada 2D6	8	-3	1	Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Implosionador de gravitones	18"	Pesada 4	5	-3	D3	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D6.
Incinerador de combustión	12"	Pesada D6	5	-1	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar.
Incinerador volkita (rayo)	10"	Asalto 2	5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.
Lanza de fotones	48"	Pesada 2	6	-4	D3	Con 1 o más resultados de 1 para impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.
Lanza voltaica (disparo)	12"	Asalto 1	4	0	1	Al atacar a un VEHÍCULO , este arma tiene Daño D3.
Lanzallamas	8"	Asalto D6	4	0	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar.
Lanzamisiles domitar	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes tipos de misil.					
- Fragmentación Ignis	48"	Pesada D6	5	0	1	Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
- Perforante	48"	Pesada 1	8	-2	D6	-

ARMAS A DISTANCIA DEL MECHANICUS CONT.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzamisiles havoc clase Setheno	48"	Pesada D6	5	0	1	Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Misil cazador asesino	48"	Pesada 1	8	-2	D6	Este arma solo puede ser disparada una vez por batalla.
Mittalock	8"	Asalto 1	4	-1	1	-
Mortero de plasma hellex	48"	Pesada D6	8	-3	D3	Este arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el portador. Las unidades blanco de este arma no se benefician del bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Motor de irradiación	16"	Pesada D6	*	-2	1	Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar y hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO en cuyo caso hiere con 6+.
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Pistola de descargas volkita	16"	Asalto 2	5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.
Pistola gamma	6"	Pistola 1	6	-3	2	Puedes repetir las tiradas para herir si el objetivo es un VEHÍCULO .
Pistola inferno	6"	Pistola 1	8	-4	D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Proyector de conversión	72"	Pesada D6	8	-3	D3	Cuando dispires a unidades a 18" o menos, resuelve los disparos con F6 y FP -1.
Pulverizador galvánico	Al disparar con esta arma, elige uno de los siguientes tipos de munición.					
- Ráfaga de dardos	24"	Fuego rápido 2	3	0	1	-
- Bengala ígnea	18"	Pesada D3	3	-1	1	Puedes elegir como blanco a unidades no visibles por el portador.
- Mazazo quinético	12"	Pesada 1	4	-2	1	-
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Rifle de gravitones	18"	Fuego rápido 1	5	-3	1	Si el objetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, este arma tiene Daño D3.
Rifle de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	24"	Fuego rápido 1	8	-3	2	Con uno o más resultados de 1 al impactar, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de este arma.
Rifle de pulsos de plasma	24"	Fuego rápido 2	5	-3	1	-
Rifle de rayos	18"	Pesada 1	7	-1	1	-
Serpenta volkita	10"	Pistola 1	5	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.
Soldador láser	18"	Asalto 1	4	0	1	-



ARMAS DE COMBATE DEL MECHANICUS

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cetro Vodiano	Com.	Com.	-	-	-	Cada impacto causa D3 heridas mortales al blanco.
Cuchillas de energía	Com.	Com.	+1	-3	1	-
Cuchilla relámpago	Com.	Com.	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir con este arma. Si una miniatura está equipada con dos cuchillas relámpago, puede hacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucha.
Espolón de gravitones (com.)	Com.	Com.	x2	-3	3	Al atacar a un VEHÍCULO , este arma tiene Daño 6.
Flagelo volcáico	Com.	Com.	Port.	-2	2	Cada vez que el portador lucha, puede hacer 3 ataques adicionales con este arma. Puedes repetir las tiradas para herir si el objetivo es un VEHÍCULO .
Garra de energía	Com.	Com.	+3	-3	3	Puedes repetir las tiradas para herir con este arma. Si una miniatura está equipada con dos cuchillas de energía, puede hacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucha.
Hacha del omnisian	Com.	Com.	+1	-2	2	-
Incinerador volkita (explosión)	Com.	Com.	+1	-4	D3	El portador debe hacer uno (y solo uno) de sus ataques con este arma cada vez que lucha. Si hiere, el objetivo recibe una herida mortal además del daño habitual.
Lanza volcáica (combate)	Com.	Com.	+1	-1	1	Al atacar a un VEHÍCULO , este arma tiene Daño D3.
Martillos de gravitones	Com.	Com.	+3	-3	3	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO .
Mecadendrita de combate	Com.	Com.	Port.	0	1	Cada vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con este arma, el objetivo sufre una herida mortal además del daño habitual.
Próa de choque	Com.	Com.	Port.	-1	1	Suma 3 a las tiradas para impactar de esta arma.
Puño de combate	Com.	Com.	x2	-3	D3	Al atacar con este arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Puños castellax	Com.	Com.	+4	-3	3	-
Servo-brazo	Com.	Com.	x2	-2	3	El portador puede hacer sólo un ataque con esta arma cada vez que lucha, y resta 1 a la tirada para impactar.
Taladro de asedio	Com.	Com.	x2	-4	3	-