



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	
Autómata Domitar	7
Tecno-siervos Adsecularis	8
Thallax	
Autómatas Guardianes Scyllax	9
Autómatas Castellax	10
Triaros	11
Ursarax	
Autómatas Vorax	12
Autómata Artalax	
Autómata Vultarax	
Mirmidones Destructores	
Autómata Thanatar	16
Autómata Thanatar-Calix	
Autómata Thanatar-Cynix	18
Karacnos	
Krios	19
Macrocarid Explorator	19
Apéndice	

forge World





	gri alun	Sall Fr		1	THE STATE OF		No.	8 A B				
	ARC	HI	MAG	GOS	YE	LA	V	DI	RAYKAVAC			
NOMBRE	М	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 omnissian, una pistola infierno y el liquifractor. El suspensor va equipado con un rifle de gravitones. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.												
ARMA	ALG.	TIPO		F	FP	D	HA	BILIDA	DES			
Hacha del omnissian	Com.	Com	١.	+1	-2	2	πı					
Pistola inferno	6"	Pisto	ola 1	8	-4	D6	0 1		co está a la mitad del alcance máximo del arma, ca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir ella.			
Rifle de gravitones	18"	Fueg	o rápido 1	5	-3	1			tivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, tiene Daño D3.			
OPCIONES DE EQUIPO	• El Arc	himagos	Yelav Dray	kavac pu	iede esta	r equipa	ado c	on un S	Suspensor (Potencia de unidad +1).			
HABILIDADES			nnissiah (In Iientras Yela				3).	Mechanicum Protectiva: La unidad tiene una salvación invulnerable de 4+.				
	campo d	de batall	a, puedes af abla de Cán	iadir oʻsı	ustraer 1	del		Maestro de las Máquinas: Al final de tu fase de Movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura amiga del ADEPTUS MECHANICUS a 3"				
	tiradas j unidade	para imp es de CY	anicum Os pactar en la CLOTHRA Draykavac.	fase de D	Disparo d	e las		D3 he ser ob	nos (pero no a sí mismo). Esa miniatura recupera ridas que haya perdido. Una miniatura sólo puede ojetivo de la habilidad Maestro de las Máquinas ez por turno, independientemente de la fuente.			
	de Avan	zar y Ca LOTHR	Stataraga: P irga de las u ATHE ami	nidades	de INFA	NTERÍ	A	Liquifractor: 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.				

CAOS, ADEPTUS MECHANICUS, MECHANICUM OSCURO, CYCLOTHRATHE

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

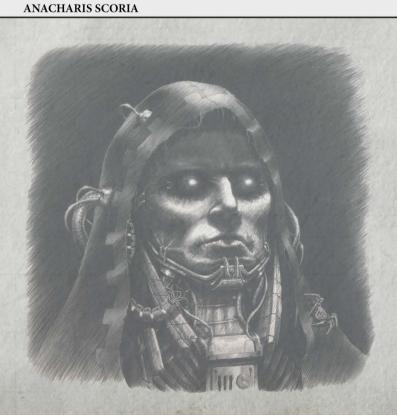
CLAVES DE FACCIÓN

YELAV DRAYKAVAC

CLAVES

(14)	AI	RCF	HIN	1AC	GO	SI	NA	R	SA	TARAEL		
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 omnissian, dos bólters máximos y un implosionador de gravitones. Tu ejército sólo puede incluir una unidad como ésta.												
ARMA	ALG.	TIPI	0		F	FP	D	H	ABILID <i>i</i>	ADES		
Hacha del omnissian	Com.	Con		2	+1	-2	2	=:				
Bólter máximo	12"	Asa	lto 4		5	0	1	7				
Implosionador de gravitones	18"	Pesa	ada 4		5	-3	D3			tivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, a tiene Daño D6.		
HABILIDADES	este arma tiene Daño D6.											
and a second	-		-			-	2.4	_		OSCURO, INCALADION		
CLAVES	PERSO	DNAJE	, VEHÍ	CULO	, TEC	NO-SA	ACERI	OO'	ΓE, IN	AR SATARAEL		

(12)	9		17										
13	ARC)#1	IMA	\G(OS	AN	JAC	CHA	RI	S SCORIA			
NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	l	S				
Anacharis Scoria A. Scoria en Suspensor X	6" Kana 6"	2+ 2+	2+ 2+	5 5	6 7	8 9	3 4	9 9	2+ 2+				
El Archimagos Anacharis suspensor xana va equipa										oistolas gamma y el cetro vodiano. El mo ésta.			
ARMA	ALG.	TIP	0		F	FP	D	HABILII	DADES				
Hacha del omnissian	Com.	Cor	m.		+1	-2	2	-					
Pistola gamma	6"	Pist	tola 1		6	-3	2		repetir EHÍCU	las tiradas para herir fallidas si el objetivo JLO.			
Cetro vodiano	Com.	Co	m.		2	w.	-	Cada ir	npacto	causa D3 heridas mortales al blanco.			
Lanza de fotones	48"	Pes	ada 2		6	-4	D3		na herid	esultados de 1 para impactar, el portador la mortal tras resolver todos los disparos			
OPCIONES DE EQUIPO	• El Arc	himago	s Anach	aris Sco	ria pue	ede esta	r equipa	ido con u	n Suspe	ensor Xana (Potencia de unidad +1).			
HABILIDADES			Omnissia		•					m Protectiva: La unidad tiene una nvulnerable de 4+.			
	campo	de bata	Mientras lla, puedo tabla de	es añad	ir o sus	straer 1	del	Mo min	Maestro de las Máquinas: Al final de tu fase de Movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura amiga del ADEPTUS MECHANICUS a 3"				
	XANA repetir l y siemp	a 6" o r las tirac ore se co	estia: La nenos de das para i onsidera o	Anach impacta	aris Sco ır en la	oria, pu fase de	D3 l te ser	o menos (pero no a sí mismo). Esa miniatura recu D3 heridas que haya perdido. Una miniatura sólo ser objetivo de la habilidad Maestro de las Máquir una vez por turno, independientemente de la fuer					
	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.									ex: Si adquieres un Autómata Artalax, vertirlo en Homúnculex (sólo puedes no). Tira D6 cada vez que Anacharis Scori: herida si el Homúnculex está a 3" o menos + el Homúnculex intercepta el impacto. Anacharis Scoria no pierde la herida y el ex recibe una herida mortal.			



CAOS, ADEPTUS MECHANICUS, MECHANICUM OSCURO, XANA

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

CLAVES DE FACCIÓN

CLAVES

E 10	\mathbf{M}	[A(GOS	CA	U	LE	B D	EC	IMA			
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	ALG.	TIPI]	F		FP	D	HABILI	DADES			
Hacha del omnissian	Com.	Cor	n.	+	1	-2	2	E				
Pistola Bólter	12"	Pist	ola 1	4		0	1	-				
Servo-brazo	Com.	Cor	1.	X	2	-2	3			de hacer sólo un ataque con esta arma cada resta 1 a la tirada para impactar.		
Bombas de fusión	4"	4" Granada 1 8 -4 D6 Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si e es un VEHÍCULO .										
HABILIDADES	Pantalla invulne Señor d tiradas	a de Rei rable de lel Cult para im	racción: 5+. o a la Má pactar d	La unid quina: I e 1 en la	ad tie Puede fase c	ne una		Mo mir o m D3 ser	vimiento, niatura an nenos (per heridas q objetivo o	las Máquinas: Al final de tu fase de , esta miniatura puede reparar una miga del ADEPTUS MECHANICUS a 3" ro no a sí mismo). Esa miniatura recupera que haya perdido. Una miniatura sólo puede de la habilidad Maestro de las Máquinas turno, independientemente de la fuente.		
	enemig MART se bene	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. Maldición del Omnissiah: Una vez por batalla, en ve de disparar otras armas de en la fase de Disparo, pued 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	IMPE	RIO, A	DEPTU	S MEC	HAN	IICUS	, MART	E				
CLAVES	PERSO	NAJE	INFAN	NTERÍA	, TE	CNO-	SACER	DOTE	, CALLI	EB DECIMA		



11 NOTENON			ARG	CHI	[M	AG	os				
NOMBRE	M	HA HF	ı F	R	H	A	l	S			
Archimagos	6"	3+ 2-	+ 4	5	6	2	9	2+			
El Archimagos es una sola m	iniatura	equipada co	on un hach	a del or		y un se					
ARMA	ALG.	TIPO		F	FP	D	HABILI	DADES			
Hacha del omnissian	Com.	Com.		+1	-2	2	-1				
Serpenta volkita	10"	Pistola 1		5	0	1	este arı	rez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con ma,el objetivo sufre una herida mortal además del abitual.			
Pistola gamma	6"	Pistola 1		6	-3	2		s repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo HÍCULO .			
Bólter máximo	12" Asalto 4 5 0 1 -										
Cañón rotativo	30"	30" Fuego rápido 2 3 0 1 -									
Esterilizador radiactivo	8"	C P									
Lanza de fotones	48"	Pesada 2	2.	6	-4	D3		o más resultados de 1 para impactar, el portador na herida mortal tras resolver todos los disparos d ma.			
Implosionador de gravitones	18"	Pesada 4	l.	5	-3	D3		ojetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, ma tiene Daño D6.			
Puño de combate	Com.	Com.		x2	-3	D3	Al atac	ar con este arma, resta 1 a la tirada para impactar.			
Proyector de conversión	72"	Pesada I	D6	8	-3	D3		o dispares a unidades a 18" o menos, resuelve los os con F6 y FP -1.			
Rifle de fusión	12"	Asalto 1		8	-4	D6	o más	anco está a la mitad del alcance máximo del arma, cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir on ella.			
Rifle de gravitones	18"	Fuego rá	ipido 1	5	-3	1		ojetivo tiene una tirada de salvación de 3+ o mejor, ma tiene Daño D3.			
Rifle de pulsos de plasma	24"	Fuego rá	ípido 2	5	-3	1					
Bombas de fusión	4"	Granada	ı 1	8	-4	D6		s repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo /EHÍCULO.			
	El ArcEl Arcesterilconve	chimagos puchimagos puchimagos puchizador radia rsión, rifle d	ede sustitu ede estar e ctivo, lanz e fusión, r	ir su se quipado a de foto ifle de g	rpenta v o con ha ones, im ravitone	olkita p sta dos plosion s, rifle o	or una p de las sig ador de g le pulsos	ANTERÍA por VEHÍCULO. istola gamma. guientes armas: bólter máximo, cañón rotativo, gravitones, puño de combate, proyector de de plasma. vo y/o bombas de fusión.			
HABILIDADES	Cántico	s del Omnissi	ah (Index Iı	nperium	2, pag 63	i).					
	Mechan	icum Protecti	i va: La unid	ad tiene	una salva	ción inv	ılnerable	de 4+.			
	MECHA	NICUS a 3" o	menos (pe	ro no a s	í mismo)	. Esa mii	niatura rec	iatura puede reparar una miniatura amiga del ADEPTUS cupera D3 heridas que haya perdido. Una miniatura sólo or turno, independientemente de la fuente.			
	Archim del Omr	-	s esta minia	tura esté	en el can	ipo de ba	italla, pue	des añadir o sustraer 1 del resultado en la tabla de Cántico			
	• Archin de ca • Macrot	nandrite: Los da uno de tus tek: Las minia	VEHÍCULO turnos. turas amiga	OS de <m< td=""><td>IUNDO JNDO F</td><td>FORJA></td><td>amigos a on la habi</td><td>tes opciones, la cual no podrás cambiar durante la batalla 6" o menos de esta unidad, recuperan D3 heridas al inici llidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos de esta la de esta habilidad.</td></m<>	IUNDO JNDO F	FORJA>	amigos a on la habi	tes opciones, la cual no podrás cambiar durante la batalla 6" o menos de esta unidad, recuperan D3 heridas al inici llidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos de esta la de esta habilidad.			
	• Malaga	ı: Esta unidad dax: Esta unid	mejora su I	IA a 2+ y	sus Atac	jues a 3.	Además, p	nde de san manmad. Duede repetir las tiradas para herir en Combate. 70 (y en Fuego Defensivo) si no mueve ni carga durante su			
	• 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										
	• Ordina	-	oor batalla,	en vez de	disparar	otras ar		fase de Disparo, puedes elegir una unidad enemiga que n dad sufre D6 heridas mortales.			
		Radiactivo: Es ULOS) en 1 m						las unidades enemigas (que no sean :			
CLAVES DE FACCIÓN		RIO, ADEI					*				
OTWATA DE L'ADDIDIA			1001111	CILIT	11003	1110	NDO I	OKJA2			

4		Н	OP:	UT	'AS	SE	CU	TA	RII			
NOMBRE	М	HA	HP	F	R	Н	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	ALG.	TIP	0		F	FP	D	HABILID	DADES			
Lanza voltáica (disparo)	12"	Asa	lto 1		4	0	1	Al ataca	car a un VEHÍCULO , este arma tiene Daño D3.			
Lanza voltáica (combate)	Com.	Cor	n.	3	+1	-1	1	Al ataca	car a un VEHÍCULO , este arma tiene Daño D3.			
OPGIONES DE EQUIPO									o un omnispex, y además puede sustituir su lanza deptus Mechanicus.			
HABILIDADES	Cántic	os del C	mnissia	h (Inde	x Impe	rium 2, _I	oag 63).		dena de Datos Mejorada: Puedes repetir los			
		os de Su erable de	presión: e 5+.	La unio	lad tier	ie una sa	lvación		equeos de Moral si incluyes una miniatura con este mento de equipo.			
	efectua	Generador de campo Kyropatris: Los disparos efectuados contra esta unidad restan 1 a su tirada para impactar. Omnispex: Las unidades enemigas no se benefician d 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	IMPE	RIO, A	DEPTU	JS ME	CHAN	ICUS,	SKITA	RII, <n< td=""><td>MUNDO FORJA></td></n<>	MUNDO FORJA>			
CLAVES	INFA	NTERÍ	A, HOI	PLITAS	SECU	JTARII						

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	ALG.	TIP	0		F	FP	D	HABILID	IADES		
Pulverizador galvánico	Al disp	oarar co	n esta arm	ıa, elige	uno d	e los si	guientes	tipos de i	munición.		
- Ráfaga de dardos	24"		go rápido		3	0	1	8			
- Bengala ígnea	18"	Pes	ada D3		3	-1	1	Puedes o	elegir como blanco a unidades no visibles por el		
- Mazazo quinético	12"	Pes	ada 1		4	-2	1	-	11.		
 El Hoplita Alpha puede tener una cadena de datos mejorada o un omnispex. 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	Cántic	os del C	mnissiah	(Index	Impe	rium 2,	pag 63).				
	Implar	ites Bió	nicos: La	unidad	tiene ı	ına sal	vación ir	vulnerab	ole de 6+.		
	Genera	dor de	сатро Ку	ropatr	is: Los	dispar	os efectu	ados con	ntra esta unidad restan 1 a su tirada para impactar.		
	utilizar	su mur	ición cega	adora p	ara cul	orir a u	na unida	d aliada	armas en la fase de disparo, esta unidad puede que pueda ver y esté a 18" o menos de ella. Hasta tu idad 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.										
									rtura en sus tiradas de salvación contra ataques a con este elemento de equipo.		
CLAVES DE FACCIÓN	IMPE	RIO, A	DEPTU	S MEC	CHAN	ICUS	, SKITA	ARII, < N	MUNDO FORJA>		

POTENCY I	MIRMIDONES SECUTORES
-----------	----------------------

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Mirmidones Lord Mirmidón	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 Omnissian y dos bólters máximos.

adicionales (Potencia de un	idad +22)	. El Lord Mirmidon	y cada	Mirmid	on esta e	equipado con un hacha del Omnissian y dos bolters máximos.						
ARMA	ALG.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES						
Hacha del omnissian	Com.	Com.	+1	-2	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	4						
OPCIONES DE EQUIPO						us dos bólters máximos por dos esterilizadores radiactivos, itones o dos rifles de pulsos de plasma.						
HABILIDADES	Cánticos	s del Omnissiah (In	dex Imp	perium 2	l, pag 63	 Pantallas de Refracción: La unidad tiene una salvación invulnerable de 5+. 						
CLAVES DE FACCIÓN	IMPER	IO, ADEPTUS M	IECHA	NICUS	S, <mu< td=""><td>NDO FORJA></td></mu<>	NDO FORJA>						
CLAVES	INFAN'	NFANTERÍA, MIRMIDONES										

					100		6.25 %				
FET 6		A	UT	ÓM.	AT	A	DO	MI	ΓΑ	AR .	
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 m	iniatura	equipa	da con un	lanza	misile	s domita	r y martil	llos d	de gravitones.	
ARMA	ALG.	TIP		F		FP	D	HABILID		S	
Lanzamisiles domitar	Al atac			a, elige un	io de la	os sigu	iientes ti	pos de m	isil.		
- Fragmentación Ignis	48"		ada D6	5		0	1			es blanco de este arma no se benefician del a sus tiradas de salvación por estar en cobertur	
- Perforante	48"		ada 1	8		-2	D6	-			
Martillos de gravitones	Com.	Com. Com. +3 -3 3 Puedes repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es un VEHÍCULO.									
	Protoce cambia miniate tira un al inicio Protoce puede Protoce puede Explos	ez que o Brutal: ga a 1" c olos de r el Protura aliaci D6; con o de tu s ocolo Ae sa de sal ocolo de e luchar ocolo Pr e dispara	btengas Cuando menos Batalla: cocolo de a del <n 2+="" ar="" as="" conqui="" dos="" e="" egis:="" herid<="" iguiente="" ir="" mie="" otector:="" th="" un="" vación="" ve="" vece=""><th>un 6+ en el Autón sufre una Cuando e el Batalla c MUNDO l intento t turno. Co entras este vulnerab ista: Mier es en cada Mientras ces en cada</th><th>esta transcription de la un FORJA tiene é on un el Proto el que atras es a fase da una minia minia de minia minia esta minia minia de minia esta esta esta esta minia mi</th><th>irada, comita a mon iidad (nidad A > con xito y 1, el ir colo c realic ste Pro le Lucl rotoco i de su atura</th><th>la unida ar finaliz rtal. despliega al princi 1 la habi puedes a ntento fa de Batalli e la unic otocolo c ha en ve olo de B: s fases d</th><th>ad que rea a un mov , lo hace e pio de cac idad Mac elegir uno lla y la un a esté acti lad. le Batalla z de sólo u atalla esté e Disparo en a 0, tii</th><th>alizó vimie con e da ur estro o de l nidad vo, p esté : una v o (y d</th><th>vo, esta unidad no puede mover o cargar, pero lisparar dos veces en Fuego Defensivo). 6 antes de retirarla del campo de batalla. Con</th></n>	un 6+ en el Autón sufre una Cuando e el Batalla c MUNDO l intento t turno. Co entras este vulnerab ista: Mier es en cada Mientras ces en cada	esta transcription de la un FORJA tiene é on un el Proto el que atras es a fase da una minia minia de minia minia esta minia minia de minia esta esta esta esta minia mi	irada, comita a mon iidad (nidad A > con xito y 1, el ir colo c realic ste Pro le Lucl rotoco i de su atura	la unida ar finaliz rtal. despliega al princi 1 la habi puedes a ntento fa de Batalli e la unic otocolo c ha en ve olo de B: s fases d	ad que rea a un mov , lo hace e pio de cac idad Mac elegir uno lla y la un a esté acti lad. le Batalla z de sólo u atalla esté e Disparo en a 0, tii	alizó vimie con e da ur estro o de l nidad vo, p esté : una v o (y d	vo, esta unidad no puede mover o cargar, pero lisparar dos veces en Fuego Defensivo). 6 antes de retirarla del campo de batalla. Con	
CLAVES DE FACCIÓN	IMPE	RIO, A	DEPTU	JS MEC	HAN	ICUS	s, <mu< td=""><td>NDO FO</td><td>ORJA</td><td>A></td></mu<>	NDO FO	ORJA	A>	
CLAVES	VEHÍ	CULO,	AUTÓ	MATA,	DOM	IITAI	R				

D 2	TE	CN	Ю-	SIE	RV	OS	A]	DSE	CUI	LARIS
NOMBRE	М	HA	HP	F	R	H	A	l	S	
Adsecularis	6"	5+	5+	3	3	1	1,	6	5+	
Esta unidad consta de 10 ' Cada Tecno-siervo Adsec							o-sierv	os Adsecı	ılaris adici	onales (Potencia de unidad +2).
ARMA	ALG.	TIP	0		F	FP	D	HABILII	JADES	
Soldador láser	18"	Asa	alto 1		4	0	1			
Mittalock	8"	Asa	alto 1		4	-1	1	-		
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualq	luier mi	niatura	puede su	stituir	su sold	ador lás	ser por un	mittalock	2
HABILIDADES	Config cambia • Carga • Rito	uración r duran adores d del puro	n de Cor te la bat de indu o pensai	alla: cción: Ca miento: l	uando umbia (La unio	esta un el Tipo dad pue	idad de de los s ede repe	espliega, e oldadores etir los che	láser y los equeos de i	e las siguientes opciones, la cual no podrás s Mittalock de Asalto 1 a Asalto 2. moral fallidos. nerable de 5+.
CLAVES DE FACCIÓN	IMPE	RIO, A	DEPT	US ME	CHAN	NICUS	, <mu< td=""><td>NDO F</td><td>ORJA></td><td></td></mu<>	NDO F	ORJA>	
CLAVES	INFA	NTERÍ	A, AD	SECUL	ARIS				4	,

8 Notes			Tl	HAI	LA	X							
NOMBRE	M	HA	HP	F R	H	I A	l	S					
Thallax	8"	4+	3+	5 5	3	2	7	4+					
Esta unidad consta de 3 Th (Potencia de unidad +22).							unidad -	⊦11) o 6	5 Thallax adicionales				
ARMA	ALG.	TIPO		F	FP	D	HABILI	DADES					
Rifle de rayos	18"	Pesa	da 1	7	-1	1	-						
Cañón de fusión	24"	Pesa	da 1	8	-4	D6	o más		etá a la mitad del alcance máximo del arma, ira 2D6 y descarta el más bajo para infligir				
Esterilizador Radiactivo	8"	Asal	to D6	*	0	1	hiere c	on 4+,	oacta al blanco automáticamente al disparar y a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO hiere con 6+.				
Lanza de fotones	48"	Pesa	da 2	6	-4	D3		ına heri	resultados de 1 para impactar, el portador ida mortal tras resolver todos los disparos de				
Rifle de pulsos de plasma	24"	Fueg	go rápido 2	5	-3	1	#5						
Bombas de fusión	4"	Gran	nada 1	8	-4	D6		s repeti V EHÍC	r las tiradas para herir fallidas si el objetivo ULO .				
OPCIONES DE EQUIPO	un est	erilizado	r radiactiv	o, una lar	nza de fo	otones o u			ı rifle de rayos por un cañón de fusión, s de plasma.				
HABILIDADES	Insercio puede p despleg	• Una miniatura puede elegir bombas de fusión. Cánticos del Omnissiah (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 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											
OLANCO OF FADOLÓS	de mov de 9" de	imiento; e toda m	cción al fir despliégal iniatura en	a en cualo emiga.	quier pu	nto a más	3		al moverse y disparar armas Pesadas.				
CLAVES DE FACCIÓN									DO FORJA>				
CLAVES	INFAN	NTERÍA	A, RETRO	ORREAC	CTOR,	VOLAR	, THAI	LLAX					

D 6 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.

(Potencia de unidad +12). Cada Scyllax está equipado con un bólter scyllax y una mecadendrita de combate.												
ARMA	ALG.	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	H						
Lanzallamas	8"	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		r con esta arma, eliş	ge uno d		rfiles sig	uientes.						
- 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.						
OPGIONES DE EQUIPO	pistola • Una m	de descargas volkita iniatura por cada cu	a. iatro Scy	llax en	la unida	u bólter scyllax por un cañón rotativo, un lanzallamas o una d puede sustituir su bólter scyllax por un esterilizador s o un rifle de plasma.						
HABILIDADES	Cántico	s del Omnissiah (Ir	ndex Imp	perium :	2, pag 63	3).						
	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=""></mundo>											
CLAVES	INFAN	TERÍA, AUTÓM	ATA, S	CYLL	AX							

NOMBRE	М	HA	HP	F	R	Н	Į.		ı	S
Autómata Castellax	8"	4+	4+	6	7	6	_	3	10	3+
Esta unidad consta de 1 Autó Cada Autómata Castellax est										cionales (Potencia de unidad +6 cada uno).
ARMA	ALG.	TIPI	•	-	F	FP	D		HABILID	
Bláster fosfórico pesado	36"		ıda 3		6	-2	1		Las unic	dades blanco de este arma no se benefician del Idor a sus tiradas de salvación por estar en cobertu
Incinerador de combustión	12"	Pesa	ida D6		5	-1	1		Este arn	na impacta al blanco automáticamente al disparar.
Cañón bólter torturador	24"	Pesa	ıda 3		6	-2	1			
Cañón de fuego oscuro	60"	Pesa	ida 2		7	-4	D6			omás resultados de 1 para impactar, el portador herida mortal tras resolver todos los disparos de na.
Cañón de fusión	24"	Pesa	ıda 1	3	8	-4	D6			nco está a la mitad del alcance máximo del arma, erca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir on ella.
Bólter	24"	Fue	go rápido	1 .	4	0	1		-	
Lanzallamas	8"	Asa	to D6	9	4	0	1		Este arn	na impacta al blanco automáticamente al disparar.
Puños castellax	Com.	Cor			4	-3	3		=	
Cuchillas relámpago	Com.	Con	n.	Р	ort.	-2	1		miniatu	repetir las tiradas para herir con este arma. Si una ıra está equipada con dos cuchillas relámpago, pue n ataque adicional con este arma cada vez que luch
Taladro de asedio	Com.	Cor	n.	2	κ2	-4	3		-	
HADH IDADEP	Cualqı cuchilCualqı asedio	uier mii las relár uier mii sólo pu	niatura de npago o u	la union talad ede ele una):	dad pi lro de gir ha bóltei	uede su asedio. asta dos c, lanzal	stituir armas lamas.	sus s de	puños c	añón de fusión. astellax por dos blásters fosfóricos pesados, dos ientes (una miniatura que porte un taladro de
HABILIDADES	Escudo cada ver Protoco cambiar miniatu	de Rep z que o los de l el Prot ra aliad	oulsión: E otengas u Batalla: C ocolo de I a del <mu< td=""><td>sta un n 6+ ei uando Batalla JNDO</td><td>idad t n esta esta u de la FOR</td><td>tiene ur tirada, unidad o unidad JA> coi</td><td>na salv la uni desplie al prir n la ha</td><td>acio dac ga, icip bilio</td><td>l que rea lo hace o io de cao dad Mae</td><td>nerable de 5+ contra ataques de disparo. Además alizó el ataque sufre una herida mortal. con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar da una de tus fases de Movimiento si hay alguna estro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo,</td></mu<>	sta un n 6+ ei uando Batalla J NDO	idad t n esta esta u de la FOR	tiene ur tirada, unidad o unidad JA> coi	na salv la uni desplie al prir n la ha	acio dac ga, icip bilio	l que rea lo hace o io de cao dad Mae	nerable de 5+ contra ataques de disparo. Además alizó el ataque sufre una herida mortal. con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar da una de tus fases de Movimiento si hay alguna estro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo,
	al inicio • Proto- tirada: • Proto- puede • Proto-	de tu s colo Ae s de salv colo de luchar colo Pr	iguiente to gis: Mien vación inv Conquist dos veces otector: N	irno. C tras est ulnera a: Mie en cad Iientra	con under Proble quantras a fase a ste	n 1, el in tocolo de realic este Pro de Luc Protoc	ntento le Bata le la ur otocolo ha en lo olo de	fall illa ida o de vez Bat	a y la un esté activ d. Batalla de sólo u alla esté	o de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto idad mantiene su Protocolo de Batalla actual. vo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y esté activo, esta unidad no puede disparar, pero una vez. activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero o (y disparar dos veces en Fuego Defensivo).
										ra D6 antes de retirarla del campo de batalla. Cor

VEHÍCULO, AUTÓMATA, CASTELLAX

CLAVES

(15)		T	RIA	ARC	OS					DAÑO Ciertos atributos de e cuando sufre daño, co			
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
TY mi. 1		. 1		/ 1	1	1 ~	/ 1/	1	1	4-7	5"	4+	D6
Un Triaros es una sola mi y dos pistolas de descarga		juipada c	con una	proa de	choque,	, dos can	ones bo	iter tort	urador	1-3	3"	5+	1

y dos pistolas de descargas v	olkita.					
ARMA	ALG.	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 mi	niatura puede e	legir un mis	il cazad	lor-asesi	no.
HABILIDADES	Explosió 0, tira 1E de desen	on: Si las heridas on: Si las heridas of antes de retira barcar las minia 6" o menos suf	de la minia arla del camp aturas; con u	tura se po de b in 6 exp	reducen atalla y a	disparar cualquier arma en la fase de disparo, esta a miniatura puede usar sus descargadores de humo; hasta antes tu siguiente fase de disparo tu oponente debe sustraer 1
TRANSPORTE	TECNO-		DOMINUS,	MIRM	IIDON	ANTERÍA <mundo forja="">. ARCHIMAGOS, MAGOS, ES, KATAPHRONES, THALLAX Y URSARAX ocupan el cio de cinco.</mundo>
CLAVES DE FACCIÓN	IMPER	IO, ADEPTU	S MECHA	NICU	S, <mu< td=""><td>JNDO FORJA></td></mu<>	JNDO FORJA>
CLAVES	VEHÍC	ULO, TRANS	PORTE, T	RIAR	os	

Porence			J	JRS	AF	RA	X						
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 (Potencia de unidad +22						20 4000000000			+11) o 6 Ursarax adicionales				
ARMA	ALG.	TIP				FP	D	HABILI					
Cuchilla relámpago	Com.	Соі	n.	Po	ort.	-2	1	miniat	s repetir las tiradas para herir con este arma. Si un tura está equipada con dos cuchillas relámpago, pu un ataque adicional con este arma cada vez que lu				
Puño de combate	Com.	Cor	n.	х	2	-3	D3	Al atac	car con este arma, resta 1 a la tirada para impactar				
Incinerador volkita (explosión)	Com.	Coı	n.	+	1	-4	D3	este arı	tador debe hacer uno (y solo uno) de sus ataques o ma cada vez que lucha. Si hiere, el objetivo recibe mortal además del daño habitual.				
Incinerador volkita (rayo)	10"	Asa	lto 2	5	j.	0	1	este arı	vez que obtengas un 6+ en la tirada para herir con ma, el objetivo recibe una herida mortal además c nabitual.				
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualq	uier mi	niatura ċ	le la unic	ad pue	de sus	stituir su	s dos cu	ichillas relámpago por un puño de combate.				
HABILIDADES	Inserci	ón Aére	a: Durai	h (Index nte el des	pliegu	e, esta	unidad	per ene	rrido de Sensores: Mientras algún Thallax rmanezca en el campo de batalla, ninguna miniatu emiga podrá desplegarse a menos de 13" de él.				
	despleg para en de mov	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; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.											
CLAVES DE FACCIÓN	IMPEI	RIO, A	DEPTU	JS MEC	HAN	ICUS	, TALL	AXII, <	<mundo forja=""></mundo>				
CLAVES	-		-	RORRI				- 1					

POTENCIA		F	XU 1		MA —	TA	.S \ 	OR	√ A	AX			
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 Au Cada Autómata de batalla o										ales (Potencia de unidad +5 cada uno).			
ARMA	ALG.	TIP]		F	FP	D	HABILI	IDAI	DES			
Cuchillas de energía	Com.	Con	n.		+1	-3	1	=					
Rifle de rayos	18"		ida 1		7	-1	1	-					
Cañón rotativo (munición corrosiva)	30"	30" Fuego rápido 2 * 0 1 La munición corrosiva de este arma hiere con 4+, a meno que el objetivo sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hiere co 6+.											
Esterilizador radiactivo	8"	8" Asalto D6 * 0 1 Este arma impacta al blanco automáticamente al disparar hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO en cuyo caso hiere con 6+.											
OPCIONES DE EQUIPO	• Cualq	uier mii	niatura d	le la uni	dad pu	ede sus	tituir su	u rifle de	ray	yos por un esterilizador radiactivo.			
HABILIDADES	Cánticos del Omnissiah (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 efecta 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).</mundo>												
CLAVES DE FACCIÓN								NDO F					
OLAVES DE L'ADDION	IMITE		AUTÓ				, \1010	NDOF	OK	NJA /	_		



NUMBRE M HA HP F R H HA I S I S Autómata Artalax 12" 3+ 4+ 7 6 8 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 P D HABILIDADES Bláster de plasma - Normal - Sobrecarga - Sob					_	-	74		AX
ARMA ALG. TIPU F F F U HABILIDADES Bláster de plasma - Normal - Sobrecarga - Nasalto 2 - Sobrecarga - Sobrecarga - Rando - Can - Com Com Com Com Com Com Com Com Port 2 - 2 - Cada vez que el portador lucha, puede sacrer a tarque el corga de los perios es un de los perios es unitatura está equipada con dos garras de energía, puede hacer un ataque adicionales con este arma. Si una miniatura está equipada con dos garras de energía, puede hacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucl - Can lo miniatura está equipada con dos garras de energía, puede hacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucl - Can lo miniatura está equipada con dos garras de energía, puede hacer un ataque adicionales con este arma. Puedes repetir las tiradas para herir con este arma. Si una miniatura está equipada con dos garras de energía, puede hacer un ataque adicionale con este arma cada vez que lucl - 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. DPEIONES DE EQUIPO * Esta miniatura puede sustituir una de sus garras de energía por un flagelo voltáico. **Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 alidad 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 actual. **Protocolo Aegis: 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	NOMBRE	M	HA I	IP F	R	Н	A	L	S
ARMA ALG. TIPU F F P U HABILIDADES Bláster de plasma - Normal - Normal - Normal - Sobrecarga -	Autómata Artalax	12"	3+	1 + 7	6	8	3	10	3+
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 luc! Flagelo voltáico Com. Com. Port2 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. DPGIONES DE FQUIPO • Esta miniatura puede sustituir una de sus garras de energía por un flagelo voltáico. Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 da 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 efecta al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla que tendrá efecta al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla que tendrá efecta al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla que tendrá efecta al inicio de tou siguiente ses ses Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero puede luchar dos veces en cada fase de Lucha en vez de sólo u</mundo>	Un Autómata Artalax es u	na sola mir	niatura equ	iipada con l	oláster d	e plasm	a, dos ca	iñones aut	omáticos ligeros y dos garras de energía.
- Normal - Sobrecarga - Sobreca	ARMA	ALG.	TIPO		F	FP	D	HABILID	ADES
-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. 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 lucl el chacer un ataque adicional con este arma cada vez que lucl el consenso de consenso de este arma. Puedes repetir las tiradas para herir si el objetivo es un VEHÍCULO. DPCIONES DE EQUIPO • Esta miniatura puede sustituir una de sus garras de energía por un flagelo voltáico. Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 efecte 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 Protector: Mientras este Protocolo de Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, 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 Dispar</mundo>								ientes.	
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 lucl Flagelo voltáico Com. Com. Port2 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. DPCIONES DE EQUIPO • Esta miniatura puede sustituir una de sus garras de energía por un flagelo voltáico. Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 efecta li inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla que tendrá efecta li nicio de de sa des advación invulnerable que realice la unidad. • Protocolo Aegis: 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 sa se se 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 he								Con Lo	más resultados de L nora impostar el norte dor
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 lud flagelo voltáico Com. Com. Port2 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. Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 6º 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 efecta 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 úna de esta miniatura se reducen a 0, tira D6 antes de retirarla del campo de batalla. Co un 6 explota, y cada unidad a 3º o menos sufre D3 heridas mortales.</mundo>	- Sobrecarga	16	Asano	2	0	-3	2	sufre un	a herida mortal tras resolver todos los disparos de
Flagelo voltáico Com. Com. Port2 Cada vez que el portador lucha, puede hacer 3 ataques adicionales con este arma cada vez que luci Flagelo voltáico Com. Com. Port2 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. PGIONES DE EQUIPO Esta miniatura puede sustituir una de sus garras de energía por un flagelo voltáico. Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 efecta al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla este al inicio de tu siguiente turno. Con un 1, el intento falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla estual. 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. Co un 6 explota, y ca</mundo>	Cañón automático ligero	24"	Asalto	3	6	-1	1	-	
adicionales con este arma. Puedes repetir las tiradas para herir si el objetivo es un VEHÍCULO. PEIONES DE EQUIPO • Esta miniatura puede sustituir una de sus garras de energía por un flagelo voltáico. Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 efecta 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. Cor un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre D3 heridas mortales.	Garra de energía	Com.	Com.		+3	-3	3	miniatui	ra está equipada con dos garras de energía, puede
HABILIDADES Cánticos del Omnissiah (Index Imperium 2, pag 63). Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 efecta 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.</mundo>	Flagelo voltáico	Com.	Com.		Port.	-2	2	adiciona	les con este arma. Puedes repetir las tiradas para
Escudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá 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 efecta 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.</mundo>	OPCIONES DE EQUIPO	• Esta m	iniatura p	uede sustitu	ıir una c	le sus ga	rras de	energía po	or un flagelo voltáico.
	HABILIDADES	Escudo	de Repul	sión: Esta ι	ınidad t	iene un	10.		nerable de 5+ contra ataques de disparo. Ademá
		Protoco cambiar miniatu tira un I al inicio • Protoc tiradas • Protoc puede • Protoc puede	el Protoco ra aliada d D6; con un de tu sigu colo Aegis s de salvac colo de Co luchar do: colo Prote disparar d	calla: Cuandolo de Batal el <mund +="" 2="" :="" batalla.<="" cotor:="" de="" el="" en="" heridas="" iente="" inten="" invulne="" ión="" m="" mientlos="" mientras="" orquista:="" s="" solo="" td="" turno="" veces="" «=""><td>do esta u la de la v O FOR ito tiene . Con ur este Prot rable qu lientras ada fase tras este cada ur esta mir</td><td>unidad d unidad a JA> con éxito y j n 1, el in tocolo d e realice este Pro de Luch Protoco na de sus niatura s</td><td>la unida lespliega l princi la habil puedes e tento fal e Batalle e la unid tocolo d na en vez olo de Ba s fases d se reduc</td><td>d que rea , lo hace c pio de cad idad Mae elegir uno la y la uni esté activ ad. e Batalla e d de sólo u talla esté e Disparo en a 0, tir</td><th>lizó el ataque sufre una herida mortal. on el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar a una de tus fases de Movimiento si hay alguna stro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo, de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto dad mantiene su Protocolo de Batalla actual. To, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y esté activo, esta unidad no puede disparar, pero na vez. activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero (y disparar dos veces en Fuego Defensivo). a D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con</th></mund>	do esta u la de la v O FOR ito tiene . Con ur este Prot rable qu lientras ada fase tras este cada ur esta mir	unidad d unidad a JA> con éxito y j n 1, el in tocolo d e realice este Pro de Luch Protoco na de sus niatura s	la unida lespliega l princi la habil puedes e tento fal e Batalle e la unid tocolo d na en vez olo de Ba s fases d se reduc	d que rea , lo hace c pio de cad idad Mae elegir uno la y la uni esté activ ad. e Batalla e d de sólo u talla esté e Disparo en a 0, tir	lizó el ataque sufre una herida mortal. on el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar a una de tus fases de Movimiento si hay alguna stro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo, de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto dad mantiene su Protocolo de Batalla actual. To, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y esté activo, esta unidad no puede disparar, pero na vez. activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero (y disparar dos veces en Fuego Defensivo). a D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con

(6)		Αl	J TĆ	M.	ΑT	'A V	/UI	TA	RAX
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 m	iniatura	equipac	la con u	ın blás	ter volta	iico y do	s lanzami	isiles havoc clase setheno.
ARMA	ALG.	TIP	0		F	FP	D	HABILID	DADES
Bláster voltáico	24"	Pesa	ada 2		7	-2	1		repetir las tiradas para herir fallidas si el objetivo es HÍCULO.
Lanzamisiles havoc clase Setheno	48"	Pesa	ada D6		5	0	1		dades blanco de este arma no se benefician del ador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Cuchilla relámpago	Com.	Cor	n.	Р	ort.	-2	1	miniatu	repetir las tiradas para herir con este arma. Si una ira está equipada con dos cuchillas relámpago, puede n ataque adicional con este arma cada vez que lucha.
OPCIONES DE EQUIPO	• Esta n	niniatur	a puede	equipar	se con	dos cue	chillas re	lámpago.	
HABILIDADES	Protoco cambian miniatu tira un al inicio Proto tirada Proto puede Proto puede Explosi	z que o de Pun olos de Pun olos de la el Prot ra aliado D6; con o de tu s colo Ae s de salvecolo de luchar colo Prodispara	btengas atería: Es Batalla: ocolo de a del <m 2+="" ar="" as="" conqui="" dos="" egis:="" el="" herid<="" iguiente="" in="" mie="" otector:="" th="" un="" vación="" ve="" vece=""><th>un 6+ e sta min Cuando Batalla IUNDC I intento turno. (ntras es vulnera sta: Mie s en cac Mientra ces en c</th><th>en esta u o esta u de la v o FOR o tiene Con u te Pro able qu entras la fase as este ada ur</th><th>no sufranidad cunidad JA> cor éxito y n 1, el ir tocolo de realic este Prode Lucl Protoco a de su niatura a</th><th>la unida e el pena despliega al princi h la habil puedes e ttento fal le Batalla e la unid ttocolo d na en vez olo de Ba s fases d se reduc</th><th>d que rea alizador p , lo hace pio de cac idad Mae elegir uno la y la un e esté acti ad. e Batalla c de sólo u talla esté e Disparo</th><th>e activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero o (y disparar dos veces en Fuego Defensivo). ra D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con</th></m>	un 6+ e sta min Cuando Batalla IUNDC I intento turno. (ntras es vulnera sta: Mie s en cac Mientra ces en c	en esta u o esta u de la v o FOR o tiene Con u te Pro able qu entras la fase as este ada ur	no sufranidad cunidad JA> cor éxito y n 1, el ir tocolo de realic este Prode Lucl Protoco a de su niatura a	la unida e el pena despliega al princi h la habil puedes e ttento fal le Batalla e la unid ttocolo d na en vez olo de Ba s fases d se reduc	d que rea alizador p , lo hace pio de cac idad Mae elegir uno la y la un e esté acti ad. e Batalla c de sólo u talla esté e Disparo	e activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero o (y disparar dos veces en Fuego Defensivo). ra D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con
CLAVES DE FACCIÓN		-						NDO FO	
CLAVES	VEHÍO	CULO,	VOLA	R, AU	ГÓМ	ATA, V	ULTAI	RAX	



POTENCIA	M	IKA	MILL		NES	וענ	ESI	RU	CTORES
NOMBRE	М	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+
								9.0	

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.

CONTRACTOR AND MARKET STATE OF THE STATE OF			,			1-1
ARMA	ALG.	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 dispares a unidades a 18" o menos, resuelve los disparos con F6 y FP -1.
OPCIONES DE EQUIPO						culebrina volkita por un implosionador de gravitones, proyector de conversión.
HABILIDADES	Cánticos	del Omnissiah (Index Imp	erium 2	2, pag 63)	Pantallas de Refracción: La unidad tiene una salvación invulnerable de 5+.
CLAVES DE FACCIÓN	IMPERI	O, ADEPTUS	MECHA	NICU	S, <mu< td=""><td>NDO FORJA></td></mu<>	NDO FORJA>
CLAVES	INFANT	ERÍA, MIRM	DONES			



13

AUTÓMATA THANATAR

JAÑO

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

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	Н	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	ALG.	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 Omnissiah (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 AUTÓMATA THANATAR-CALIX

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

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	Н	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.				1-3 6 5+						
ARMA	ALG.	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	Cántico	s del Omnissiah (Index Im	perium :	2, pag 63	3).						
		cudo de Repulsión: Esta unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques de c da vez que obtengas un 6+ en esta tirada, la unidad que realizó el ataque sufre una herida m										
	Autóma armas P		ado: Esta	miniat	ura no s	ufre el penalizador para impactar al moverse y disparar						
	cambiar miniatur tira un I al inicio • Protoc tiradas • Protoc puede • Protoc	el Protocolo de Bara aliada del < MU D6; con un 2+ el ir de tu siguiente tur colo Aegis: Mientr s de salvación invu colo de Conquista luchar dos veces e colo Protector: M	atalla de la NDO FO ntento tien rno. Con la ras este Pr llnerable co ne Mientra rn cada fas ientras est	a unidad RJA> con ne éxito y un 1, el i totocolo que reali s este Pro se de Lud te Protocolo	d al prino on la hab y puedes intento f de Batal ice la un rotocolo cha en v colo de l	ga, lo hace con el Protocolo Aegis activo. Puedes intentar cipio de cada una de tus fases de Movimiento si hay alguna bilidad Maestro de las Máquinas a 6" o menos. Para hacerlo, s elegir uno de los tres Protocolos de Batalla que tendrá efecto falla y la unidad mantiene su Protocolo de Batalla actual. Ila esté activo, puedes añadir 1 a las tiradas de salvación y idad. de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero rez de sólo una vez. Batalla esté activo, esta unidad no puede mover o cargar, pero de Disparo (y disparar dos veces en Fuego Defensivo).						
	Explosi	ón: Si las heridas	de esta m	iniatura	a se redu	ıcen 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 **GLAVES**

IMPERIO, ADEPTUS MECHANICUS, < MUNDO FORJA>

VEHÍCULO, AUTÓMATA, THANATAR-CALIX



AUTÓMATA THANATAR-CYNIX

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 evectores de plasma cynix.

GLAVES

dos eyectores de plasma cy	nix.					1-3 0 5+ 1
ARMA	ALG.	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	Cántico	s del Omnissiah (I	ndex Imj	perium 2	2, pag 63	3).
	cada ve	z que obtengas un 6 ata de Batalla Pesa	6+ en est	a tirada	, la unio	ación invulnerable de 5+ contra ataques de disparo. Además, dad que realizó el ataque sufre una herida mortal. ufre el penalizador para impactar al moverse y disparar
	cambiar miniatu tira un l al inicio • Proto tirada: • Proto puede • Proto puede	el Protocolo de Bat ra aliada del < MUN D6; con un 2+ el int de tu siguiente turi colo Aegis: Mientra s de salvación invuli colo de Conquista: luchar dos veces en colo Protector: Mie disparar dos veces	talla de la IDO FO	unidad RJA> co e éxito y in 1, el i otocolo que reali s este Pr e de Luc e Protoc ina de si	al prinin la haby puedes ntento i de Bata ce la un otocolo cha en volo de la us fases	de Batalla esté activo, esta unidad no puede disparar, pero
		olota, y cada unida				
CLAVES DE FACCIÓN	100 000 000 000	RIO, ADEPTUS N		no more security		

KARACNOS Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla: **NOMBRE** HA **H RESTANTES** 8-13+ 10" 3+ 6 Karacnos 6+ 13 3+ 5" 4-7 D6 4+ Un Karacnos es una sola miniatura equipada con una próa de choque, dos bláster de rayos y una batería de morteros

VEHÍCULO, AUTÓMATA, THANATAR-CYNIX

Daterra de morteros.						
ARMA	ALG.	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		Este arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el portador. Hiere al blanco con 4+, a menos que sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hiere 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 m	iniatura puede ele	gir un mis	il cazad	or-asesino	
HABILIDADES	Explosi 0, tira 1I de desen	s del Omnissiah (on: Si las heridas d o6 antes de retirar nbarcar las miniati 6" o menos sufre	e la minia a del cam aras; con u	tura se : po de b in 6 exp	reducen a atalla y ant blota, y cad	
CLAVES DE FACCIÓN	IMPER	IO, ADEPTUS	МЕСНА	NICU	S, <mun< td=""><td>IDO FORJA></td></mun<>	IDO FORJA>
GLAVES	VEHÍC	ULO, KARACN	IOS	***		

8 POTENCIA			KR	[0	S	DAÑO Ciertos atributos de e cuando sufre daño, co							
NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	l	S	H RESTANTES	M	HP	
Krios	*	6+	*	6	8	11	*	7	3+	6-11+	10"	3+	
Un Krios es una sola miniat	ura equii	oada cor	ı un car	ión rela	ámpago					3-5	5"	4+	Γ
ARMA	ALG.	TIP			F	FP	D	HABILIE	IADES	1-2	3"	5+	_
Misil cazador-asesino	48"		ada 1		8	-2	D6			ouede ser disparada una	vez por ba	talla.	\neg
Cañón relámpago	48"	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 púlsar	36" Pesada 2 9 -4 D6 -												
Pistola de descargas volkita	16"	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 r	niniatur	a puede	elegir	hasta de		as de de	escargas v		sar (Krios Venator).			
HABILIDADES	Explos 0, tira 1 de dese	Cánticos del Omnissiah (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 a inidad 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.									a		
CLAVES DE FACCIÓN	IMPE	RIO, A	DEPT	US MI	ECHA	NICUS	, <mu< td=""><td>NDO FO</td><td>ORJA></td><td></td><td></td><td></td><td></td></mu<>	NDO FO	ORJA>				
CLAVES	VEHÍ	CULO,	KRIO	s									7

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	P
Macrocarid Explorator	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+	9-16+	10"	3+	6
Un Macrocarid Explorator es cañones láser.	s una so	ola minia	atura equ	iipada c	on un	cañón l	oólter to	rturador	y dos	5-8 1-4	5" 3"	4+ 5+	D:
ARMA	ALG.	TIP	0		F	FP	D	HABILII	DADES				8
Misil cazador-asesino	48"	Pes	ada 1		8	-2	D6	Este ar	ma solo p	ouede ser disparada una v	ez por ba	atalla.	1
Cañón bólter torturador	24"	Pes	ada 3		6	-2	1	-					200
Cañón láser	48"	Pes	ada 1		9	-3	D6	12					9
Proyector de conversión	72"	Pes	ada D6		8	-3	D3		o dispare os con F6	s a unidades a 18" o men y FP -1.	os, resuel	ve los	00000
Implosionador de gravitones	18"	Pes	ada 4		5	-3	D3			ne una tirada de Salvació Daño D6.	n de 3+ c	mejor,	
Motor de irradiación	16"	Pes	ada D6		*	-2	1	hiere co	on 4+, a ı	cta al blanco automátican menos que el objetivo sea ere con 6+.			0.0000000000000000000000000000000000000
	gravit • Esta 1	tones. miniatui		sustitui	r sus d	os caño	nes láse	er por dos	motores scargado	yector de conversión o ur de irradiación. res de humo: Una vez po lquier arma en la fase de	or batalla,	en vez d	0.000
	0, tira i de dese unidad	1D6 ante embarca l a 6" o 1 del espí	as herida es de reti r las min nenos su ritu máq al impac	rarla de naturas; fre 1D6 juina: E	l camp con u herida sta mi	oo de ba n 6 exp as mort niatura	italla y a lota, y ca ales. no sufr	ntes tu s ada a to con	iguiente	aede usar sus descargador fase de disparo tu oponer adas para impactar de arr ehículo.	nte debe s	ustraer 1	
TRANSPORTE	Pesada Un Ma	s. crocario	l Explora	tor pue	de tran	sporta	r 10 min	iaturas de		TERÍA <mundo for<="" td=""><td></td><td></td><td>-</td></mundo>			-
	Y URS	ARAX	ocupan e	l espacio	de do	os, BEL		IS CAWL	ocupa el	MIDONES, KATAPHRO espacio de cinco.	ONES, T	HALLAX	September 1
	TACDE	DIO I			~~~ . ~								_
CLAVES DE FACCIÓN	IMPE	KIO, A	DEPTU	JS ME	CHAI	NICUS	S, <mu< td=""><td>NDO F</td><td>ORJA></td><td></td><td></td><td></td><td>100</td></mu<>	NDO F	ORJA>				100



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	ı. 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 voltáico	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./ARM
Batería de morteros	O O
Bláster de plasma	17
	17
Bláster de rayos Bláster fosfórico pesado	15
Bláster voltáico	
	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 voltáica	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
	10
Pistola gamma	
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

ARMA	ALG.	CHANIGUS 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. Hiere al blanco con 4+, a menos que sea un VEHÍCULO, en cuyo caso hiere 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 ata	car con esta arma,	elige ı	ıno de	los perf	files 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 sus tiradas de salvación por estar en cobertura.	
Bláster voltáico	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	8	
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 hiere con 4+, a menos que el objetivo sea un VEHÍCULO , en cuyo caso hiere 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 armatiene Daño D6.	
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+.	
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 armatiene 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 voltáica (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	ALG.	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 dispares a unidades a 18" o menos, resuelve los disparos con F6 y FP -1.			
Pulverizador galvánico	Al dis	parar con esta arma	ı, elige	e uno	de los s	iguientes 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 ata	car con esta arma, e	elige u	ıno de	los per	files 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	ALG.	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 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.
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 voltáica (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	=

