

WARHAMMER 40,000

INDEX: IMPERIUM 1

Actualización Oficial, Versión 1.1 a

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces ocurren errores o la intención de una regla no quedan tan clara como pretendíamos. Estos documentos recopilan correcciones a las reglas así como las respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan regularmente, las versiones están numeradas y cambios respecto de la versión anterior se destacan en color **magenta**. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

ERRATAS

Págs. 12 y 208 – Lanzagranadas de muñeca
Cambia el valor de FP por: “-1”

Págs. 24 y 25 – Company Champion y Company Champion en moto
Añade a la lista de equipo con el que están armadas estas miniaturas “un escudo de combate”.

Pág. 26 – Company Veterans, Opciones de equipo
Cambia el segundo punto de la lista por:
Cualquier miniatura puede cambiar la pistola bólder por un escudo de tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate o Pistolas*.”

Pág. 29 – Scout Squad, Posiciones ocultas
Cambia la habilidad por:
Posiciones ocultas. Durante el despliegue, esta unidad puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de la zona de despliegue enemiga y de toda miniatura enemiga.

Págs. 34, 42, 124 y 207 – Bomba de fusión
Cambia el texto de Habilidades por:
“Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma si el blanco es un **VEHÍCULO**.”

Pág. 36 – Venerable Dreadnought
Cambia la habilidad Explosión por:
“Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.”

Pág. 37 – Ironclad Dreadnought
Cambia la habilidad Explosión por:
“Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.”

Págs. 40, 41 y 207 – Arnés de granadas
Cambia el valor de FP por: “-1”

Pág. 43 – Inceptor Squad, Carga demoledora
Cambia la habilidad por:
“**Carga demoledora.** Tira 1D6 cada vez que una miniatura de esta unidad acabe un movimiento de carga a 1" o menos de una unidad enemiga. Con un 6, la unidad sufre una herida mortal.”

Págs. 48 y 208 – Lanzallamas pesado doble
Cambia el Tipo por: “Pesada 2D6”

Pág. 56 – Stalker, Tabla de Daño
Cambia el tercer valor de la columna “H Restantes” por: “1-2”

Pág. 78 – Chaplain Grimaldus, Celo sin parangón
Cambia la primera frase de la habilidad por:
“Cada vez que una miniatura de una unidad **BLACK TEMPLARS** amiga que esté a 6" o menos del Chaplain Grimaldus obtenga un 6+ para impactar en la fase de combate puede hacer de inmediato un ataque de combate adicional usando la misma arma.”

Pág. 89 – Equipo
Añade el siguiente párrafo antes del último:
“**Las miniaturas de Assault Squads que puedan elegir una pistola de plasma pueden elegir en su lugar una pistola lanzallamas o una pistola infierno (reemplazando su pistola bólder) y aquellas que puedan elegir un lanzallamas pueden elegir en su lugar un rifle de fusión o un rifle de plasma (reemplazando su pistola bólder y espada sierra).**”

Pág. 90 – Commander Dante, Señor del Capítulo
Cambia esta habilidad por:
“**Señor del Capítulo.** Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de las unidades **BLOOD ANGELS** amigas a 6" o menos del Commander Dante.”

Pág. 90 – Astorath, Misa de condenación
Cambia el resultado **2-5, Ira Oscura** por: “Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar de esta unidad en la fase de combate hasta el final de tu turno.”

Págs. 94, 95 y 96 – Sanguinary Priest, Sanguinary Priest en moto y Brother Corbulo, Habilidades
Cambia toda mención a la clave **BIKER** en las habilidades de estas miniaturas por **MOTORISTA**.”

Pág.95 – Sanguinary Priest en moto

Añade la siguiente habilidad:

“**Turbo.** Cuando esta miniatura Avanza suma 6” a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.”

Pág.96 – Brother Corbulo, El Grial Rojo

Cambia la segunda frase de esta habilidad por:

Además, cada vez que una miniatura de una unidad **BLOOD ANGELS** amiga a 6" o menos de Brother Corbulo obtenga un 6+ para impactar en la fase de combate, puede hacer de inmediato un ataque de combate adicional usando la misma arma.”

Pág. 99 – Pistola lanzallamas

Cambia el Tipo por: “Pistola 1D3”

Pág.103 – Baal Predator

Cambia el Tipo del cañón tormenta infernal por:

“Pesada 1D6”

Añade a la lista de Opciones de equipo:

- Esta miniatura puede elegir un misil cazador asesino.
- Esta miniatura puede elegir un bólter tormenta.”

Pág.107 – Capítulo Dark Angels

Añade a la tercera nota aclaratoria la siguiente frase:

“Además, un Space Marine Veteran de la unidad puede elegir un objeto de la lista de *Armas pesadas.*”

Págs. 111, 112 y 113 – Aura de miedo

Cambia el texto de esta habilidad en todas las hojas de datos en las que aparezca por el siguiente:

“Las unidades enemigas a 6” o de menos de algún **INTERROGATOR-CHAPLAIN** restan 1 a su atributo Liderazgo.”

Pág.113 – Interrogator-Chaplain en moto, Habilidades

Añade la siguiente habilidad:

“**Turbo.** Cuando esta miniatura Avanza suma 6” a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.”

Pág.116 – Deathwing Terminators, Opciones de equipo

Cambia el tercer punto de la lista por:

- Por cada cinco miniaturas en la unidad, un Deathwing Terminator puede elegir un lanzamisiles Ciclón o reemplazar su bólter tormenta con un cañón de plasma o un objeto de la lista de *Armas pesadas de Terminator.*”

Págs. 120 y 121 – Ravenwing Attack Bike

Cambia el atributo Ataques por: “2 ”

Pág.122 – Ravenwing Darkshroud

Cambia la habilidad Icono del antiguo Caliban por:

“**Icono del antiguo Caliban.** Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de disparo que tengan como blanco unidades **DARK ANGELS** amigas a 6" o menos de algún Ravenwing Darkshroud.

Pág. 130 – Capítulo de Space Wolves

Añade “Company Ancient” a la lista de unidades Space Marines que pueden pertenecer al Capítulo de Space Wolves.

Pág.131 – Lista de ejército Space Wolves, Equipo

Añade la siguiente frase:

“Los **PERSONAJES SPACE WOLVES** que puedan elegir objetos de las listas de *Armas-combi, Armas de combate y/o Armas de combate de Terminator* pueden elegir en su lugar objetos de la lista pertinente de las de *Armas-combi de Space Wolves, Armas de combate de Space Wolves y/o Armas de combate de Space Wolves Terminators.*”

Pág. 133 – Wolf Lord en Thunderwolf

Cambia las opciones de equipo por:

- Esta miniatura puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves.*
- Esta miniatura puede reemplazar su pistola bólter por un bólter, pistola de plasma o un objeto de la lista de *Armas-Combi de Space Wolves o Armas de combate de Space Wolves.*”

Pág. 144 – Wolf Guard Battle Leader

Cambia las dos primeras opciones de equipo por:

- Esta miniatura puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves.*
- Esta miniatura puede reemplazar su pistola bólter por un bólter, pistola de plasma o un objeto de las listas de *Armas-Combi de Space Wolves o Armas de combate de Space Wolves.*”

Pág. 145 – Wolf Guard Battle Leader en Moto

Cambia las opciones de equipo por:

- Esta miniatura puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves.*
- Esta miniatura puede reemplazar su pistola bólter por un bólter, pistola de plasma o un objeto de las listas de *Armas-Combi de Space Wolves o Armas de combate de Space Wolves.*”

Pág. 145 – Wolf Guard Battle Leader en armadura Terminator

Cambia las opciones de equipo por:

- Esta miniatura puede reemplazar su espada de energía por un escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves Terminator.*
- Esta miniatura puede reemplazar su bólter tormenta por un objeto de las listas de *Armas-Combi de Space Wolves o Armas de combate de Space Wolves Terminator.*”

Pág. 146 – Wolf Guard Battle Leader en Thunderwolf

Cambia las opciones de equipo por:

- Esta miniatura puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves.*
- Esta miniatura puede reemplazar su pistola bólter por un bólter, pistola de plasma o un objeto de la lista de *Armas-Combi de Space Wolves o Armas de combate de Space Wolves.*”

Págs. 148 – Blood Claws, Opciones de armas

Cambia el cuarto punto por:

- El Wolf Guard Pack Leader puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*; también puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma o un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Cambia el quinto punto por:

- El Wolf Guard Pack Leader en armadura Terminator puede reemplazar su espada de energía por un escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves Terminator*; también puede reemplazar su bólter tormenta por un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves Terminator* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Págs. 148, 150 y 167 – Blood Claws, Grey Hunters y Long Fangs, Habilidades

Añade a estas hojas de datos la siguiente habilidad:

“Unidad mixta. A efectos de determinar qué miniaturas puede transportar un vehículo, los Wolf Guard Pack Leaders con armadura Terminator tienen la clave **TERMINATOR**.”

Págs. 150 – Grey Hunters, Opciones de armas

Cambia el sexto punto por:

- El Wolf Guard Pack Leader puede reemplazar su espada sierra por un pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*; también puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Cambia el séptimo punto por:

- El Wolf Guard Pack Leader en armadura Terminator puede cambiar su espada de energía por un escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves Terminator*; también puede reemplazar su bólter tormenta por un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves Terminator* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Págs. 151, 152 y 153 – Iron Priest, Iron Priest en Bike y Iron Priest en Thunderwolf, Claves

Añade **“TECHMARINE”**.

Págs. 151, 152, 153 y 219 – Martillo tormenta

Añade al texto de habilidad:

“Al atacar con esta arma resta 1 a la tirada para impactar.”

Pág. 154 – Wolf Scouts

Cambia el último punto por:

- El Wolf Guard Pack Leader puede reemplazar su bólter por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*; también puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*.”

Pág. 155 – Wulfen, Maldición de los Wulfen (Matar)

Cambia esta habilidad por:

“Puedes realizar 1 ataque adicional con la sminituras de las unidades de **INFANTERÍA**, **MOTORISTAS** y **CABALLERÍA SPACE WOLVES** que se encuentren a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad cuando realicen sus ataques en la fase de combate. El alcance de esta habilidad se dobla hasta 12" para las unidades de **BLOOD CLAWS**. Las unidades de Wulfen nunca se ven afectadas por esta habilidad ni las unidades hayan cargado estando dentro del alcance de la habilidad Maldición de los Wulfen (Cazar) con anterioridad en el turno.”

Págs. 156 – Lone Wolf, Opciones de armas

Cambia las opciones de equipo por:

- Esta miniatura puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*.
- Esta miniatura puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma o un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Págs. 157 – Lone Wolf en armadura Terminator, Opciones de armas

Cambia las opciones de equipo por:

- Esta miniatura puede reemplazar su espada de energía por un escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves Terminator*.
- Esta miniatura puede reemplazar su bólter tormenta por un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves Terminator* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Pág. 158 – Wolf Guard, Opciones de armas

Reemplaza las tres primeras Opciones de armas por:

- Cualquier miniatura puede reemplazar su bólter por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*; también puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*.”

Pág. 159 – Wolf Guard en Bikes, Opciones de armas

Cambia las opciones de equipo por:

- Cualquier miniatura puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*; también puede reemplazar su pistola bólter por un bólter, pistola de plasma, o un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Pág.159 – Arjac Rockfist, Campeón de la Kingsguard

Cambia la segunda frase por:

“Además, suma 1 al atributo Ataque de todas las unidades **WOLF GUARD** amigas a 6" o menos de Arjac Rockfist.”

Pág. 160 – Wolf Guard en armadura Terminator, Opciones de armas

Cambia las dos primeras opciones de equipo por:

- “Cualquier miniatura puede reemplazar su puño de combate o espada de energía por un escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves Terminator*.
- Cualquier miniatura puede reemplazar su bólter tormenta por un objeto de las listas de *Armas-Combi de Space Wolves* o *Armas de combate de Space Wolves Terminator*.”

Pág. 161 – Swiftclaws, Opciones de armas

Cambia la cuarta opción de equipo:

- “El Wolf Guard Bike Leader puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Pág.164 – Thunderwolf Cavalry, Opciones de equipo

Cambia las opciones de equipo por:

- “Cualquier miniatura puede reemplazar su espada sierra por un escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*.
- Cualquier miniatura puede reemplazar su pistola bólter por un bólter, pistola de plasma o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*.”

Pág. 165 – Skyclaws, Opciones de armas

Cambia el primer punto por:

- “Hasta dos Skyclaws o un Skyclaw y el Skyclaw Pack Leader pueden reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma o por un objeto de la lista de *Armas especiales de Space Wolves*.”

Cambia el tercer punto por:

- “El Wolf Guard Sky Leader puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*; también puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma o un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Págs. 167 – Long Fangs, Opciones de armas

Cambia el cuarto punto por:

- “El Wolf Guard Pack Leader puede reemplazar su espada sierra por una pistola de plasma, escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves*; también puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma o un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves* o *Armas-Combi de Space Wolves*.”

Cambia el quinto punto por:

- “El Wolf Guard Pack Leader en armadura Terminator puede reemplazar su espada de energía por un escudo tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate de Space Wolves Terminator*; también puede reemplazar su bólter tormenta por un objeto de las listas de *Armas de combate de Space Wolves Terminator*, *Armas-Combi de Space Wolves* o *Armas pesadas de Terminator*.”

Pág. 171 – Deathwatch Dreadnought, Armas pesadas

Cambia el tercer punto por:

- “Cañón de plasma pesado”

Pág. 173 – Deathwatch Kill Team, Opciones de armas

Cambia el segundo punto por:

- “Hasta 4 Deathwatch Veterans pueden reemplazar todas sus armas con grandas de fragmentación, granadas perforantes y un objeto de la lista de *Armas pesadas Deathwatch*.”

Cambia el tercer punto por:

- “Cualquier Deathwatch Veteran puede reemplazar todas sus armas por granadas de fragmentación, granadas perforantes y un martillo de trueno pesado (pág. 221).”

Pág. 173 – Deathwatch Kill Team, Habilidades

Cambia la última frase de la habilidad **Unidad mixta** por:

“A efectos de determinar qué miniaturas puede transportar un vehículo, los Deathwatch Terminators tienen la clave **TERMINATOR**, los Deathwatch Bikers no tienen clave Infantería pero sí la clave **MOTORISTA**, y los Deathwatch Vanguard Veterans tienen la clave **PROPULSOR DE SALTO**.”

Cambia la habilidad Asalto de vanguardia por:

“Los Deathwatch Vanguard Veterans pueden mover sobre miniaturas y terreno como si no estuvieran allí. Además, un Deathwatch Kill Team en Retirada que incluya algún Deathwatch Vanguard Veteran puede disparar ese turno, como si pudiera **VOLAR**.”

Pág. 174 – Deathwatch Terminators

Cambia la habilidad Crux Terminatus por:

“Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.”

Pág. 177 – Corvus Blackstar, Lanzador de halos infernum

Cambia esta habilidad por:

“Puedes repetir las tiradas de salvación de 1 de esta miniatura si está equipada con un lanzador de halos infernum y tiene la habilidad Supersónico.”

Pág.177 – Corvus Blackstar, Transporte

Añade la siguiente frase:

“No puede transportar miniaturas **PRIMARIS**.”

Pág.204 – Valores en puntos Space Marine, Otro Equipo

Añade el siguiente objeto:

“Lanzagranadas de asalto Ironclad | 5 ”

Pág. 206 – Bólter

Añade el Tipo: “Fuego rápido 1”

Pag. 206 – Cañón de plasma pesado doble

Añade el Alcance en el perfil Normal: “36” ”

Pag. 206 – Cañón de plasma pesado doble

Cambia el Tipo en ambos perfiles por: “Pesada 2D3”

Pág. 207 – Lanzamisiles arpón celestial

Cambia el perfil del arma por el siguiente:

Lanzamisiles arpón celestial 60" | Pesada 1 | 9 | -3 | 1D6 | Suma 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma contra blancos que puedan **VOLAR**. Resta 1 a las tiradas para impactar con esta arma contra el resto de blancos.

Pág. 215 – Misiles Espadanegra

Cambia el Tipo por: "Pesada 1"

Pág. 216 – Valores en puntos Space Wolves

Cambia la entrada de Ragnar Blackmane por:

"Ragnar Blackmane | 1 | 141
- Svangir y Ulfgir | 0-2 | 9"

Pág. 217 – Valores en puntos Space Wolves, Armas de combate

Cambia el valor en Ptos./Arma de "Garra de lobo (una/par)" por "10/14"

Pág. 219 – Glacius

Cambia el texto de Habilidades por:

"Si esta arma inflige alguna herida no salvada, pero la miniatura no es eliminada, tira 1D6; con un 6, el blanco sufre una herida mortal."

Pág. 220 – Tabla de unidades

Cambia el número de Minis./Unidad de los Deathwatch Bikers por "3-6"

Cambia el número de Minis./Unidad de los Deathwatch Terminators por "5-10"

Cambia el número de Minis./Unidad de los Deathwatch Vanguard Veterans por "5-10"

FAQs

SPACE MARINES

P. La habilidad de la Armadura del Destino permite a Guilliman Roboute volver a la batalla. En ese caso, ¿necesita su controlador gastar puntos de refuerzo para que vuelva?

R. No.

P. Si uso el poder psíquico Might of Heroes para potenciar el atributo de Resistencia de una miniatura en una unidad, ¿qué atributo de Resistencia usará mi oponente en sus siguientes disparos a la unidad mientras el poder psíquico sigue en efecto?
R. En este caso, usa el atributo de Resistencia de la mayoría de miniaturas de la unidad cuando el enemigo realice una tirada para herir contra ellos. Si no hay una mayoría, puedes escoger cuál de los valores usar.

P. Si una miniatura huye de una unidad de ADEPTUS ASTARTES, ¿puede un Apothecary usar su narthecium para devolver una miniatura a la unidad?

R. No, el narthecium sólo se puede usar para devolver miniaturas muertas a una unidad.

P. Los ligeras diferencias en los valores en puntos de unidades del Index: Imperium 1 y el libretto Primaris Space Marines de la caja Dark Imperium? ¿Cuál debo usar?

R. Usa los valores impresos en los Index.

P. Si Sergeant Chronus está comandando un vehículo que queda reducido por debajo de la mitad de su número inicial de heridas, ¿sigue usando la Habilidad de proyectiles de Chronus de 2+ o desciende en línea con la tabla de daño del vehículo (habitualmente la Habilidad de proyectiles empeora cuando el vehículo sufre daño)?

R. El vehículo sigue usando la Habilidad de proyectiles de Chronus de 2+.

BLOOD ANGELS

P. Con la habilidad de Astorath Misa de condenación, ¿se tira 1D6 y se aplica el resultado a todas las unidades afectadas, o se tira un dado por cada una de las unidades?

R. Tira por cada unidad y aplica por separado el resultado obtenido para la unidad en cuestión.

P. ¿Se acumulan los bonificadores de +1 a la Fuerza que otorgan las habilidades Cáliz de sangre y El Grial Rojo, para dar un total de +2 a la Fuerza?

R. No. Cada unidad sólo recibe +1 a la Fuerza, aunque esté dentro del alcance de varias de estas habilidades.

SPACE WOLVES

P. ¿Pueden Svangir y Ulfgir embarcar en un transporte?

R. Sí. Trata estas miniaturas como si fueran **INFANTERÍA SPACE WOLVES** a efectos de reglas.

GREY KNIGHTS

P. ¿Si una unidad de Purifiers dentro del alcance de la habilidad Foco psíquico de un Brother-Captain manifiesta el poder psíquico Castigo, cuánto alcanza su Fuego purificador?
R. 6".

Var. Págs. – Tablas de equipo

Algunas de las armas listadas en ciertas tablas de armas de combate carecen del símbolo "+", que indica que el arma en cuestión modifica la fuerza de su portador. A continuación encontrarás versiones corregidas de dichas tablas:

EQUIPO SPACE MARINES (PÁG. 209)

ARMAS DE COMBATE						
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Arma de combate de Dreadnought	Com.	Combate	x2	-3	3	-
Arma reliquia	Com.	Combate	+2	-3	1D3	-
Bastón de energía	Com.	Combate	+2	-1	1D3	-
Crozius arcanum	Com.	Combate	+1	-1	2	-
Cuchillas relámpago	Com.	Combate	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Si una miniatura está armada con dos cuchillas relámpago, cada vez que lucha puede hacer 1 ataque adicional con ellas.
Cuchillo de combate	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Espada de energía artesanal	Com.	Combate	Port.	-3	2	-
Espada psíquica	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	-
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Eviscerador	Com.	Combate	x2	-4	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Filo de campeón	Com.	Combate	Port.	-2	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Guantelete de asalto (combate)	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Hacha de energía	Com.	Combate	+1	-2	1	-
Hacha psíquica	Com.	Combate	+1	-2	1D3	-
Lanza de energía	Com.	Combate	+2	-1	1	-
Martillo de trueno	Com.	Combate	x2	-3	3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Martillo sísmico	Com.	Combate	x2	-4	5	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Maza de energía	Com.	Combate	+2	-1	1	-
Puño de combate	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Puño sierra	Com.	Combate	x2	-4	2	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Puño sierra de Dreadnought	Com.	Combate	x2	-4	4	-
Servo-brazo	Com.	Combate	x2	-2	3	El portador sólo puede hacer un ataque con cada servo-brazo cada vez que lucha. Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Taladro de asedio	Com.	Combate	x2	-4	3	-

EQUIPO ULTRAMARINES (PÁG. 210)

ARMAS A DISTANCIA Y DE COMBATE						
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Báculo de Tigurius	Com.	Combate	+3	-1	1D3	-
Espada Tormentosa Talassariana	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	Por cada 6+ para herir, esta arma inflige 1D6 heridas mortales en lugar de su daño normal.
Guanteletes de Ultramar (combate)	Com.	Combate	x2	-3	1D3	-
Guanteletes de Ultramar (disparo)	24"	Fuego rápido 2	4	-1	2	-
Infernus	Al atacar con esta arma elige uno o ambos perfiles. Si eliges ambos, resta 1 a las tiradas para impactar con esta arma.					
- Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta automáticamente en el blanco.
- Bólter artesanal	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
La Espada del Emperador	Com.	Combate	+2	-4	3	Si obtienes un 6+ para herir con esta arma, inflige 1D3 heridas mortales además de su daño normal.
Mano de Dominación (combate)	Com.	Combate	x2	-3	3	-
Mano de Dominación (disparo)	24"	Fuego rápido 3	6	-1	2	-
Quietus	36"	Pesada 2	4	-1	1D3	Esta arma puede elegir como blanco a un PERSONAJE enemigo aunque no sea la unidad enemiga más cercana.

EQUIPO BLOOD ANGELS (PÁG. 213)

ARMAS DE COMBATE						
ARMA	ALG.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Alabarda de fuerza Furioso	Com.	Combate	+4	-4	3	-
Colmillo divino	Com.	Combate	+1	-1	1	-
Crozius de sangre	Com.	Combate	+2	-2	1D3	-
Desollador sanguinario	Com.	Combate	x2	-1	3	Cada vez que obtengas un resultado de 6+ para impactar con esta arma, inflige 1 impacto adicional en el blanco.
El Hacha del Ejecutor	Com.	Combate	+1	-3	1D3	Cada vez que obtengas una tirada para herir de 6+ con esta arma, causa 3 da daño en lugar de 1D3.
El Hacha Mortalis	Com.	Combate	+2	-3	1D3	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma si el blanco es un PERSONAJE .
Espada ancha encarmine	Com.	Combate	+2	-4	1D3	-
Espada encarmine	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	-
Espolones sangrientos	Com.	Combate	x2	-3	1D6	-
Hacha encarmine	Com.	Combate	+1	-2	1D3	-
La Espada Sanguine	Com.	Combate	x2	-3	1D3	-
Puño Furioso	Com.	Combate	x2	-3	3	Si una miniatura está armada con dos puños Furioso puedes repetir las tiradas para impactar fallidas al atacar con ellos.

EQUIPO DARK ANGELS (PÁG. 215)

ARMAS DE COMBATE						
ARMA	ALG.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Alabarda de Caliban	Com.	Combate	+3	-4	1D3	Cada vez que el portador lucha, puede hacer 1D3 ataques adicionales con esta arma si la unidad blanco consta de 5 o más miniaturas.
Cuchillas de la Verdad	Com.	Combate	Port.	0	1D6	-
Espada de Caliban	Com.	Combate	+3	-3	1D3	-
Espada de los Secretos	Com.	Combate	+2	-3	1D3	Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal además de cualquier otro daño.
Espada del Cuervo	Com.	Combate	+1	-3	2	Esta arma tiene Fuerza x2 si Sammael ha cargado en la anterior fase de carga.
Espada del Silencio	Com.	Combate	+1	-3	2	Esta arma siempre hiere a 2+, excepto si el blanco es un VEHÍCULO .
Flagelo de los No Perdonados	Com.	Combate	+2	-3	2	El exceso de daño de esta arma no se pierde; en su lugar se asigna a otras miniaturas de la unidad blanco hasta que todo el daño sea asignado o la unidad blanco sea destruida.
Martillo Corvus	Com.	Combate	+1	-1	1	Por cada 6+ para herir, esta arma inflige 1D3 de daño en lugar de 1.
Maza de absolución	Com.	Combate	x2	-2	3	-
Perdición del traidor	Com.	Combate	+1	-3	1D3	Suma 1 al Daño de esta arma si el blanco es un PSÍQUICO .

EQUIPO SPACE WOLVES (PÁG. 219)

ARMAS DE COMBATE						
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Báculo del Stormcaller	Com.	Combate	+2	-1	1D3	-
Bastón rúnico	Com.	Combate	+2	-1	1D3	-
Colmillo gélido	Com.	Combate	+1	-4	2	-
Dientes y garras	Com.	Combate	Port.	-1	1	-
Dientes y garras aplastantes	Com.	Combate	5	-1	1	Tras hacer los ataques en combate de la miniatura equipada con esta montura, puedes atacar con la montura. Haz 3 ataques adicionales usando el perfil de esta arma.
El Hacha Morkai	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- A una mano	Com.	Combate	+2	-3	1D3	-
- A dos manos	Com.	Combate	x2	-3	3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Espada gélida	Com.	Combate	+1	-3	1	-
Espada rúnica	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	-
Garra de lobo	Com.	Combate	+1	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Una miniatura armada con dos garras de lobo puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Garra del Chacal	Com.	Combate	+1	-2	2	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.
Garra verdadera	Com.	Combate	+5	-4	1D6	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.
Garras asesinas	Com.	Combate	x2	-3	3	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.
Garras de Wulfen	Com.	Combate	Port.	-1	1	-
Garras gélidas	Com.	Combate	+1	-2	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.
Glacius	Com.	Combate	+2	-2	2	Si una miniatura sufre cualquier herida no salvada de esta arma pero no muere, tira 1D6. Con un 6, el blanco sufre 1D3 heridas mortales.
Gran garra de lobo	Com.	Combate	+4	-2	1D6	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.
Gran hacha Fenrisiana	Com.	Combate	+4	-3	1D6	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Gran hacha gélida	Com.	Combate	+3	-3	1D3	El portador puede realizar 1 ataque adicional con esta arma en un turno en el que haya cargado.
Hacha gélida	Com.	Combate	+2	-2	1	-
Hacha rúnica	Com.	Combate	+1	-2	1D3	-
Martillo de enemigos (combate)	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al atacar PERSONAJES o MONSTRUOS , esta arma tiene un Daño de 3.
Martillo tormenta	Com.	Combate	x2	-3	3	Si una miniatura sufre cualquier herida no salvada de esta arma pero no muere, tira 1D6. Con un 6, el blanco sufre una herida mortal.
Ráfaga de dientes y garras	Com.	Combate	5	-1	1	Ver hoja de datos de Logan Grimnar en Stormrider (Pág. 132)
Wyrmlaw	Com.	Combate	+2	-2	1D3	-