



VIGÍAS DE LA MUERTE

PACK DE FACCIÓN: VERSIÓN 1.1

En las siguientes páginas encontrarás reglas adicionales y aclaraciones que complementan tu Codex, desde nuevos Destacamentos y hojas de datos hasta fes de erratas y preguntas frecuentes.

La sección de FAQ y Fe de erratas informa de cambios en productos impresos. El texto nuevo o revisado figura en rojo, con un resaltado aplicado a revisiones anteriores (salvo en textos completamente nuevos o reemplazados).

Los valores en puntos para tu facción figuran en el Manual de campo Munitorum, y las mejoras grandes al equilibrio de Warhammer 40,000 (que pueden incluir cambios a las reglas de tu facción) figuran en las Actualizaciones de equilibrio. Todos los cambios en valores en puntos y reglas se actualizan también en la aplicación de Warhammer 40,000.

ÍNDICE

Index: Vigías de la Muerte	2
FAQ y Fe de erratas	30

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

- Hoja de datos del Comando Decimus.

VIGÍAS DE LA MUERTE

REGLA DE EJÉRCITO

Desde sus bases ocultas en fortalezas de vigilia en órbita, los Vigías de la Muerte envían agentes cuidadosamente seleccionados a cazar y exterminar presencias alienígenas dondequiera que se encuentren. Todos estos guerreros sobrehumanos son veteranos de incontables batallas, encargados por su Capítulo original de emprender la Larga Vigilia y contener las incursiones alienígenas.

COMANDOS

Los Vigías de la Muerte son expertos en formar eficaces comandos con armaduras y equipo muy diversos para enfrentarse a una gran variedad de enemigos a los que eliminar y misiones que cumplir.

Siempre que un ataque tome como blanco una unidad **COMANDO** de tu ejército que contenga miniaturas con diferentes atributos Resistencia, hasta que la unidad atacante haya terminado de hacer sus ataques, para determinar el resultado requerido para que ese ataque logre herir con éxito, usa el atributo Resistencia de la mayoría de miniaturas de esa unidad. Si al determinar la mayoría dos o más atributos Resistencia están empatados, usa el más alto.

Para determinar qué miniaturas pueden embarcar en una miniatura **TRANSPORTE**, las miniaturas **COMANDO** siguen las restricciones normales enumeradas en la miniatura **TRANSPORTE**.



VIGÍAS DE LA MUERTE – CONTINGENTE LANZA NEGRA

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción del ejército es **ADEPTUS ASTARTES**, puedes usar esta regla de destacamento Contingente Lanza Negra.

RESTRICCIONES

- Tu ejército puede incluir unidades **ADEPTUS ASTARTES VIGÍAS DE LA MUERTE**, pero no puede incluir unidades **ADEPTUS ASTARTES** de otros Capítulos.
- Con la excepción de **COMANDO CASSIUS** (ver Leyendas: Agentes del Imperium), tu ejército no puede incluir unidades **AGENTES DEL IMPERIUM VIGÍAS DE LA MUERTE**.
- Tu ejército no puede incluir ninguna de las siguientes unidades: **ESCUADRA DE ASALTO**; **ESCUADRA DE ASALTO CON PROPULSORES DE SALTO**; **ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE ASALTO**; **ESCUADRA DE MOTOS DE ATAQUE**; **ESCUADRA DE DEVASTADORES**; **LAND SPEEDER TORMENTA**; **ESCUADRA DE EXTERMINADORES RELIQUIA**; **ESCUADRA DE EXPLORADORES EN MOTO**; **ESCUADRA DE EXPLORADORES**; **ESCUADRA DE EXPLORADORES FRANCOTIRADORES**; **ESCUADRA TÁCTICA**; **ESCUADRA DE EXTERMINADORES**.

TÁCTICAS DE MISIÓN

Miles de años de datos estratégicos cotejados y una experiencia de combate obtenida con gran esfuerzo han proporcionado a los Vigías de la Muerte tácticas definitivas para combatir a casi cualquier enemigo.

Al inicio de tu fase de mando, puedes elegir una de las Tácticas de misión enumeradas debajo. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa Táctica de misión está activa y sus efectos se aplican a todas las unidades de tu ejército con esta habilidad. Solo puedes usar cada Táctica de misión una vez por batalla.

TÁCTICAS FRENÉTICAS

Cuando la horda enemiga se acerca, los Vigías de la Muerte se encargan de diezmar su núcleo. Su objetivo no es eliminar blancos puntuales, sino la máxima destrucción en una amplia zona para arrancar el corazón del ejército enemigo.

Mientras esta Táctica de misión esté activa, las armas equipadas a unidades **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército tienen la habilidad [**GOLPES SOSTENIDOS 1**].

TÁCTICAS MALLEUS

Cuando avanzan los gigantes de la guerra, los Vigías de la Muerte adoptan las tácticas Malleus. Incluso el mayor de los colosos tiene un punto débil, y los archivos de los Vigías de la Muerte los describen todos.

Mientras esta Táctica de misión esté activa, las armas equipadas a unidades **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército tienen la habilidad [**IMPACTOS LETALES**].

TÁCTICAS PURGATUS

Al adoptar las tácticas Purgatus, los Vigías de la Muerte centran su ira mortal en los comandantes de las huestes enemigas, eliminando uno tras otro con golpes implacables y letales disparos a la cabeza.

Mientras esta Táctica de misión esté activa, siempre que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército realice un ataque, si logra un impacto crítico, ese ataque tiene la habilidad [**PRECISIÓN**].



VIGÍAS DE LA MUERTE – CONTINGENTE LANZA NEGRA

ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Contingente Lanza Negra, puedes usar estas estrategias Contingente Lanza Negra.



ARMADURA DEL DESPRECIO

ESTRATEGEMA CONTINGENTE LANZA NEGRA –
TÁCTICA DE BATALLA

La beligerancia de los Astartes, combinada con su fisiología transhumana, hace de ellos enemigos inquebrantables.

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

BLANCO: 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.



1PM



TÁCTICAS FLEXIBLES

ESTRATEGEMA CONTINGENTE LANZA NEGRA –
ARDID ESTRATÉGICO

Solo un planteamiento versátil de la guerra permite que el genio táctico de los Vigías de la Muerte supere a la mirada de enemigos xenos a la que se enfrentan.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: Hasta 2 unidades **COMANDO** de tu ejército, o 1 otra unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

EFFECTO: Para cada unidad blanco, elige Tácticas frenéticas, Tácticas Malleus o Tácticas Purgatus. Hasta el inicio de tu próxima fase de mando, esa Táctica de misión está activa para esa unidad en lugar de cualquier Táctica de misión que esté activa para tu ejército.



1PM



MUNICIÓN INFIERNO

ESTRATEGEMA CONTINGENTE LANZA NEGRA – EQUIPO

Los proyectiles infierno roían a sus blancos con letales ácidos voraces.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **COMANDO** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar durante esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia (salvo armas con la habilidad Heridas devastadoras) equipadas a miniaturas de tu unidad tienen las habilidades [ANTINFANTERÍA 2+] y [ANTIMONSTRUOS 5+].

RESTRICCIONES: No puedes elegir unidades que ya hayan sido tomadas como blanco de las estrategias Munición Kraken o Munición Aliento de dragón en esta fase.



1PM



MUNICIÓN KRAKEN

ESTRATEGEMA CONTINGENTE LANZA NEGRA – EQUIPO

Los proyectiles Kraken emplean núcleos adamantinos y propulsores mejorados para penetrar la piel más gruesa.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **COMANDO** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar durante esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas a distancia equipadas a miniaturas de tu unidad y mejora en 6" el atributo Alcance de esas armas.

RESTRICCIONES: No puedes elegir unidades que ya hayan sido tomadas como blanco de las estrategias Munición Aliento de dragón o Munición infierno en esta fase.



1PM



VIGÍAS DE LA MUERTE – CONTINGENTE LANZA NEGRA

ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Contingente Lanza Negra, puedes usar estas estrategias Contingente Lanza Negra.



MUNICIÓN ALIENTO DE DRAGÓN

ESTRATEGEMA CONTINGENTE LANZA NEGRA – EQUIPO

Los proyectiles Aliento de dragón están diseñados para explotar justo antes de hacer impacto, envolviendo a los enemigos atrincherados en gas y llamas.

1PM

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **COMANDO** de tu ejército que no hayas elegido para disparar en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a miniaturas de tu unidad tienen las habilidades **[ASALTO]** e **[IGNORA COBERTURA]**.

RESTRICCIONES: No puedes elegir unidades que ya hayan sido tomadas como blanco de las estrategias Munición Kraken o Munición infierno en esta fase.



TELEPORTACIÓN ENTRE EMPLAZAMIENTOS

ESTRATEGEMA CONTINGENTE LANZA NEGRA – ARDID ESTRATÉGICO

La teleportación entre emplazamientos es una capacidad muy poco común, que los Vigías de la Muerte reservan para situaciones extremas.

1PM

CUÁNDO: Al final de la fase de combate de tu oponente.

BLANCO: Hasta 2 unidades **COMANDO** de tu ejército, o 1 otra unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército, si esas unidades no están en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga.

EFFECTO: Retira esas unidades del campo de batalla y desplégalas en la reserva estratégica. Hasta el final de tu siguiente fase de movimiento, las miniaturas de esas unidades que no tengan la habilidad **Despliegue rápido** tienen ahora la habilidad **Despliegue rápido**.



VIGÍAS DE LA MUERTE – CONTINGENTE LANZA NEGRA

MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Contingente Lanza Negra, puedes usar estas mejoras Contingente Lanza Negra.

LADRONA DE SECRETOS

La Ladrona de secretos es una espada cuyo espíritu máquina tiene una insaciable sed de conocimiento. Ha saboreado la vitae de incontables razas alienígenas, absorbiendo sus líquidos mediante canales de desangramiento autosantificados y codificándolos a través de una batería interna en panel de células logicum. Los secretos biológicos de muchas razas xenos quedan así al descubierto, permitiendo al usuario de la espada modular su campo de energía para atravesar armaduras quitinosas, reventar órganos xenomorfos y abrasar con facilidad los sistemas nerviosos alienígenas.

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Mejora en 1 los atributos Fuerza, Daño y Factor de Penetración de las armas de combate del portador. Al final de la fase de combate, si alguna miniatura enemiga fue eliminada como resultado de un ataque de combate realizado por el portador en esta fase, hasta al final de la batalla, en su lugar mejora en 2 los atributos Fuerza, Daño y Factor de Penetración de las armas de combate del portador.

LLAVE OSSEUS

Se dice que la antigua clavis conocida como Llave Osseus es la más poderosa de su clase. Mientras que otros dispositivos de este tipo están fabricados con platino santificado, la Llave Osseus está hecha con los huesos de manos y dedos de héroes caídos de los Puños Imperiales que lucharon en la Herejía de Horus, tallados con una meticulosidad inhumana e imbuidos con los espíritus máquina más feroces de la era. Ningún portal puede impedir la entrada a su portador, y ninguna máquina xenos puede enfrentarse a su ira.

Solo miniatura **SEÑOR VIGÍA** o **TECNOMARINE**. Al inicio de la fase de disparo de tu oponente, elige una unidad **VEHÍCULO** enemiga (salvo unidades **TITÁNICA**) a 12" o menos del portador y visible para él. Esa unidad debe realizar un chequeo de liderazgo. Si lo pasa, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, resta 1 a las tiradas para impactar; si falla el chequeo, esa unidad no puede disparar en esta fase.

BALIZA ANGELIS

La Baliza Angelis fue creada para guiar a los Vigías de la Muerte hasta el umbral del adversario alienígena. Alojada en un relicario, llama a los sistemas augur de los guerreros con las voces de cien querubines eléctricos, y su invocación es tan fuerte que atrae a los justos a su ubicación, sin importar las tinieblas que la rodeen.

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Despliegue rápido. Además, puedes tomar a la unidad del portador como blanco de la estrategia Inserción rápida por OPM.

EL TOMO DE ECTOCLADES

Este grimorio encuadernado en piel alienígena contiene las verdades más poderosas que los Vigías de la Muerte han descubierto sobre sus enemigos, tanto xenos como aquellos que los amparan. En ocasiones, estos conocimientos han salvado no solo al custodio del libro, sino mundos enteros.

Solo miniatura **SEÑOR VIGÍA** o **CAPITÁN**. Una vez por batalla, tras haber elegido el blanco de tu Juramento y órdenes, el portador puede usar esta mejora. Si lo hace, toma como blanco de un Juramento y órdenes a una segunda unidad enemiga.

Nota de diseño: Esto significa que siempre que una miniatura con la habilidad Juramento y órdenes realice un ataque que tome como blanco alguno de los blancos de tu Juramento y órdenes, puedes repetir las tiradas para impactar.





SEÑOR VIGÍA

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



🎯 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanza de la vigilia	24"	2	2+	4	-1	2
⚔️ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lanza de la vigilia [LANZA]	Combate	6	2+	6	-2	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de misión

Conocimiento estratégico: Mientras esta miniatura lidere una unidad, esa unidad puede disparar y declarar una carga en un turno en el que haya avanzado o retrocedido.

Señor Vigía: Una vez por ronda de batalla, 1 unidad de tu ejército con esta habilidad puede usarla cuando su unidad sea tomada como blanco de una estratagema. Si lo hace, reduce en 1 el coste en PM para dicha estratagema.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, IMPERIUM, CAPITÁN, SEÑOR VIGÍA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

SEÑOR VIGÍA

Los mayores cazadores de xenos de la galaxia, cada Señor Vigía rige una de las fortalezas vigilantes del Capítulo. Estos líderes poseen siglos de conocimientos estratégico y esotérico sobre los horrores que asolan a la humanidad. En batalla, la hoja y proyectiles de sus lanzas de la vigilia destruyen a cualquier xenos que se les enfrente.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor Vigía

Esta miniatura está equipada con: lanza de la vigilia.

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a las siguientes unidades:

- COMANDO FORTIS
- VETERANOS VIGÍAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, IMPERIUM, CAPITÁN, SEÑOR VIGÍA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

CAPITÁN VIGÍA ARTEMIS

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Inmolación Extremis [ANTINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	-1	1
ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de energía artesanal	Combate	6	2+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: Líder, No hay dolor 6+

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de misión

Instinto táctico: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas equipadas a las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Campeón imparable: La primera vez que esta miniatura sea eliminada, al final de la fase, tira 1D6: con 2+, despliega esta miniatura de nuevo en el campo de batalla, tan cerca como sea posible del punto en el que fue eliminada y fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga. Esta miniatura tiene ahora 1 herida restante.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRANADAS, IMPERIUM, CAPITÁN, CAPITÁN VIGÍA ARTEMIS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

CAPITÁN VIGÍA ARTEMIS

Superviviente de un mundo salvaje y antiguo miembro del macabro Capítulo de los Mortificadores, Artemis lidera una Compañía de Vigías de Talasa Prime. Conocido por su olfato para las argucias xenos, aún disfruta ante la perspectiva de violencia, ya sea con su espada, el fuego ácido mutagénico de Inmolación Extremis o una granada de estasis.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Capitán Vigía Artemis

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

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a las siguientes unidades:

- COMANDO FORTIS
- VETERANOS VIGÍAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRANADAS, IMPERIUM, CAPITÁN, CAPITÁN VIGÍA ARTEMIS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

VETERANOS VIGÍAS

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Bólter modelo silencio [PESADA, PRECISIÓN]	24"	1	3+	4	-1	2
➤ Bólter pesado infernus – bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1, PESADA]	36"	3	4+	5	-1	2
➤ Bólter pesado infernus – lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Cañón frag [ÁREA, FUEGO RÁPIDO 1D3, PESADA]	18"	1D3	4+	7	-1	2
Combiarma [ANTINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	4+	4	-1	1
Escopeta vigía [ASALTO]	24"	2	3+	4	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma de energía	Combate	3	3+	5	-2	1
Espada xenofase [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	3+	5	-2	1
Filos Escudo Negro [ACOPLADA]	Combate	4	3+	5	-2	1
Martillo de trueno vigía [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	4+	10	-2	3

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

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, IMPERIUM, COMANDO, VETERANOS VIGÍAS

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de misión

Muerte al alienígena: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, repite las tiradas para impactar de 1. Si el blanco de ese ataque no tiene las claves **IMPERIUM** o **CAOS**, puedes repetir en su lugar cualquier tirada para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Astartes: El portador tiene una salvación invulnerable de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE



VETERANOS VIGÍAS

Las habilidades de los Veteranos Vigías se han perfeccionado en su antiguo Capítulo durante décadas, a veces siglos. Durante su larga vigilia contra las múltiples amenazas xenos, todo Veterano aprende a armarse para aportar tanto como pueda a la misión en curso, y las escuadras portan armas para derribar a cualquier enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, el arma de energía y el bólter de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 arma de energía y 1 escudo Astartes
 - 1 bólter, 1 escudo Astartes y 1 arma cuerpo a cuerpo
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, el arma de energía y el bólter de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por un martillo de trueno vigía.
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, el arma de energía y el bólter de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 bólter modelo silencio y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, el arma de energía y el bólter de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por 1 escopeta vigía y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, el arma de energía y el bólter de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, el arma de energía y el bólter de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 bólter pesado infernus y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- El arma de energía y el bólter de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 filos Escudo Negro.
- El arma de energía del Sargento Vigía puede reemplazarse por 1 espada xenofase.
- El bólter del Sargento Vigía puede reemplazarse por 1 combiarma.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Sargento Vigía
- 4-9 Veteranos Vigías

Todas las miniaturas están equipadas con: arma de energía; bólter.

UNIDAD ADJUNTA

Si una unidad **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA**, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, IMPERIUM, COMANDO, VETERANOS VIGÍAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

ESCUADRA DE EXTERMINADORES VIGÍAS DE LA MUERTE

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



☠	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
➡	Cañón de plasma – normal [ÁREA]	36"	1D3	3+	7	-2	1
➡	Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	3+	8	-3	2
	Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
➡	Lanzamisiles ciclón – frag [ÁREA]	36"	2D6	3+	4	0	1
➡	Lanzamisiles ciclón – perforante	36"	2	3+	9	-2	1D6

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

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

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, EXTERMINADOR, COMANDO,
ESCUADRA DE EXTERMINADORES VIGÍAS DE LA MUERTE

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de misión

Asalto Terminatus: Puedes repetir las tiradas de carga de esta unidad. Siempre que esta unidad termine un movimiento de carga, todas las unidades enemigas en la zona de amenaza de esta unidad deben hacer un chequeo de acobardamiento. Si esa unidad enemiga no tiene las claves **IMPERIUM** o **CAOS**, resta 1 al chequeo.

Baliza de teleportación: Al inicio de la batalla, puedes desplegar un marcador de baliza de teleportación para esta unidad en cualquier punto del campo de batalla que no esté en la zona de despliegue de tu rival. Si lo haces, una vez por batalla puedes tomar a esta unidad como blanco de la estrategia Inserción rápida por OPM, pero cuando resuelvas esa estrategia debes desplegar esta unidad a 3" o menos de ese marcador y a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga. Después, retira ese marcador.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de tormenta: El portador tiene un atributo Heridas de 4.

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE



ESCUADRA DE EXTERMINADORES VIGÍAS DE LA MUERTE

Los indómitos guerreros que tienen el honor de vestir las enormes armaduras de Exterminador son una visión inspiradora para sus hermanos. Portan las armas de combate más poderosas, y la fuerza y durabilidad de su armadura les permite llevar la potencia de fuego más pesada directamente a los cubiles xenos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes reemplazar el bólter tormenta de hasta 3 Exterminadores Vigías de la Muerte por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 cañón de asalto
 - 1 cañón de plasma
 - 1 lanzallamas pesado
 - 1 bólter tormenta y 1 lanzamisiles ciclón (el bólter tormenta de esta miniatura no puede reemplazarse).
- El bólter tormenta y el puño de energía de cualquier cantidad de miniaturas puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 arma de energía y 1 bólter tormenta
 - 1 bólter tormenta y 1 puño sierra
 - 1 escudo de tormenta y 1 martillo de trueno
 - 1 garras relámpago dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Sargento Exterminador Vigía de la Muerte
- 4-9 Exterminadores Vigías de la Muerte

Todas las miniaturas están equipadas con: bólter tormenta; puño de energía.

UNIDAD ADJUNTA

Si un **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE EXTERMINADORES**, puede adjuntarse en su lugar a esta unidad.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, EXTERMINADOR, COMANDO,
ESCUADRA DE EXTERMINADORES VIGÍAS DE LA MUERTE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

CORVUS BLACKSTAR

M	R	S	H	L	CO
20+"	10	3+	14	6+	0



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólder huracán [ACOPLADA, FUEGO RÁPIDO 6]	24"	6	3+	4	0	1
Cañón de asalto doble [ACOPLADA, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Lanzacohetes Blackstar [ÁREA]	30"	1D6+1	3+	5	0	1
Lanzamisiles tormentoso	48"	1	3+	10	-2	3

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

HABILIDADES

BÁSICAS: Final violento 1D6, Planeador, Sigilo

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de misión

Lanzacohetes racimo Blackstar: Siempre que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir una unidad enemiga sobre la que haya movido durante ese movimiento y tirar 6D6: por cada 5+ esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

HABILIDADES DE EQUIPO

Matriz Áuspex: Las armas a distancia equipadas al portador tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].

Lanzador de halos Infernum: El portador tiene la clave HUMO.

☠ DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas, resta 1 a las tiradas para impactar de sus ataques.

CLAVES: VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, IMPERIUM, TRANSPORTE, CORVUS BLACKSTAR



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

CORVUS BLACKSTAR

Los Corvus Blackstars son naves elegantes y sigilosas que se usan para introducir comandos en zonas de aterrizaje infestadas o incluso fortalezas xenos. Con un bombardeo de misiles, los Blackstars aseguran la supremacía aérea y despejan el objetivo antes de activar los aerodeslizadores y desplegar su letal carga de guerreros de élite.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de asalto doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón láser doble.
- Los 2 lanzacohetes Blackstar de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 lanzamisiles Tormentoso.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 bólter huracán.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 de las siguientes opciones:
 - 1 lanzador de halos Infernum
 - 1 matriz áuspex

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Corvus Blackstar

Esta miniatura está equipada con: cañón de asalto doble; casco blindado; 2 lanzacohetes Blackstar.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** o **COMANDO**. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO**, **GRAVIS** o **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas, y cada miniatura **CENTURIÓN** ocupa el espacio de 3 miniaturas.

CLAVES: VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, IMPERIUM, TRANSPORTE, CORVUS BLACKSTAR



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

COMANDO ESPOLÓN

M	R	S	H	L	CO
12"	4	3+	2	6+	1
10"	6	3+	3	6+	1

SARGENTO DE COMANDO CON PROPULSOR DE SALTO
E INTERCESORES DE COMANDO CON PROPULSORES DE SALTO

INTERCESORES PESADOS DE COMANDO
CON PROPULSORES DE SALTO



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE A HP F FP D

Bólyeres de asalto [ACOPLADA, ASALTO, GÓLPES SOSTENIDOS 2, PISTOLA]	18"	3	3+	5	-1	2
Exterminadores de plasma – normal [ACOPLADA, ASALTO, PISTOLA]	18"	2	3+	7	-2	2
Exterminadores de plasma – sobrecargada [ACOPLADA, ASALTO, DE RIESGO, PISTOLA]	18"	2	3+	8	-3	3
Pistola bólyer pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecargada [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	0	1



ARMAS DE COMBATE

ALCANCE A HA F FP D

Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma de energía	Combate	4	3+	5	-2	1
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, GRANADAS, IMPERIUM,
COMANDO, COMANDO ESPOLÓN

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes, Tácticas de misión**

Doctrinas Espolón: Siempre que esta unidad sea desplegada en el campo de batalla, hasta el final del turno:

- Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas equipadas a miniaturas de esta unidad.
- Las armas de combate equipadas a miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [LANZA].



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

COMANDO ESPOLÓN

Cayendo en picado desde naves de combate o cruzando a reacción una zona de guerra, los agentes de un Comando Espolón aplastan a su presa con increíbles asaltos repentinos, atacando con aullantes espadas sierra y ráfagas de fuego pesado de corto alcance. El rugido de sus propulsores de salto sigue a cada muerte mientras saltan a sus siguientes objetivos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Sargento de Comando con propulsor de salto puede reemplazar su pistola bólter pesada con 1 de las siguientes opciones:
 - 1 pistola de plasma
 - 1 pistola lanzallamas
- El Sargento de Comando con propulsor de salto puede reemplazar su espada sierra Astartes pesada con 1 de las siguientes opciones:
 - 1 arma de energía
 - 1 puño de energía
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, la pistola bólter pesada de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.
- El bólter de asalto de cualquier cantidad de miniaturas puede reemplazarse por 1 exterminador de plasma.

UNIDAD ADJUNTA

Si una unidad **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una unidad **ESCUADRA DE INTERCESORES CON PROPULSORES DE SALTO**, puede adjuntarse en su lugar a esta unidad.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD (MÁXIMO 10 MINIATURAS)

- 1 Sargento de Comando con propulsor de salto
- 2-9 Intercesores de Comando con propulsores de salto
- 0-5 Intercesores Pesados de Comando con propulsores de salto

El Sargento de Comando con propulsor de salto está equipado con: espada sierra Astartes; pistola bólter pesada.

Todos los Intercesores de Comando con propulsor de salto están equipados con: espada sierra Astartes; pistola bólter pesada.

Todos los Intercesores Pesados de Comando con propulsor de salto están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; pistola bólter pesada.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, GRANADAS, IMPERIUM, COMANDO, COMANDO ESPOLÓN



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

COMANDO FORTIS

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Incinerador de plasma – normal [ASALTO, PESADA]	24"	2	3+	7	-2	1
Incinerador de plasma – sobrecargada [ASALTO, DE RIESGO, PESADA]	24"	2	3+	8	-3	2
Lanzacohetes de superfragmentación [ÁREA, PESADA]	48"	1D6+1	4+	5	0	1
Lanzador castellano [ÁREA, INDIRECTA]	36"	1D3	3+	4	0	1
Pirobláster [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	0	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola bólter pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
Rifle bólter vigía [ASALTO, IMPACTOS LETALES, PESADA]	24"	2	3+	5	-2	1

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

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, TACTICUS, COMANDO, COMANDO FORTIS

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de misión

Doctrinas Fortis: Siempre que una miniatura de esta unidad ataque y tome como blanco una unidad que está por debajo de sus efectivos iniciales, suma 1 a las tiradas para impactar. Si ese ataque toma como blanco una unidad que está bajo mitad de efectivos, en su lugar suma 1 a las tiradas para impactar y para herir.

CLAVES DE FACCIÓN:

ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE



COMANDO FORTIS

Refinados a partir del concepto original de Señor Vigía Mordelai, los Comandos Fortis ejemplifican la suprema adaptabilidad de la variante Tacticus de la servoarmadura Mk X, al combinar una variedad de roles de apoyo cercano y brutal potencia de fuego.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Sargento de Comando puede reemplazar su rifle bólter vigía por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 arma de energía
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 pistola de plasma*
 - 1 pistola lanzallamas*
- El Sargento de Comando puede reemplazar su arma cuerpo a cuerpo por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 arma de energía
 - 1 espada sierra Astartes
 - 1 martillo de trueno
 - 1 puño de energía
- Por cada 5 miniaturas de esta unidad, el rifle bólter vigía de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 lanzagranadas Astartes*.
- 1 miniatura equipada con un incinerador de plasma puede reemplazar su pistola bólter por 1 pistola de plasma*.
- 1 miniatura puede reemplazar su lanzacohetes de superfragmentación por 1 lanzador vengor*.
- El lanzacohetes de superfragmentación de cualquier cantidad de miniaturas puede reemplazarse por 1 lanzacohetes superperforante*.

** El perfil de esta arma puede encontrarse en la tarjeta Vigías de la Muerte: Armería.*

UNIDAD ADJUNTA

Si un **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE INTERCESORES**, puede adjuntarse en su lugar a esta unidad.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD (MÁXIMO 10 MINIATURAS)

- 1 Sargento de Comando
- 2-9 Intercesores de Comando
- 0-4 Intercesores de Comando con incinerador de plasma
- 0-4 Intercesores de Comando con pistola bólter pesada
- 0-4 Intercesores de Comando con pirobláster
- 0-2 Intercesores de Comando con lanzacohetes de superfragmentación

El Sargento de Comando y todos los Intercesores de Comando están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; pistola bólter; rifle bólter vigía.

Todos los Intercesores de Comando con incinerador de plasma están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; incinerador de plasma; pistola bólter.

Todos los Intercesores de Comando con pistola bólter pesada están equipados con: espada sierra Astartes; pistola bólter pesada.

Todos los Intercesores de Comando con pirobláster están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; pirobláster; pistola bólter.

Todos los Intercesores de Comando con lanzacohetes de superfragmentación están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; lanzacohetes de superfragmentación; lanzador castellano; pistola bólter.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, TACTICUS, COMANDO, COMANDO FORTIS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

COMANDO INDOMITOR

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado vigía [ASALTO, GOLPES SOSTENIDOS 1, IMPACTOS LETALES, PESADA]	36"	3	3+	5	-2	3
Cañón de fusión [FUSIÓN 2, PESADA]	18"	2	4+	9	-4	106
Fusil de fusión [FUSIÓN 2, PESADA]	18"	1	3+	9	-4	106
Guanteletes de asalto automático [ACOPLADA]	18"	3	3+	4	0	1
Guanteletes tormenta de llamas [ACOPLADA, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106+1	N/A	4	0	1
Lanzagranadas fragtormenta [ÁREA]	18"	106	3+	4	0	1
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Rifle bólder pesado vigía [ASALTO, IMPACTOS LETALES, PESADA]	30"	2	3+	5	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Puños de energía dobles [ACOPLADA]	Combate	3	3+	8	-2	2

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, GRAVIS, COMANDO, COMANDO INDOMITOR



HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de misión

Doctrinas Indomitor: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco el blanco elegible más próximo, o realice un ataque de combate en un turno en el que realizó un movimiento de carga, mejora en 2 el atributo Fuerza de ese ataque.

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

COMANDO INDOMITOR

Formado por guerreros con la variante pesada Gravis de la armadura Mk X, los Comandos Indomitor son bastiones móviles con la potencia de fuego de un escuadrón de tanques. Ante ellos, las hordas de xenos y bestias monstruosas caen hechas pedazos.



OPCIONES DE EQUIPO

- 1 de cada 5 miniaturas de esta unidad puede reemplazar su rifle bólter pesado vigía por 1 bólter pesado vigía.
- 1 miniatura puede reemplazar su fusil de fusión por 1 cañón de fusión.
- El guantelete tormenta de llamas de cualquier cantidad de miniaturas puede reemplazarse por 1 guantelete de asalto automático y 1 lanzagranadas fragtormenta.

UNIDAD ADJUNTA

Si una unidad **PERSONAJE** de tu ejército puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE INTERCESORES PESADOS**, puede adjuntarse en su lugar a esta unidad.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD (MÁXIMO 10 MINIATURAS)

- 3-10 Intercesores Pesados de Comando
- 0-3 Intercesores Pesados de Comando con puños de energía
- 0-3 Intercesores Pesados de Comando con fusil de fusión

Todos los Intercesores Pesados de Comando están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; pistola bólter; rifle bólter pesado vigía.

Todos los Intercesores Pesados de Comando con puños de energía están equipados con: guanteletes tormenta de llamas; puños de energía dobles.

Todos los Intercesores Pesados de Comando con fusiles de fusión están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; fusil de fusión; pistola bólter.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, GRAVIS, COMANDO, COMANDO INDOMITOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

COMANDO SPECTRUS

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



ARMAS A DISTANCIA

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Carabina bólter de tirador vigía [IMPACTOS LETALES, PESADA]	24"	2	3+	5	-1	1
Carabina bólter instigador [PESADA]	24"	1	3+	4	-2	2
Carabina bólter oculus vigía [ASALTO, IGNORA COBERTURA, IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	5	-1	1
Carabina bólter vigía [IMPACTOS LETALES, PRECISIÓN]	24"	2	3+	5	-1	1
Fusil láser [PESADA]	36"	1	3+	9	-3	106
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola bólter especial [PISTOLA, PRECISIÓN]	12"	1	3+	4	-1	1
Rifle bólter de francotirador [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	5	-2	3



ARMAS DE COMBATE

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Filoarma [PRECISIÓN]	Combate	4	3+	4	-1	1
Filopuñales emparejados [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	3	3+	4	-1	1

CLAVES: INFANTERÍA, HUMO, GRANADAS, IMPERIUM, PHOBOS, COMANDO, COMANDO SPECTRUS

HABILIDADES

BÁSICAS: Avanzadilla 6", Infiltradores

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de misión

Doctrinas Spectrus: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad está a más de 6" de toda unidad enemiga, puedes retirar esta miniatura del campo de batalla y colocarla en la reserva estratégica.

HABILIDADES DE EQUIPO

Guantelete helix: Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad No hay dolor 6+.

Comunicador de Infiltrador: Siempre que tomes como blanco de una estratagema la unidad del portador, tira 106: con 5+, ganas 1PM.

Carabina bólter instigador: En tu fase de disparo, después de que la unidad del portador haya disparado, esa unidad puede llevar a cabo un movimiento normal. Si lo hace, hasta el final del turno esa unidad no puede declarar una carga.

CLAVES DE FACCIÓN:

ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE



COMANDO SPECTRUS

Inquietantes, silenciosos y casi invisibles hasta que golpean, los Comandos Spectrus son expertos en matar de cerca y de lejos. Enfundados en esbeltas armaduras Mk X Phobos, su especialidad es controlar el campo de batalla y desestabilizar al enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

- 1 miniatura equipada con una carabina bólter de tirador vigía puede equiparse con 1 de las siguientes opciones:
 - 1 comunicador de Infiltrador
 - 1 guantelete helix
- 1 miniatura puede reemplazar su rifle bólter de francotirador por 1 carabina bólter instigador.
- El rifle bólter de francotirador de cualquier cantidad de miniaturas puede reemplazarse por 1 fusil láser.
- La filoarma de cualquier cantidad de miniaturas puede reemplazarse por 1 carabina bólter vigía y 1 arma cuerpo a cuerpo.

UNIDAD ADJUNTA

Si un **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE INFILTRADORES**, puede adjuntarse en su lugar a esta unidad.

Si esta unidad tiene una unidad Líder adjunta a ella durante el paso de Declarar formaciones de batalla, esa unidad Líder obtiene las habilidades Avanzadilla 6" e Infiltradores.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD (MÁXIMO 10 MINIATURAS)

- 3-10 Infiltradores de Comando
- 0-3 Infiltradores de Comando con rifles bólter de francotirador
- 0-4 Infiltradores de Comando con carabinas bólter oculus vigía
- 0-4 Infiltradores de Comando con filoarmas

Todos los Infiltradores de Comando están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; carabina bólter de tirador vigía; pistola bólter.

Todos los Infiltradores de Comando con rifle bólter de francotirador están equipados con: arma cuerpo a cuerpo; pistola bólter; rifle bólter de francotirador.

Todos los Infiltradores de Comando con carabina bólter oculus vigía están equipados con: carabina bólter oculus vigía; filopuñales emparejados; pistola bólter.

Todos los Infiltradores de Comando con filoarma están equipados con: filoarma; pistola bólter especial.

CLAVES: INFANTERÍA, HUMO, GRANADAS, IMPERIUM, PHOBOS, COMANDO, COMANDO SPECTRUS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

COMANDO DECIMUS

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

SARGENTO DE COMANDO,
VIGÍA VETERANO

VETERANO GRAVIS



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE

A

HP

F

FP

D

➤	Bólder pesado Infernus – bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-2	3
➤	Bólder pesado Infernus – lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	5	-1	1
	Cañón frag [ÁREA, FUEGO RÁPIDO 103, IMPACTOS LETALES, PESADA]	18"	103	3+	7	-2	2
	Carabina bólder de tirador vigía [IMPACTOS LETALES, PESADA]	24"	2	3+	5	-1	1
➤	Incinerador de plasma – estándar [ASALTO, PESADA]	24"	2	3+	7	-2	1
➤	Incinerador de plasma – sobrecarga [ASALTO, DE RIESGO, PESADA]	24"	2	3+	8	-3	2
➤	Lanzagranadas Astartes – frag [ÁREA]	24"	103	3+	4	0	1
➤	Lanzagranadas Astartes – perforante	24"	1	3+	9	-2	103
	Pistola bólder [IMPACTOS LETALES, PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
	Pistola bólder especial [IMPACTOS LETALES, PISTOLA, PRECISIÓN]	18"	1	3+	4	-1	1
➤	Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
	Rifle bólder silencio [IMPACTOS LETALES, PESADA, PRECISIÓN]	30"	2	3+	5	-2	2
	Rifle bólder tormenta infernal [ASALTO, IMPACTOS LETALES, PESADA]	30"	2	3+	5	-2	2



ARMAS DE COMBATE

ALCANCE

A

HA

F

FP

D

	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
	Arma de energía [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	4	3+	5	-2	2
	Espada xenofase [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	3+	5	-2	1
	Filoarma [PRECISIÓN]	Combate	4	3+	4	-1	1
	Martillo de trueno pesado [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	4+	10	-2	3

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes, Tácticas de Misión

Muerte al alien: Siempre que esta miniatura ataque, repite las tiradas para impactar de 1. Si el blanco de ese ataque no tiene la clave **IMPERIUM** o **CAOS**, puedes, en su lugar, repetir todas las tiradas para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo Astartes:

El portador tiene una salvación invulnerable de 4+.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, IMPERIUM, COMANDO, TACTICUS, COMANDO DECIMUS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

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

COMANDO DECIMUS

El Comando Decimus es una respuesta de fuerza perfecta frente a cualquier amenaza alienígena. Cada guerrero de este escuadrón cuidadosamente seleccionado posee habilidades específicas y un arsenal de potente armamento que lo convierten en la pesadilla no solo de los enemigos xenos, sino también de cualquier enemigo con la mala suerte de interponerse en su camino.



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas de la unidad, el bólter pesado infernus de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
 - 1 cañón frag
 - 1 rifle bólter tormenta infernal y 1 lanzagranadas Astartes
- Por cada 5 miniaturas de la unidad, el martillo de trueno pesado de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 arma de energía y 1 escudo Astartes.
- Por cada 5 miniaturas de la unidad, el rifle bólter silencio de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 incinerador de plasma.
- Por cada 5 miniaturas de la unidad, la carabina bólter de tirador vigía de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 filoarma.

UNIDAD ADJUNTA

Si una unidad **PERSONAJE** de tu ejército puede adjuntarse a una unidad **COMANDO FORTIS**, puede, en su lugar, adjuntarse a esta unidad.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Sargento de Comando
- 1 Veterano Gravis
- 3 Vigías Veteranos
- 0
- 1 Sargento de Comando
- 2 Veteranos Gravis
- 7 Vigías Veteranos

El Sargento de Comando está equipado con: pistola de plasma; arma de energía.

Cada Veterano Gravis está equipado con: bólter pesado infernus; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

Por cada 5 miniaturas de la unidad, 1 Veterano Vigía está equipado con: rifle bólter silencio; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

Por cada 5 miniaturas de la unidad, 1 Veterano Vigía está equipado con: pistola bólter; martillo de trueno pesado.

Por cada 5 miniaturas de la unidad, 1 Veterano Vigía está equipado con: carabina bólter de tirador vigía; pistola bólter especial; arma cuerpo a cuerpo.

Si la unidad incluye 10 miniaturas, 1 Veterano Vigía está equipado con: pistola bólter especial; espada xenofase.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, IMPERIUM, COMANDO, TACTICUS, COMANDO DECIMUS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

VIGÍAS DE LA MUERTE: ARMERÍA

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzacohetes superperforante [PESADA]	48"	1	4+	10	-2	1D6+1
➤ Lanzagranadas Astartes – frag [ÁREA]	24"	1D3	3+	4	0	1
➤ Lanzagranadas Astartes – perforante	24"	1	3+	9	-2	1D3
Lanzador vengor [ÁREA, INDIRECTA]	48"	1D6	2+	7	-1	2
Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	0	1
➤ Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistola de plasma – sobrecargada [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2



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

LISTAS DE ARMAS

Algunas miniaturas **COMANDO** pueden equiparse con armas cuyos perfiles no aparecen en su hoja de datos. En su lugar, los perfiles de estas armas se enumeran en esta tarjeta.





VIGÍAS DE LA MUERTE

FAQ

P: ¿Puede usarse la estratagema Tácticas flexibles para otorgar Tácticas de misión a una unidad **ADEPTUS ASTARTES** que no tenga la habilidad Tácticas de misión?

R: Sí.

P: Si estás usando el Contingente Lanza Negra, ¿ganan todas las unidades **ADEPTUS ASTARTES** acceso a las Tácticas de misión, o solo las hojas de datos con el término "Tácticas de misión" en sus habilidades de facción?

R: Solo las hojas de datos con el término "Tácticas de misión" en sus habilidades de facción.

P: La habilidad Tácticas de misión de las hojas de datos de los Vigías de la Muerte, ¿se aplica cuando no se usa el destacamento Contingente Lanza Negra?

R: No.