

SANTIFICADORES

M R S H L CO

6" 3 6+ 1 7+ 1

5+ SALVACIÓN INVULNERABLE



ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Fuego sagrado [DISPARO ÚNICO, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	2
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Lanzallamas del Ministorum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	0	1
Pistola lanzallamas del Ministorum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]						
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
► Rifle de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	7	-2	1
► Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Arma de combate de Santificador	Combate	3	3+	3	0	1
Filos del Culto de la Muerte [PRECISIÓN]	Combate	4	2+	4	-2	1
Manos ardientes [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	1	2+	6	-2	3

Santificadores

9 miniaturas 100 ptos.

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, SÉQUITO, SANTIFICADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
AGENTES DEL IMPERIUM

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Agentes asignados

Sermón del Ministorum: Mientras esta unidad tenga un **SACERDOTE DEL MINISTORUM**, siempre que una miniatura de esta unidad ataque en combate, suma 1 a las tiradas para herir.

Querubín: Una vez por batalla, puedes tomar esta unidad como blanco de la estrategema Repetición de mando por OPM, incluso si ya tomaste como blanco una unidad diferente con esa estrategema en esta fase.

Nota de diseño: Coloca un marcador de Querubín junto a la unidad, retirándolo una vez que esta habilidad se haya usado.

SANTIFICADORES



UNIDAD ADJUNTA

Si una miniatura **SACERDOTE DEL MINISTORUM** o **INQUISIDOR** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA HERMANAS DE BATALLA**, puede adjuntarse, en su lugar, a esta unidad. Si una miniatura **SACERDOTE DEL MINISTORUM** o **INQUISIDOR** de tu ejército está adjunta a esta unidad durante el paso de declarar formaciones de batalla, esa miniatura obtiene la habilidad Avanzadilla 6".

HABILIDADES DE EQUIPO

Botiquín de Salvacionista: En tu fase de mando, si el portador está en el campo de batalla, puedes devolver a esta unidad hasta 1D3 miniaturas eliminadas (salvo miniaturas **PERSONAJE**).

Simulacrum Imperialis: Mejora en 1 el atributo Liderazgo de las miniaturas de la unidad del portador.

OPCIONES DE EQUIPO

- 1 miniatura Misionero puede reemplazar su rifle de plasma por 1 rifle de fusión.
- 1 miniatura Misionero equipada con 1 rifle de fusión puede equiparse con 1 fuego sagrado (el rifle de plasma de esta miniatura no puede reemplazarse).
- 1 miniatura Santificador puede reemplazar su arma de combate de Santificador por 1 pistola lanzallamas del Ministorum y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- 1 miniatura Santificador puede reemplazar su arma de combate de Santificador por 1 arma cuerpo a cuerpo y 1 simulacrum imperialis.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, SÉQUITO, SANTIFICADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
AGENTES DEL IMPERIUM

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Milagro
- 1 Salvacionista
- 1 Asesino del Culto de la Muerte
- 2 Misioneros
- 4 Santificadores

El Milagro está equipado con: fuego sagrado; manos ardientes.

El Salvacionista está equipado con: arma cuerpo a cuerpo; botiquín de Salvacionista.

El Asesino del Culto de la Muerte está equipado con: filos del Culto de la Muerte.

1 Misionero está equipado con: rifle de plasma; arma de combate de Santificador.

1 Misionero está equipado con: lanzallamas del Ministorum; arma de combate de Santificador.

Cada Santificador está equipado con: pistola lanzallamas del Ministorum; arma de combate de Santificador.