

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, SANTIFICADORES

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Actos de fe

Sermón del Ministorum: Mientras esta unidad tenga un **SACERDOTE DEL MINISTORUM**, las armas de combate equipadas a miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

Querubín: Una vez por batalla, después de que esta unidad haya realizado un Acto de fe, ganas 1 dado de Milagro.

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

UNIDAD ADJUNTA

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



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

SANTIFICADORES



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: Al final de tu fase de mando, tira 1D6 por cada marcador de objetivo que controles que tenga alguna unidad de tu ejército con esta habilidad en su alcance: con 4+, ganas 1 dado de Milagro con un valor equivalente a ese resultado.

OPCIONES DE EQUIPO

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

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

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

El Milagroре 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.

