

SANTIFICADORES

M

6"

R

3

S

6+

H

1

L

7+

CO

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

12"

1D6

N/A

4

0

1

[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 pts.



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

El Milagrero 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.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, SANTIFICADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS