

SISTERS OF SILENCE SQUAD

75
PUNTOS



Silenciosas como tumbas, las Sisters of Silence marchan a la batalla. Cada una de sus devotas guerreras es un arma viviente que exuda un aura antinatural capaz de confundir las mentes de sus enemigos y herir las almas de quienes canalizan la energía Warp. Pese a estar esparcidas por todo el Imperium, las Sisters of Silence se reúnen para extender la ira silente del Emperador, con integrantes de diversas escuadras de batalla uniendo sus fuerzas. Los ominosos susurros que las rodean se rompen cuando abren fuego, tejiendo con sus bólteres Umbra una red de explosiones que aniquila a sus oponentes. Cualquier cosa que sobreviva a esa descarga inicial será consumido por el prometio ardiente de sus lanzallamas o masacrado por sus mandobles verdugos.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Tipo de unidad	Composición de la unidad
Sister of Silence	4	4	3	3	1	5	2	10	3+	Infantería	5 Sisters of Silence
Sister Superior	4	4	3	3	1	5	3	10	3+	Infantería (Personaje)	

EQUIPO:

- Bólter
- Arma de cuerpo a cuerpo
- Granadas antipsíquicos

REGLAS ESPECIALES:

- Abominación psíquica
- Azote de psíquicos
- Coraje
- Miedo

OPCIONES:

- Puede incluir hasta cinco Sisters of Silence adicionales 15 pts./mini.
- Una Sister of Silence puede convertirse en Sister Superior..... 10 pts.
- Cualquier miniatura puede reemplazar su bólter por uno de los siguientes:
 - Mandoble verdugo gratis
 - Lanzallamas..... 2 pts./mini.

ALIADOS

Las Sisters of Silence forman parte de los Ejércitos del Imperio y se alían como tal.

APÉNDICE

Esta sección contiene el equipo y armamento de las Sisters of Silence, junto con las reglas necesarias para utilizarlas en tus partidas de Warhammer 40,000. Las reglas para su armamento más común pueden encontrarse en *Warhammer 40,000: Las Reglas*, mientras que los detalles de su armamento más especializado se detallan aquí.

REGLAS ESPECIALES DE LAS SISTERS OF SILENCE

Las unidades de Sisters of Silence tienen dos reglas especiales descritas a continuación. Otras, más comunes, se listan simplemente por su nombre, y se describen en detalle en la sección Reglas Especiales de *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

AZOTE DE PSÍQUICOS

Aparte del Templo Culexus del Officio Assassinorum, no hay cazadores más letales de psíquicos y brujas alienígenas.

Las miniaturas con la regla especial Azote de psíquicos pueden repetir las tiradas fallidas para impactar, cuando elijan como blanco a una unidad enemiga que contenga al menos un Psíquico (por ejemplo, una miniatura con la regla especial Psíquico, Hermandad de psíquicos/magos, o Piloto psíquico). Al hacerlo, se benefician de las reglas especiales Disparos de precisión y Golpes de precisión.

ABOMINACIÓN PSÍQUICA

Contra un psíquico, la proximidad de las Sisters of Silence es un arma y un escudo en sí misma, pues son inmunes al beso del Warp.

Todo Psíquico, amigo o enemigo, a 12" o menos de una miniatura con esta regla especial tiene -3 al Liderazgo, no genera Carga de Disformidad (es decir, no añade dados a la reserva de Carga de Disformidad de su controlador durante la fase Psíquica) y sólo canaliza puntos de Carga de Disformidad con un 6, incluso si normalmente le bastase otro resultado.

Una unidad que incluya miniaturas con esta regla especial nunca puede ser el objetivo de poderes psíquicos, ni le afectan en modo alguno. Las unidades cercanas a ella que sean impactadas por poderes de **rayo o nova**, o poderes de **fuego brujo** que usen plantillas, sufren los impactos o efectos del modo habitual. El efecto de las **bendiciones** y **maldiciones** que afecten a una unidad cesa de inmediato si dicha unidad se sitúa a 12" o menos de una miniatura con esta regla especial, o viceversa.

Esta regla especial no se aplica si la unidad que la tiene está embarcada en un Transporte o edificio.

ARMAS A DISTANCIA

Las reglas para las siguientes armas a distancia se encuentran en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Bólder
Lanzallamas

EQUIPO ESPECIAL

GRANADAS ANTIPSÍQUICOS

Las Sisters of Silence utilizan granadas pequeñas pero potentes para acribillar las mentes de los psíquicos a los que dan caza. Aquellos que se atrevan a canalizar las energías del Warp en su zona de efecto acabarán hundidos en un vórtice de confusión y desesperación.

DISPARO

Cuando una unidad equipada con granadas antipsíquicos efectúa un ataque de disparo, una de sus miniaturas puede lanzar una granada en lugar de usar cualquier otra arma de disparo.

Alcance	F	FP	Tipo
8"	2	-	Asalto 1, Área, Shock psíquico

Shock psíquico. Si una unidad con uno o más Psíquicos (es decir, miniatura con la regla especial Psíquico, Hermandad de Psíquicos/Magos o Piloto Psíquico) recibe el impacto de un arma con esta regla especial, una miniatura de Psíquico de esa unidad, determinada aleatoriamente, sufre Peligros de la Disformidad además de cualquier otro daño.

ASALTO

Las miniaturas con la regla especial Psíquico, Hermandad de Psíquicos/Magos o Piloto Psíquico no reciben Ataques adicionales por cargar a una unidad equipada con granadas antipsíquicos. Si la unidad que recibe la carga ya estaba involucrada en combate desde el turno previo, o está Cuerpo a tierra, las granadas no tienen ningún efecto y los asaltantes reciben los Ataques adicionales por cargar, según las reglas habituales.

ARMAS DE COMBATE

Las reglas para la siguiente arma de combate se encuentran en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Arma cuerpo a cuerpo

MANDOUBLE VERDUGO

Los espadaones a dos manos que usan las Sisters of Silence son armas maestras, afiladas al máximo y perfectamente calibradas de acuerdo al estilo marcial de su dueña. Cualquiera que esté entrenada en su uso podrá golpear con la velocidad de un duelista combinada con la letalidad de un verdugo veterano.

Alcance	F	FP	Tipo
-	+1	2	Combate, A dos manos

CUSTODIAN GUARD SQUAD

260
PUNTOS



La luz del sol se refleja en el oro bruñido cuando la Custodian Guard aparece por entre la asfixiante niebla de la guerra. Estos guerreros suponen una visión temible, pues son mucho más altos y grandes que un hombre mortal, gigantes de la batalla capaces de quebrar el cuello de sus asaltantes de un único puñetazo. Las balas, la metralla y los golpes rebotan contra sus armaduras brillantes sin causar daño. Cada uno de estos guerreros formidables va equipado con el mejor material de guerra del Imperium, y lleva consigo las bendiciones del mismísimo Emperador. Ni siquiera la magia llega a afectar la mente de acero de estos parangones. Con sus lanzas y espadas bloquean y golpean mientras sus bólteres matan a más blancos desde la distancia. En el ojo de su mente llevan impresa la sentencia de muerte para el enemigo, y son sus puños los que la imparten.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Tipo de unidad	Composición de unidad
Custodian	5	5	5	5	2	4	3	10	2+	Infantería (Personaje)	4 Custodians
Shield-Captain	6	5	5	5	2	5	4	10	2+	Infantería (Personaje)	1 Shield-Captain

EQUIPO:

- Lanza de guardián
- Cuchillo de energía

REGLAS ESPECIALES:

- Coraje
- Corpulento
- Despliegue rápido
- Guerrero eterno
- Voluntad de Adamantio

OPCIONES:

- Puede incluir hasta cinco Custodians adicionales..... 50 pto./mini.
- Cualquier miniatura puede reemplazar su lanza de guardián por una espada centinela*gratis*
- Cualquier miniatura que no esté equipada con una lanza de guardián puede equiparse con un escudo de tormenta10 pto./mini.
- Un Custodian de tu ejército puede reemplazar su lanza de guardián por una Custodes vexilla 30 pto.

ALIADOS

Los Custodian Guards forman parte de los Ejércitos del Imperio y se alían como tal.

APÉNDICE

Esta sección contiene el equipo y armamento de la Custodian Guard, junto con las reglas necesarias para utilizarlas en tus partidas de Warhammer 40,000. Las reglas para su armamento más común pueden encontrarse en *Warhammer 40,000: Las Reglas*, mientras que los detalles de su armamento más especializado se detallan aquí.

ARMAS A DISTANCIA

BÓLTER REPETIDOR

El bólder repetidor de doble cañón es capaz de disparar una verdadera tormenta de fuego a corta distancia, barriendo con facilidad cualquier amenaza de traidores, herejes o xenos.

Alcance	F	FP	Tipo
12"	4	5	Asalto 2, Cortina de fuego

Cortina de fuego. Los Disparos apresurados con esta arma se resuelven con Habilidad de Proyectiles 2.

EQUIPO ESPECIAL

CUSTODES VEXILLA

Este estandarte con alas de águila y de tamaño enorme es como un faro dorado de luz y verdad en un universo de oscuridad insidiosa. Aquellos que lo ven alzarse sobre la matanza del campo de batalla encuentran en su corazón el valor suficiente para inspirarles a llevar a cabo grandes hazañas de heroísmo.

Las unidades amigas de los Ejércitos del Imperio a 12" o menos del portador tienen la regla especial Coraje. Además, todas las miniaturas de los Ejércitos del Imperio que forman parte de la misma unidad que el portador tendrán +1 Ataque mientras dicho portador permanezca con vida.

ESCUDO DE TORMENTA

Esta protección de metal sólido protege a los Custodian Guards contra las terribles oleadas de violencia a las que deben hacer frente. El escudo de tormenta incluye un generador que lo hace invulnerable tanto a las garras de combate como a los cañones láser o los zarpazos daemónicos.

Un escudo de tormenta otorga una salvación invulnerable de 3+. Sin embargo, una miniatura equipada con un escudo de tormenta no recibe nunca el bonificador de +1 Ataque por ir armada con dos armas de combate durante un asalto.

ARMAS DE COMBATE

LANZA DE GUARDIÁN

Se trata de una alabarda dorada, tan pesada que harían falta varios hombres normales simplemente para levantarla. Este arma híbrida se compone de un filo de energía capaz de partir en dos a un Chaos Space Marine, y de un bólder que permite combatir a distancia. Más allá de eso, este arma es un símbolo de la autoridad del Emperador.

Una miniatura equipada con lanza de guardián puede dispararla como un bólder, y también puede atacar con ella en la fase de Asalto con el perfil siguiente. Puede hacer ambas cosas en el mismo turno.

Alcance	F	FP	Tipo
-	+1	2	Combate, A dos manos, Bloquear

Bloquear. Una vez por turno, cada miniatura con lanza de guardián puede intentar bloquear un único Ataque que haya tomado como objetivo a su unidad en la fase de Asalto. Una vez efectuada la tirada para Impactar, tira un dado por cada miniatura que intente bloquear. Si el resultado es mayor que la tirada para Impactar, bloquea el ataque y no tiene efecto. No es posible bloquear un ataque que no requiera tirada para Impactar.

CUCHILLO DE ENERGÍA

Incluso las piezas de equipo de apariencia más mundana que llevan los guardianes del Emperador son piezas de orfebre absolutamente maestras. El poderoso campo de energía que rodea al filo monomolecular de un cuchillo de energía le permite atravesar incluso las armaduras más gruesas hasta la empuñadura.

Alcance	F	FP	Tipo
-	Portador	3	Combate

ESPADA CENTINELA

La espada centinela es un arma de filo ancho y tamaño intimidante, tan grande que su mango está flanqueado por pistolas bólder de calidad excepcional. El hecho de que los Adeptus Custodes puedan blandir esta reina de las espadas con la facilidad con la que un hombre normal blandiría un sable de caballería es una prueba de su fuerza física descomunal.

Una miniatura equipada con espada centinela puede dispararla como un bólder repetidor, y también puede atacar con ella en la fase de Asalto con el perfil siguiente. Puede hacer ambas cosas en el mismo turno.

Alcance	F	FP	Tipo
-	Portador	3	Combate