

CODEX

ÁNGELES OSCUROS



4^a Edición

Javier del Amo Macías

EL ADEPTUS ASTARTES

En el siniestro universo del 41^{er} Milenio, el Imperio de la Humanidad está sumido en una era de guerra. La galaxia está plagada de despreciables alienígenas como Orkos o Tiránidos que arrasan sistemas enteros a voluntad, mientras las hordas demoníacas del Caos cruzan las fronteras del Inmaterium y amenazan el alma de todo ser humano que cae en sus garras. La Humanidad únicamente es capaz de sobrevivir gracias a la divina protección del Emperador Inmortal y al sacrificio de los miles de billones de soldados de la Guardia Imperial que defienden los mundos humanos. Sin embargo, solo el poder del Adeptus Astartes es verdaderamente capaz de interponerse entre la Humanidad y su aniquilación.

Los Marines Espaciales del Adeptus Astartes no son humanos comunes. Son guerreros minuciosamente seleccionados alterados por medio de bioingeniería genética. Cada uno de ellos se somete a complejas cirugías y tratamientos metabólicos, para recibir una serie de bioimplantes que les otorgan capacidades extraordinarias. Desde fuerza y sentidos aumentados, hasta reflejos mejorados o capacidades regenerativas incrementadas. Un Marine Espacial completo es físicamente tan superior a un humano corriente que parece un gigante a su lado. Pero no solo eso, además durante su proceso de transformación, sus mentes también son moldeadas hasta límites sobrehumanos mediante sugestión hipnótica, condicionamiento psicoquímico y adoctrinamiento intensivo.

Complementariamente a su proceso de transformación, los Marines Espaciales son sometidos a rigurosos programas de instrucción y entrenamiento militar hasta convertirlos en letales máquinas de matar. Los Astartes dedican sus vidas al arte de la guerra. Cuando no están participando en una misión, sus rutinas diarias incluyen casi veinte horas dedicadas a entrenamientos de combate, adoctrinamiento táctico, rezos y meditación, así como a la reafirmación de sus juramentos y a la celebración de los ritos de su Capítulo. Todo ello enfocado a perfeccionar sus habilidades marciales, sus conocimientos sobre teoría militar y su fortaleza mental.

Además, cada Marine Espacial es revestido con una Servoarmadura y armado con un Bólter, los instrumentos de combate más emblemáticos del Adeptus Astartes. Cada Servoarmadura es un milagro de la Era Oscura de la Tecnología. Una armadura de combate motorizada y estanca, compuesta por placas de adamantio y plastiacero envueltas por una capa ablativa de ceramita, con sistemas de soporte vital, medicae automatizados, selección de objetivos y análisis de amenazas. Y a la altura de tan formidables guerreros están las armas ligeras más poderosas del Imperio, los legendarios Bólters. Estos potentes fusiles de asalto de alto calibre, disparan proyectiles cinéticos explosivos capaces de destrozar a cualquier enemigo y constituyen la pieza de armamento más importante en la Armería de cualquier Capítulo de Marines Espaciales. Y así es como la más avanzada tecnología del Imperio, se fusiona con sus mejores guerreros para dar a luz al Adeptus Astartes, la fuerza de guerra más letal de la galaxia y la única esperanza de supervivencia de la Humanidad.

"Serán mis mejores guerreros, estos hombres que se entregan a mí. Como arcilla los moldearé y en las llamas de la guerra los forjaré. Su voluntad será de hierro y su templo de acero. Con grandes armaduras los vestiré y con las armas más poderosas los armaré. No les tocarán ni la plaga ni la enfermedad, y ningún mal les afectará. Tendrán tales conocimientos, tácticas y estrategias que ningún enemigo podrá superarlos jamás. Son mi bastión contra el Terror. Son los Defensores de la Humanidad. Son mis Marines Espaciales, y no conocerán el miedo."

-Emperador Inmortal de la Humanidad

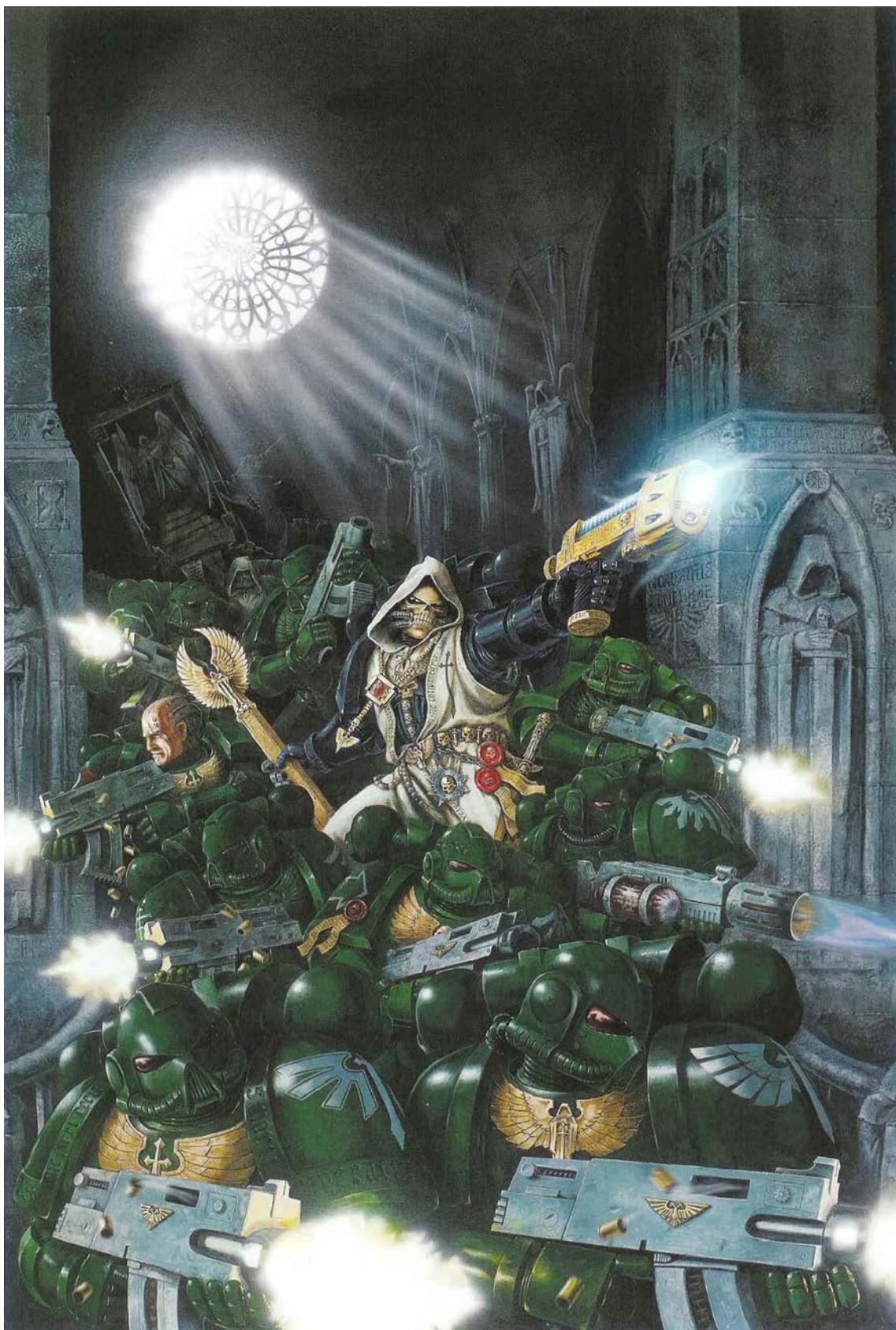
LOS NO PERDONADOS

Aunque los Ángeles Oscuros poseen el honor de ser la primera Legión Astartes en ser creada durante la Primera Fundación, es después de los sucesos de la Herejía de Horus cuando tiene lugar el surgimiento de los No Perdonados. Tras dos largos siglos de guerras en la Gran Cruzada y luego de la traumática traición de Horus que culminó con su derrota, Lion El'Jonson, Primarca de los Ángeles Oscuros, finalmente pudo ordenar el regreso a casa de su Legión. Lamentablemente, al llegar a su mundo natal, los Ángeles Oscuros comprobaron horrorizados cómo las conspiraciones del Caos habían alcanzado a sus propios hermanos. Todo el planeta estaba corrompido y los Ángeles Oscuros que lo guardaban se habían convertido en traidores. Cuando la inevitable batalla terminó, el planeta estaba destruido y Lion El'Jonson había desaparecido misteriosamente. En cuanto a los traidores, en un principio los creyeron muertos, sin embargo los Bibliotecarios descubrieron que habían sido arrancados de la realidad y dispersados en el tiempo y el espacio por toda la galaxia.

Tras estos sucesos, los altos mandos de los Ángeles Oscuros organizaron un cónclave secreto y determinaron que la traición de sus hermanos no debía conocerse jamás. Si se descubriese, toda la Legión sería declarada traidora y su posibilidad de redención se esfumaría para siempre. Asimismo, decretaron que mientras uno solo de los traidores siguiera con vida, los Ángeles Oscuros se denominarían así mismos como los No Perdonados y que hasta que el último de ellos fuera capturado y obligado a arrepentirse, no podrían encontrar la absolución de sus pecados. Cuando posteriormente tuvo lugar la Segunda Fundación, tanto los Ángeles Oscuros como sus Capítulos Sucesores, siguieron refiriéndose a sí mismos como los No Perdonados, manteniéndose atados por su vergonzoso secreto y naciendo así el Círculo Interior.

Durante esta época, los Ángeles Oscuros fueron de los pocos que no se adhirieron por completo al Codex Astartes. Por ejemplo, aunque sus oficiales y especialistas son quienes dirigen el Capítulo como establece el Codex, solo aquellos que han servido en la Compañía del Ala de Muerte son considerados para tales cargos. Además, los rangos más altos de la jerarquía solo son ocupados por aquellos que han sido aceptados en el Círculo Interior. La Compañía del Ala de Muerte es la 1^a Compañía del Capítulo y está compuesta por los guerreros más veteranos, vistiendo Armaduras de Exterminador con un esquema de color hueso que los distingue claramente. Solo aquellos que han demostrado reiteradamente su habilidad marcial, su fortaleza mental y su lealtad son ascendidos al Ala de Muerte. Y es que este es el primer paso que lleva a un Ángel Oscuro a conocer el vergonzoso pasado del Capítulo, así como algunos de los secretos que oculta. Por otra parte, la 2^a Compañía es la Compañía del Ala de Cuervo y tampoco sigue los preceptos del Codex. Está compuesta exclusivamente por los pilotos más hábiles del Capítulo al mando de vehículos ligeros y portan un esquema de color negro también muy distinto al estándar de los Ángeles Oscuros.

El resto del Capítulo sí está organizado según las directrices del Codex Astartes. La 3^a, 4^a y 5^a son Compañías de Batalla y conforman el grueso de las fuerzas de guerra de los Ángeles Oscuros. La 6^a, 7^a, 8^a y 9^a son Compañías de Reserva y suelen emplearse para reforzar posiciones y reponer efectivos. Por último, la 10^a Compañía es la de Exploradores y está compuesta por reclutas que aún no han completado su instrucción como Marines Espaciales. El Capítulo también dispone de Librarium, Reclusum, Apotecarium, Armería e incluso de su propia Flota Estelar, tal y como establece el Codex, además de por supuesto multitud de personal humano no militar y servidores monofuncionales que trabajan en infinidad de tareas de gran importancia.



"Me pregunto qué significa ser uno de los Ángeles Oscuros. ¿Es perseguir nuestra búsqueda a cualquier precio, renunciando a todos los demás juramentos y deberes? ¿Es mentir, ocultarnos y conspirar para que los demás no conozcan nuestra vergüenza? ¿Es seguir el camino trazado por el Emperador fundador del gran Imperio de la Humanidad? Me pregunto qué significa ser uno de los Ángeles Oscuros. Es ser la honrada Primera Legión, la Ira del Emperador, los Hijos del León. ¡Arrepentíos, pues mañana moriréis!"

-Miembro del Ala de Muerte

CODEX ÁNGELES OSCUROS

REGLAS ESPECIALES DE LOS ÁNGELES OSCUROS

“y no conocerán el miedo”

Esta regla es la misma que se describe en la sección *Reglas Especiales Universales* del Reglamento de Warhammer 40.000.

Ten en cuenta que las unidades que incluyan Servidores (de cualquier tipo) o Familiares también están sujetas a esta regla siempre que la unidad incluya al menos un Ángel Oscuro.

Los Ángeles Oscuros también se ven afectados por la regla *¡No queda nadie más!* Siempre se *reagrupan* tras una *retirada* para volver a hacerse cargo de la situación.

Personajes de los Ángeles Oscuros

Los Comandantes, Bibliotecarios y Capellanes de los Ángeles Oscuros (y sus versiones de Personajes Especiales) pueden usarse de una de las tres siguientes maneras:

1. Pueden actuar de forma independiente y unirse a unidades o abandonarlas tal y como se describe en las reglas para personajes del Reglamento de Warhammer 40.000.
2. Pueden dirigir una Escuadra de Mando (en el caso de algunos Personajes Especiales también pueden dirigir una Escuadra de Veteranos del Ala de Muerte, una Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte, a la Guardia de Honor del Ala de Muerte o a la Guardia de Honor del Ala de Cuervo) como escolta personal. El personaje y la unidad se consideran una sola opción de Cuartel General. El personaje es un miembro de la unidad y no puede abandonarla. Si el resto de miembros de la unidad son destruidos, el personaje podrá actuar de forma independiente.
3. Pueden incluirse Bibliotecarios y Capellanes en la escolta personal de otro personaje. Solo puede incluirse un personaje de cada uno de estos tipos en una misma escuadra. El personaje incluido, la unidad y el personaje que la dirige forman una sola opción de Cuartel General. El personaje incluido es un miembro de la unidad y no puede abandonarla. Si el resto de miembros de la unidad son destruidos, el personaje que lidera y el personaje incluido podrán actuar de forma independiente.

Un personaje que se haya unido a una escuadra o que la dirija no deja de ser un Personaje Independiente a efectos del combate cuerpo a cuerpo.

Cápsulas de Desembarco

Los ejércitos de Ángeles Oscuros suelen desplegar en el campo de batalla desde sus Cruceros de Asalto y Barcazas de Batalla. Esto les permite tener *reservas* en la nave y hacer uso de ellas en Cañoneras Thunderhawk, mediante Teleportación o en Cápsulas de Desembarco. Las Cápsulas de Desembarco son cabinas que literalmente se disparan a la zona de conflicto y que llegan tan rápido que ni siquiera las armas antiaéreas enemigas pueden pararlas.

A cualquier Escuadra de Mando, Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte, Escuadra de Veteranos del Ala de Muerte, Dreadnought, Escuadra Táctica, Escuadra de Exploradores, Escuadra de Devastadores o a la Guardia de Honor del Ala de Muerte,

puede asignársele una Cápsula de Desembarco (consulta los detalles en el apartado de Vehículos de Transporte). Si dispone de una Cápsula de Desembarco, la unidad no podrá tener asignado ningún otro vehículo. Estas unidades permanecerán en *reserva* y llegarán a la batalla en sus Cápsulas de Desembarco, incluso si la misión en juego no contempla las reglas *Reservas* o *Despliegue Rápido*.

Cuando las unidades con Cápsulas de Desembarco entren en juego, podrás poner las cápsulas en cualquier punto del campo de batalla que no sea *terreno infranqueable* y que esté al menos a 3 cm de cualquier miniatura enemiga. Tira un dado de dispersión por cada Cápsula de Desembarco; si obtienes un punto de mira, la cápsula aterriza en el punto elegido; de lo contrario se dispersa 5D6 cm en la dirección indicada por la flecha. Si la dispersión hace que la cápsula acabe en *terreno infranqueable* o a menos de 3 cm de cualquier miniatura enemiga, reduce la distancia de dispersión lo suficiente para evitarlo.

La Cápsula de Desembarco abre sus portones en cuanto aterriza y los pasajeros tienen que desembarcar inmediatamente. Los pasajeros no pueden mover (solo desembarcar) ni asaltar en el turno en que aterrizan. Pueden disparar, aunque se considera que han movido.

En las misiones estándar, puedes usar las Cápsulas de Desembarco sin necesidad de pedir permiso a tu oponente. En el resto de misiones, solo podrás utilizarlas con su consentimiento.



Persecución de los Caídos

Para los Ángeles Oscuros la única forma de liberarse de su terrible secreto, restaurar su honor y recuperar la confianza del Emperador, es encontrar a todos los Ángeles Caídos y hacer que se arrepientan o mueran. Sin embargo, como los Caídos fueron dispersados por el tiempo y el espacio, este objetivo no es sencillo. Al contrario que la Inquisición, cuya misión es librar al Imperio de los agentes del Caos por toda la galaxia, los Ángeles Oscuros tan solo se preocupan por los Caídos que traicionaron a su Legión original. Aunque el Capítulo debe realizar muchas misiones diferentes por todo el Imperio, la búsqueda de los Caídos es una constante que nunca descuidan.

Los Ángeles Oscuros siempre intentarán comprobar cualquier rumor o pista relacionada con los Caídos. Para representar esto, tira 1D6 al inicio de cada misión, excepto en las batallas contra Necrones y Tiránidos. Si obtienes un resultado de 6, los Ángeles Oscuros habrán descubierto que el comandante del ejército enemigo es un Caído o que posee información relevante acerca de uno de los Caídos. Debe ser la opción de Cuartel General más cara en puntos del enemigo (excepto Criaturas Monstruosas, aunque sí personajes con Tamaño Demoníaco). Si este personaje muere en combate cuerpo a cuerpo a manos de un Ángel Oscuro, se supone que ha sido capturado en vez de morir (aunque se considera muerto a efectos de juego). Capturarle proporciona a los Ángeles Oscuros 5D6x10 Puntos de Victoria adicionales. En escenarios en que no se contabilicen Puntos de Victoria, capturar al personaje reportará a los Ángeles Oscuros un resultado de empate si no han conseguido los objetivos de misión, o un resultado de victoria si también han cumplido los objetivos de la misión. Si los Ángeles Oscuros no consiguen capturar al personaje, entonces deberán restar 5D6x10 Puntos de Victoria de su total. En escenarios en que no se contabilicen Puntos de Victoria, no capturar al personaje hará que los Ángeles Oscuros tan solo puedan conseguir un resultado de empate, en caso de que hayan conseguido cumplir con los objetivos de la misión.

Si el ejército enemigo incluye a Cypher y/o alguna Escuadra de Ángeles Caídos no debe tirarse el dado. En su lugar, cada Ángel Caído capturado reportará a los Ángeles Oscuros 5D6x10 Puntos de Victoria. Por cada Caído no capturado, los Ángeles Oscuros deberán restar la misma cantidad de Puntos de Victoria de su total. Capturar a Cypher otorga el doble de Puntos de Victoria que un Caído (aunque no capturarle tan solo resta del total los 5D6x10 Puntos de Victoria habituales). Para capturar a Cypher, este debe fallar su tirada de Protección Divina al ser derrotado en combate cuerpo a cuerpo por un Ángel Oscuro. En escenarios en que no se contabilicen Puntos de Victoria, capturar al menos a la mitad de los Caídos presentes en la batalla, reportará a los Ángeles Oscuros un resultado de empate si no han conseguido los objetivos de misión, o un resultado de victoria si también han cumplido los objetivos de la misión. Si no han logrado capturar al menos a la mitad de los Caídos, entonces tan solo pueden lograr un resultado de empate si han conseguido cumplir los objetivos de la misión. Tanto si se contabilizan Puntos de Victoria como si no, capturar a Cypher o a todos los Ángeles Caídos siempre reportará a los Ángeles Oscuros como mínimo un resultado de empate, sin importar ninguna otra consideración. Capturar a Cypher y a todos sus Ángeles Caídos reportará automáticamente a los Ángeles Oscuros un resultado de victoria en escenarios en que no se contabilicen Puntos de Victoria y como mínimo un resultado de victoria marginal en escenarios en que si se contabilicen Puntos de Victoria.



Aliados

Un ejército de Ángeles Oscuros puede incluir aliados inquisitoriales de los Codex Cazadores de Demonios, Cazadores de Brujas o Cazadores de Alienígenas de la forma habitual descrita en dichos Codex. No obstante, si un ejército de Ángeles Oscuros incluye alguno de estos aliados y Cypher y/o alguna Escuadra de Ángeles Caídos está presente en la batalla, o se obtiene un 6 en la tirada para comprobar si el comandante enemigo es un Caído o tiene información relacionada con los Caídos (ver regla *Persecución de los Caídos*), las unidades aliadas incluidas en el ejército de Ángeles Oscuros no podrán participar en esa batalla. A continuación deberá efectuarse una nueva tirada. Con un resultado de 2 a 6, los Ángeles Oscuros podrán reemplazar a sus aliados inquisitoriales por una Escuadra de Caballeros de la Orden, cuyo coste en puntos no puede ser superior al coste total que tenían sus aliados. Con un resultado de 1, los Ángeles Oscuros no tendrán la ayuda ni de sus aliados inquisitoriales ni tampoco de los Caballeros de la Orden.

Esta regla representa la prioridad de los Ángeles Oscuros de capturar a los Caídos sobre cualquier otra consideración. Cuando persiguen a un Caído, se asume que rechazan la ayuda de sus aliados, se niegan a luchar junto a ellos o simplemente los abandonan.

Deuda de Sangre

Es legendaria la disputa que mantienen los Ángeles Oscuros y los Lobos Espaciales como consecuencia de las diferencias de sus respectivos Primarcas durante los tiempos de la Gran Cruzada. Debido a ello, cuando se enfrenten entre sí, ambos ejércitos estarán sujetos a la regla *Viejos Conocidos*. Ten en cuenta que las posibles unidades de aliados con que puedan contar ambos ejércitos no estarán sujetas a esta regla.

Obstinados

Los Ángeles Oscuros nunca cederán un palmo del terreno capturado ante el enemigo. Esta regla especial se aplica a todos los Ángeles Oscuros. Las miniaturas que no superen un *chequeo de moral* como consecuencia de sufrir un 25% de bajas durante la fase de disparo enemiga, no se *retirarán* siguiendo las reglas habituales de moral, sino que no podrán mover en su siguiente fase de movimiento, ni tampoco asaltar en su siguiente fase de asalto, aunque sí que podrán disparar normalmente. El resto de *chequeos de moral* se realizan de acuerdo al Reglamento de Warhammer 40.000.

Tozudez del Ala de Muerte

La tozuda resistencia del Ala de Muerte ante ejércitos mucho más numerosos es legendaria. Las miniaturas que en la lista de ejército se clasifiquen como pertenecientes a la Compañía del Ala de Muerte, y las unidades a las que lideren, estarán sujetas a la regla *Coraje*. En el caso de los vehículos, siempre podrán ignorar los resultados de *tripulación acobardada* en las tablas de daños en vehículos. Además, una miniatura del Ala de Muerte que se enfrente en combate cuerpo a cuerpo con un Caído o con alguien con información sobre algún Caído (ver regla *Persecución de los Caídos*), y la unidad a la que lidere, estarán sujetas a la regla *Asalto Rabioso* cuando asalten a dicha miniatura o a la unidad en la que se encuentra.

Destreza del Ala de Cuervo

Los miembros del Ala de Cuervo se entrena constantemente con sus vehículos y son considerados por muchos como los mejores pilotos del Imperio. Las miniaturas que en la lista de ejército se clasifiquen como pertenecientes a la Compañía del Ala de Cuervo estarán sujetas a las reglas *Jinetes Expertos* y *Exploradores* (durante su movimiento gratuito no pueden usar *Turbopropulsores* ni mover más de 30 cm).

NOTAS SOBRE LOS ÁNGELES OSCUROS

Tabla de Organización

Casillas Obligatorias: 1 de Cuartel General y 2 de Tropas de Línea.

Casillas Opcionales: 1 de Cuartel General, 3 de Tropas de Élite, 4 de Tropas de Línea, 3 de Ataque Rápido y 3 de Apoyo Pesado.

La casilla obligatoria de Cuartel General tan solo puede ser ocupada por una miniatura perteneciente a la Compañía del Ala de Muerte.

Factor de Estrategia

El Factor de Estrategia de los Ángeles Oscuros es de 3.

Centinelas

Cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegarse 6 Ángeles Oscuros equipados con Servoarmadura y Bólter.

Experiencia

Cuando juegues una campaña con las reglas de experiencia, toda unidad de los Ángeles Oscuros que consiga capturar a un Caído o a un individuo con información relacionada con los Caídos, obtendrá +100 puntos de experiencia adicionales. Capturar a Cypher otorgará +200 puntos de experiencia adicionales a la unidad que efectúe esta proeza.



PODERES PSÍQUICOS DE LOS ÁNGELES OSCUROS

Todo Bibliotecario de los Ángeles Oscuros dispone del Poder Psíquico Tormenta de la Ira del Emperador. Puede sustituir este poder por cualquiera de los listados a continuación por el valor en puntos más bajo indicado. En caso de tratarse de un Bibliotecario Epistolario, podrá acceder a un segundo Poder Psíquico de entre los listados a continuación por el valor en puntos más alto indicado. Un Bibliotecario solo puede emplear un Poder Psíquico por turno y debe superar un *chequeo psíquico* antes de emplear el poder.

TORMENTA DE LA IRA DEL EMPERADOR

Letales arcos de energía salen de los guanteletos del Bibliotecario y destrozan a sus enemigos e incineran incluso a los objetivos de mayor blindaje.

El Bibliotecario puede usar este poder en la fase de disparo en lugar de emplear un arma. El poder tiene el siguiente perfil:

Alcance: 30 cm F4 FP2 Asalto 1/Área

FURIA DE LOS ANTIGUOS

El Bibliotecario se inspira en las antiguas leyendas del Capítulo para crear un ente de llamas translúcidas y energía psíquica. La creación carga contra todo lo que encuentra en su camino y lo quema hasta los cimientos, por lo que deja un reguero de destrucción a su paso.

El Bibliotecario puede usar este poder en la fase de disparo en vez de disparar un arma. La creación psíquica avanza en línea recta desde el Bibliotecario hasta cualquier punto de uno de los bordes del tablero de juego. Toda unidad en su camino sufrirá 1D3 impactos de F5 y FP- y tiene que efectuar un *chequeo de acobardamiento*. Si la creación se encuentra en su camino con una unidad amiga o con una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo, se disipará justo antes de impactar con ella y dejará de tener efecto.

Coste: 3/9 Ptos.

MIEDO A LA OSCURIDAD

Al invocar la indescifrable maldad de la Disformidad, el Bibliotecario desata una ola de terror en estado puro que hiela el alma de todas las criaturas y desvela la insignificancia del individuo en el universo.

El Bibliotecario puede usar este poder en la fase de disparo en vez de disparar un arma. Toda unidad enemiga que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo y que se encuentre en un radio de 30 cm del Bibliotecario debe superar un *chequeo de moral* (como si hubiese sufrido un 25% de bajas por disparos) con un modificador de -2 a su Liderazgo o tendrá que *retirarse*. Se aplican todas las reglas y modificadores habituales (por ejemplo, una unidad que nunca se *retire* es inmune a este Poder Psíquico).

Coste: 5/15 Ptos.



MINAR VOLUNTAD

El Bibliotecario aborda la mente de su objetivo y la llena de imágenes y pensamientos sobre sus peores miedos y pesadillas. El terror y la desesperanza se apoderarán del enemigo y toda su voluntad de lucha habrá sido quebrada.

El Bibliotecario puede utilizar este poder cuando una unidad enemiga situada en un radio de 30 cm de él deba efectuar un *chequeo de moral*. En caso de superar el *chequeo psíquico*, la unidad enemiga tendrá que efectuar su *chequeo de moral* sumando 3D6 en lugar de los 2D6 habituales. Este poder puede utilizarse una vez por turno de jugador (propio y del oponente).

Coste: 5/15 Ptos.

VELO TEMPORAL

El Bibliotecario cambia de fase por un corredor temporal y adquiere la capacidad de ver la miríada de posibles futuros y recorrer el camino desde sus orígenes hasta el presente. Con tal sabiduría, puede alterar el curso de los eventos para evitar un futuro o para crearlo.

El Bibliotecario puede usar este poder al inicio de su fase de movimiento y dura hasta el final del turno. Durante ese intervalo, el Bibliotecario puede repetir cualquier tirada para impactar, para herir, *tirada de salvación por armadura* o *invulnerable* y *chequeo de liderazgo*. No se puede repetir una misma tirada dos veces y debe aceptarse el segundo resultado.

Coste: 10/30 Ptos.

FURIA DEL LEÓN

Inspirado por la grandeza de su Primarca, el Bibliotecario absorbe la energía de la Disformidad, la canaliza a través de sus manos y lanza devastadores rayos de energía psíquica, como si la furia del mismísimo Lion El'Jonson lo hubiera poseído.

El Bibliotecario puede usar este poder en la fase de disparo en lugar de emplear un arma. El poder tiene el siguiente perfil:

Alcance: 45 cm F7 FP2 Asalto 3

Coste: 10/30 Ptos.



ARMERÍA DE LOS ÁNGELES OSCUROS

Las miniaturas con acceso a la Armería de los Ángeles Oscuros pueden equiparse con dos armas a una mano o un arma a una mano y una a dos manos. Además, pueden invertir hasta 100 puntos en elementos de equipo y reliquias, aunque no pueden elegir un mismo elemento más de una vez. Las miniaturas equipadas con Armadura de Exterminador solo pueden elegir los elementos marcados con un asterisco (*). Las miniaturas con un atributo de Heridas de 1 deberán pagar el coste en puntos más bajo indicado, las demás deberán pagar el coste más alto.

ARMAS A UNA MANO		EQUIPO	
Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo	1 Pto.	Armadura Artesanal	20 Ptos.
Arma de Energía*	10/15 Ptos.	Armadura de Exterminador (solo Personajes Independientes del Ala de Muerte)	10 Ptos.
Cuchilla Relámpago (una sola)*	15/25 Ptos.	Escudo de Combate	5/10 Ptos.
2 Cuchillas Relámpago (cuentan como dos armas)*	30 Ptos.	Implantes Biónicos*	5 Ptos.
Espada de Obsidiana (solo Grandes Señores y Grandes Maestres)*	30 Ptos.	Retroreactores	20 Ptos.
Cuchillas de la Razón (solo Capellanes Interrogadores)*	20 Ptos.	Arma de Precisión*	15 Ptos.
Puño de Combate*	15/25 Ptos.	Granadas de Fragmentación	1 Pto.
Puño Sierra (solo miniaturas con Armadura de Exterminador)*	30 Ptos.	Granadas Perforantes	2 Ptos.
Martillo Trueno*	30 Ptos.	Bombas de Fusión	5 Ptos.
Escudo Tormenta*	10 Ptos.	Áuspex*	2 Ptos.
Pistola Bólter	1 Pto.	Baliza de Teleportación*	5 Ptos.
Pistola de Plasma	10/15 Ptos.	Servoarnés (solo Tecnomarines)	35 Ptos.
ARMAS A DOS MANOS		FAMILIAR	
Bólter	1 Pto.	Familiar (solo Bibliotecarios)	10 Ptos.
Combiarma Bólter-Lanzallamas*	5/10 Ptos.	Sellos de Pureza*	2 Ptos.
Combiarma Bólter-Rifle de Fusión*	10/15 Ptos.	RELIQUIAS (Una por ejército)	
Combiarma Bólter-Rifle de Plasma*	10/15 Ptos.	Túnica de Adamantina*	35 Ptos.
Bólter de Asalto*	5 Ptos.	Aura de Hierro	25 Ptos.
Bláster de Plasma (solo Grandes Señores)*	20 Ptos.	Cáliz de Retribución (solo Comandantes, Bibliotecarios y Capellanes)*	30 Ptos.
		Estandarte del Capítulo (solo Portaestandartes)	25 Ptos.
		Estandarte de la Firmeza (solo Portaestandartes)	30 Ptos.
		Estandarte de la Devastación (solo Portaestandartes)	35 Ptos.
		Estandarte de la Retribución (solo Portaestandartes)	40 Ptos.



ARMAS A UNA MANO

Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo

Las Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo pueden ser los Cuchillos de Combate de las tropas regulares, cuyo filo monomolecular es capaz de cortar cualquier cosa con gran facilidad, o pueden tratarse de las Espadas Sierra utilizadas por las tropas especializadas, cuya hoja en forma de sierra mecánica es capaz de cortar incluso el plástiacero. En cualquier caso, las Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo siempre otorgan un bonificador de +1 Ataques a su portador si está equipado con dos de ellas.

Arma de Energía

Un Arma de Energía está rodeada de un letal campo de energía disruptiva que atraviesa con facilidad la armadura, la carne y los huesos. Las Armas de Energía se consideran Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo que niegan las *tiradas de salvación por armadura*.

Crozius Arcanum

Se trata de un símbolo del oficio de los Capellanes. En términos de juego se considera un Arma de Energía.

Cuchilla Relámpago

Las Cuchillas Relámpago se usan generalmente a pares, pues solo una segunda Cuchilla Relámpago proporciona un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo a una miniatura equipada con Cuchillas Relámpago. Consisten en una serie de hojas afiladas (cada una es una miniarma de energía) que se extienden desde un armazón en el dorso de la mano. Las Cuchillas Relámpago ignoran las *tiradas de salvación por armadura* y permiten repetir cualquier tirada para herir fallida.

Espada de Obsidiana

Las Espadas de Obsidiana son armas que representan el rango de su portador. Solo los Grandes Señores y los Grandes Maestres tienen el honor de utilizar estas temibles armas. Se dice que cada una de ellas fue tallada a partir de un extraño meteorito de obsidiana y que su filo es indestructible. Se considera que una Espada de Obsidiana es un Arma de Energía que otorga un bonificador de +2 a la Fuerza de su portador. Las Espadas de Obsidiana no pueden mejorarse a Armas de Precisión.

Cuchillas de la Razón

Las Cuchillas de la Razón son un extraño y arcano artilugio utilizado por los Capellanes Interrogadores para extraer información de los prisioneros. Poseen un intrincado circuito interno capaz de ocasionar un terrible dolor al prisionero cuando seccionan sus conexiones neurales. En combate, los Capellanes Interrogadores las utilizan para incapacitar a sus enemigos debido al intenso dolor que pueden producir. Se consideran como un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que permite renunciar a uno de los ataques del portador para ejecutar un ataque especial al final de la fase de asalto. Efectúa un único ataque contra una de las miniaturas en contacto peana con peana con el Capellán Interrogador, tirando para impactar de la forma habitual. Un éxito en la tirada causará automáticamente una herida sin *tirada de salvación por armadura* posible. La miniatura afectada tendrá que retirarse de la mesa de juego como una baja independientemente de las heridas que le resten, ya que se considera que ha quedado incapacitada por el dolor (para contabilizar el resultado del asalto se tendrán en cuenta tan solo las heridas infligidas realmente). Las Criaturas Monstruosas no se ven afectadas por este artefacto. Las Cuchillas de la Razón no pueden mejorarse a Armas de Precisión ni se benefician del rasgo Letanías de Odio de los Capellanes.

Puño de Combate

Se trata de un guantelete blindado envuelto en un potente campo de energía disruptiva, capaz de partir por la mitad incluso un vehículo blindado. Un Puño de Combate se considera un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que dobla la Fuerza de su portador, reduce su Iniciativa a 1 y permite ignorar las *tiradas de salvación por armadura*.

Puño Sierra

Un Puño Sierra no es más que un Puño de Combate equipado con un dispositivo capaz de atravesar mamparas y vehículos blindados. Se considera un Puño de Combate pero tira 2D6 para determinar la penetración del blindaje contra vehículos.

Martillo Trueno

El Martillo Trueno es una poderosa arma que produce una terrible explosión de energía cuando impacta en un enemigo. Un Martillo Trueno es un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que dobla la Fuerza de su portador, reduce su Iniciativa a 1 e ignora las *tiradas de salvación por armadura*. Además, cualquier miniatura impactada por él y que sobreviva, no podrá atacar hasta que se efectúen los ataques con Iniciativa 1 en la siguiente fase de asalto. Los vehículos impactados por un Martillo Trueno sufrirán el efecto de *tripulación acobardada*, además de los efectos del resultado del ataque.

Arma Psíquica

Todo Bibliotecario de los Ángeles Oscuros porta un Arma Psíquica. Cada una de estas armas está consagrada y ungida con aceites sagrados, cargada psíquicamente y recubierta de salvaguardas. Un Arma Psíquica permite al Bibliotecario canalizar la energía de la Disformidad para destrozar a sus enemigos. En términos de juego, un Arma Psíquica cuenta como un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que ignora las *tiradas de salvación por armadura* y que es capaz de efectuar un ataque psíquico capaz de matar directamente al enemigo. Si el portador de un Arma Psíquica consigue infligir al menos una herida al enemigo con esta arma, entonces deberá efectuar un *chequeo psíquico*. Deben aplicarse las reglas habituales sobre *chequeos psíquicos* y no podrá utilizarse ningún otro Poder Psíquico ese mismo turno. Si lo supera, uno de los adversarios del Bibliotecario heridos por esta arma morirá sin importar el número de heridas que le resten (para contabilizar el resultado del asalto se tendrán en cuenta tan solo las heridas infligidas realmente). Solo se puede efectuar un *chequeo psíquico* independientemente de las heridas que se hayan causado.

Escudo Tormenta

Se trata de un escudo metálico con un pequeño generador interno de campos de fuerza. El campo de fuerza es demasiado débil para evitar ataques a distancia, pero es muy útil en combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura equipada con un Escudo Tormenta posee una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ en combate cuerpo a cuerpo. Un Escudo Tormenta contabiliza como una de las armas con las que una miniatura puede equiparse, pero le impide beneficiarse del ataque adicional por estar equipada con dos Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.



Pistola Bólter

Es una versión reducida del Bólter estándar diseñada para ser empuñada con una mano, dejando libre la otra mano para empuñar otras armas. La Pistola Bólter permite beneficiarse del bonificador de +1 Ataques por utilizar dos Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y tiene el siguiente perfil:

Alcance: 30 cm F4 FP5 Pistola

Pistola de Plasma

Se trata de una versión reducida y más manejable del Rifle de Plasma, diseñada para ser empuñada con una mano, dejando la otra libre para emplear cualquier otra arma. Utiliza la misma tecnología de plasma que su hermano mayor, y al igual que este, el campo de contención magnética es propenso a fallar tras un uso continuado, dando como resultado la inestabilización del plasma y el consiguiente sobrecalentamiento del arma. La Pistola de Plasma permite beneficiarse del bonificador de +1 Ataques por utilizar dos Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y tiene el siguiente perfil:

Alcance: 30 cm F7 FP2 Pistola/Sobrecalentamiento

ARMAS A DOS MANOS

Escopeta de Combate

La Escopeta de Combate es una sencilla arma utilizada normalmente por los Exploradores del Capítulo en las distancias cortas. Dispara proyectiles sólidos de baja velocidad y es un arma muy fácil y barata de producir y mantener. La Escopeta de Combate tiene el siguiente perfil:

Alcance: 30 cm F4 FP- Asalto 2

Bólter

El Bólter es un arma de extraordinaria potencia que dispara pequeños misiles explosivos, autopropulsados y perforantes que explotan por contacto. Estos proyectiles detonan un instante después de penetrar el objetivo, destruyéndolo desde el interior. Los Bólters normalmente disparan en fuego rápido, disparando 4 proyectiles en rápida sucesión cada vez que se aprieta el gatillo. El Bólter tiene el siguiente perfil:

Alcance: 60 cm F4 FP5 Fuego Rápido

Bólter de Asalto

El Bólter de Asalto utiliza la misma tecnología que los Bólters, aunque en su caso ha sido específicamente diseñado como arma de asalto de alta cadencia de fuego. El Bólter de Asalto tiene el siguiente perfil:

Alcance: 60 cm F4 FP5 Asalto 2

Lanzallamas

El Lanzallamas dispara un líquido químico inflamable muy inestable y pegajoso, el cual arde al entrar en contacto con el aire. Este combustible se llama promethium y se almacena dentro de un depósito presurizado que se acopla al arma. El Lanzallamas tiene el siguiente perfil:

Alcance: Plantilla F4 FP5 Asalto 1

Rifle de Fusión

El Rifle de Fusión dispara una carga térmica submolecular a distancias muy cortas, causando una destrucción molecular masiva y convirtiendo al objetivo en un montón de materia fundida y ardiente vapor en cuestión de segundos. El Rifle de Fusión tiene el siguiente perfil:

Alcance: 30 cm F8 FP1 Asalto 1/Arma de Fusión

Rifle de Plasma

La munición de un Rifle de Plasma es una célula de hidrógeno fotónico, la cual alimenta un núcleo de fusión, en el que el hidrógeno se energiza para adquirir un estado plasmático que es mantenido en el núcleo por un poderoso campo magnético, hasta que se libera a través de un acelerador magnético que dirige el proyectil hasta el objetivo. Por desgracia, el campo magnético encargado de contener el plasma es bastante propenso a fallar y provocar la inestabilización del sistema y un sobrecalentamiento en el arma. El Rifle de Plasma tiene el siguiente perfil:

Alcance: 60 cm F7 FP2 Fuego Rápido/Sobrecalentamiento

Bláster de Plasma

Se trata de un arma de plasma construida antes incluso de la Gran Cruzada, cuando aún se comprendía el funcionamiento de esta ancestral tecnología. Es uno de los pocos artefactos arcanotecnológicos que posee el Capítulo y los Tecnomarines guardan con gran cuidado los pocos ejemplares que aún poseen. El Bláster de Plasma tiene el siguiente perfil:

Alcance: 60 cm F7 FP2 Asalto 2/Sobrecalentamiento

Combiarmas

Se trata de un Bólter unido a otra arma. El Bólter podrá dispararse siempre que se deseé, pero la otra arma solo podrá dispararse una vez por batalla siguiendo las reglas de las armas de su mismo tipo.

Lanzallamas Pesado

Se trata de un arma lanzallamas que utiliza aceites y el más puro promethium para emitir una llama tan blanca y pura como la fe. Un Lanzallamas Pesado tiene el siguiente perfil:

Alcance: Plantilla F5 FP4 Asalto 1

Rifle de Francotirador

Estos rifles son precisos y letales, y con ellos se pueden aprovechar los puntos más débiles y vulnerables del objetivo. Un Rifle de Francotirador siempre impacta con un resultado de 2+ independientemente de la HP del portador y siempre hiere con un resultado de 4+ sin importar la Resistencia del objetivo. En el caso de los vehículos se tiran 2D6 en la penetración del blindaje, aunque no se obtienen bonificaciones por Fuerza. Un Rifle de Francotirador tiene el siguiente perfil:

Alcance: 90 cm F- FP6 Pesada 1/Francotirador



Bólter Pesado

Los Bólters Pesados son versiones más grandes de los Bólters que utilizan munición más potente y que han sido específicamente diseñados para poseer una gran cadencia de fuego. Es el arma perfecta para arrasar hordas de infantería a largas distancias. El Bólter Pesado tiene el siguiente perfil:

Alcance: 90 cm F5 FP4 Pesada 3

Cañón Automático

El Cañón Automático es un arma pesada automática. Su alta cadencia de fuego le permite descargar una mortífera lluvia de fuego sobre el enemigo y es un arma excelente tanto contra infantería como contra objetivos de blindaje ligero.

Alcance: 120 cm F7 FP4 Pesada 2

Cañón de Plasma

Se trata de una versión más grande y potente del Rifle de Plasma, diseñada para disparar proyectiles de plasma a grandes distancias, capaces de detonar en una gran explosión que afecta a una amplia área de terreno. Utiliza la misma tecnología de plasma que su hermano menor, y al igual que este, el campo de contención magnética es propenso a fallar tras un uso continuado, dando como resultado la inestabilización del plasma y el consiguiente sobrecalentamiento del arma. El Cañón de Plasma tiene el siguiente perfil:

Alcance: 90 cm F7 FP2 Pesada 1/Área/Sobrecalentamiento

Lanzamisiles

Se trata de un lanzador tubular que dispara 2 tipos de munición. El Misil de Fragmentación está diseñado para explotar al impactar y descargar una mortífera lluvia de metralla sobre un área bastante extensa. Es ideal para eliminar infantería en formaciones cerradas y con armaduras ligeras. El Misil Perforante por su parte, está diseñado para destruir objetivos de grueso blindaje gracias al efecto de una carga implosiva concentrada. Su función principal es por tanto destruir objetivos resistentes. El Lanzamisiles tiene el siguiente perfil:

Misil de Fragmentación: Alcance 120 cm F4 FP6 Pesada 1/Área

Misil Perforante: Alcance 120 cm F8 FP3 Pesada 1

Cañón Láser

Se trata de una versión más grande y potente de los Rifles Láser, que dispara un abrasador rayo de luz armónica capaz de vaporizar incluso a los objetivos más resistentes y mejor blindados, debido al cambio tan brusco de temperatura producido en su superficie. El Cañón Láser tiene el siguiente perfil:

Alcance: 120 cm F9 FP2 Pesada 1

Cañón de Fusión

El Cañón de Fusión utiliza la misma tecnología que el Rifle de Fusión, salvo que el disparador de la carga térmica es más potente, lo que resulta en un mayor alcance efectivo del arma. El Cañón de Fusión tiene el siguiente perfil:

Alcance: 60 cm F8 FP1 Pesada 1/Arma de Fusión

Cañón de Asalto

El Cañón de Asalto es un cañón automático de 6 tubos autocargable. Accionado por un pequeño motor, el Cañón de Asalto posee una gran cadencia de fuego y capacidad de penetración. El Cañón de Asalto posee el siguiente perfil:

Alcance: 60 cm F6 FP4 Pesada 4/Acerada

Lanzamisiles Ciclón

El Ciclón es un lanzamisiles especialmente diseñado para ser equipado en las Armaduras de Exterminador. La armadura está equipada con un dispositivo de puntería especial que permite al portador disparar el Lanzamisiles Ciclón y el Bólter de Asalto de forma simultánea en la misma fase de disparo. Por lo demás, el Lanzamisiles Ciclón se considera como un Lanzamisiles normal, con Misiles de Fragmentación y Perforantes.

EQUIPO Y RELIQUIAS

Armadura de Caparazón

La Armadura de Caparazón se compone de grandes placas rígidas de armaplás o ceramita moldeadas para adaptarse a distintas partes del cuerpo. Es una armadura fácil de construir y con unos costes de producción razonablemente baratos, que otorga una buena protección contra la mayoría de armamento ligero. La Armadura de Caparazón otorga una *tirada de salvación por armadura* de 4+.

Servoarmadura

Se trata de una de las mejores armaduras fabricadas por el Imperio, compuesta por gruesas placas de blindaje cerámico y una estructura interna de panel de abeja, que permite disipar la energía y contener cualquier daño sufrido, proporcionando una excelente protección contra todo tipo de armas, excepto aquellas diseñadas como antitanque. La Servoarmadura incorpora servos de fibra activados por electricidad y un neutralizador gravítico que permiten amplificar los movimientos del usuario y neutralizar el peso y la inercia de la armadura, haciendo posible que el usuario pueda moverse con libertad. La Servoarmadura otorga una *tirada de salvación por armadura* de 3+.

Armadura Artesanal

Una Armadura Artesanal es construida por maestros artesanos y ofrece incluso mayor protección que las Servoarmaduras normales. Puede adquirirse como mejora para una miniatura equipada con Servoarmadura, aumentando así su *tirada de salvación por armadura* a 2+.

Armadura de Exterminador

Esta armadura es la mejor protección que puede tener un guerrero. Gracias al potente exoesqueleto y a las células de energía de la armadura, las miniaturas vestidas con ella son capaces de mover y disparar armas pesadas. Por contra, esta armadura es tan pesada y voluminosa que impide perseguir a unidades más ligeras cuando huyen, de modo que las miniaturas equipadas con Armaduras de Exterminador no pueden efectuar *persecuciones arrolladoras*. Una miniatura equipada con una Armadura de Exterminador posee una *tirada de salvación por armadura* de 2+ y una *tirada de salvación invulnerable* de 5+. Además, la armadura incorpora un sistema de teleportación que permite a su portador desplegar según las reglas de *Despliegue Rápido*, incluso si la misión no lo permite.

Escudo de Combate

Un Escudo de Combate es una versión más ligera y maniobrable del Escudo Tormenta. Una miniatura equipada con Escudo de Combate lo lleva situado en la muñeca, lo que le deja la mano libre para empuñar y utilizar armamento. El Escudo de Combate no cuenta para el número máximo de armas con las que se puede equipar una miniatura y proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ en combate cuerpo a cuerpo.

Túnica de Adamantina

El personaje lleva una túnica hecha del más resistente de los materiales. La miniatura no sufre *muerte instantánea* cuando es herida por un arma cuya Fuerza es el doble que la Resistencia del personaje, sino que sufre una sola herida.

Aura de Hierro

El Aura de Hierro es una condecoración especial que se ha otorgado a los Ángeles Oscuros que han demostrado tener una iniciativa o valentía excepcionales en combate. En términos de juego, proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 4+.

Rosarius

El Rosarius es un obsequio que la Eclesiarquía hace a todos los Capellanes. En términos de juego, proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 4+.

Retrorreactores

Los Retrorreactores permiten a su portador dar grandes saltos y entrar rápidamente en combate. Las miniaturas equipadas con Retrorreactores se mueven como las miniaturas retropropulsadas. Además, cualquier unidad equipada con Retrorreactores puede desplegar según las reglas de *Despliegue Rápido* si la misión lo permite.

Motocicleta

Las Motocicletas de los Ángeles Oscuros están equipadas con una pareja de Bólter Acoplados e incrementan la Resistencia del Motorista en +1. Consulta en el Reglamento de Warhammer 40.000 la forma en que mueven las Motocicletas.

Motocicleta de Ataque

Las Motocicletas de Ataque son Motocicletas a las que se les ha agregado un sidecar con espacio para un arma pesada y un artillero. El conjunto del piloto y el artillero tiene 2 Heridas y 2 Ataques.

Sellos de Pureza

Representan más un honor que una bendición. Los Sellos de Pureza llevan escritas letanías e invocaciones contra la corrupción e indican que el portador está libre de toda mácula. Si una miniatura con Sellos de Pureza tiene que *retirarse*, tira 1D6 adicional al determinar la distancia de *retirada* e ignora el resultado de uno de los dados. Si la miniatura forma parte de una unidad, esta habilidad se aplica a todas las miniaturas de la unidad.

Honores de Exterminador

Los Honores de Exterminador son un galardón otorgado a los Ángeles Oscuros que han demostrado tener una destreza marcial fuera de toda duda. En términos de juego permite sumar +1 al atributo de Ataques de la miniatura que los porta y aumenta su atributo de Liderazgo a 9 (si no era ya superior).

Áuspex

Un Áuspex es un escáner utilizado para detectar tropas enemigas ocultas. Si tropas enemigas con la regla *Infiltradores* despliegan a 10D6 cm o menos de una miniatura equipada con Áuspex, esta miniatura y la unidad de la que forme parte podrán efectuar un disparo gratuito contra ellas (o hacer sonar la alarma en un escenario con *centinelas*). Estos disparos deben resolverse antes de iniciar la batalla y pueden causar la *retirada* de las tropas infiltradas. Deben aplicarse las reglas habituales de disparo.

Baliza de Teleportación

La Baliza de Teleportación emite una señal que puede ser fijada por unidades que se teleporten. La unidad que decida teleportarse según las reglas de *Despliegue Rápido* y lo haga a 15 cm o menos de una miniatura que porte una Baliza de Teleportación no se dispersará. La baliza tan solo sirve para unidades que se teleporten, no para unidades que entren en juego de cualquier otro modo. La baliza debe estar en el campo de batalla al inicio del turno en el que pretende utilizarse.

Signum

El Signum es una forma especial de sistema de comunicaciones que permite al Tecnomarine tener acceso a una gran cantidad de información sobre el campo de batalla. En términos de juego, el Signum permite al Tecnomarine o a cualquier unidad en la que se encuentre repetir una tirada para impactar fallida durante la fase de disparo.

Servobrazo

Los Tecnomarines están equipados con poderosos Servobrazos que les permiten efectuar reparaciones de emergencia en el campo de batalla. El Servobrazo se considera un Puño de Combate y proporciona un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo.

Servoarnés

El Servoarnés de un Tecnomarine tiene un conjunto de Servobrazos con infinidad de taladros, soldadores y tenazas que se conectan a los puertos externos que hay en la parte superior de la Servoarmadura. En términos de juego se considera que el Servoarnés incorpora los siguientes elementos: Armadura Artesanal, Servobrazo adicional (que proporciona un Ataque adicional), Cortaplasma (se considera como una pareja de Pistolas de Plasma Acopladas) y Lanzallamas. Además, un Tecnomarine equipado con Servoarnés puede disparar hasta dos armas en la fase de disparo (las dos del Servoarnés, o una de estas y su propia arma) o puede repetir la tirada de dados cuando intenta reparar un vehículo dañado con su rasgo Bendición de Omnissiah.

Narthecium y Reductor

Se trata de dos de las herramientas que utilizan los Apotecarios de los Ángeles Oscuros para curar a sus camaradas, y en caso de no ser esto posible, extirparles las glándulas progenoides, la semilla genética de los Ángeles Oscuros y el futuro del Capítulo. El Apotecario no puede usar estos elementos de equipo si está batiéndose en *retirada*, *acobardado* o trabado en combate cuerpo a cuerpo. Puede tratar a cualquier miniatura amiga que no sea un vehículo y que se encuentre en un radio de 15 cm. Una vez por turno, puede usar el Narthecium para que un paciente ignore una *tirada de salvación* no superada (de cualquier tipo). El Narthecium no puede usarse para curar a una miniatura que haya sufrido una *muerte instantánea* o que haya sido herida por un arma de combate cuerpo a cuerpo que no permita *tiradas de salvación por armadura*.



Implantes Biónicos

Los Implantes Biónicos son mejoras mecánicas que permiten a los Ángeles Oscuros que han sufrido una herida muy grave volver al servicio activo. Si un ataque o disparo impacta en el implante, causará menos daño del normal. Para representar esto tira 1D6 si una miniatura con Implantes Biónicos sufre una herida a causa de un impacto y falla la *tirada de salvación*. Si obtienes un resultado de 6, la miniatura ignorará la herida. Los Implantes Biónicos no pueden ayudar contra una herida en combate cuerpo a cuerpo que no permita *tirada de salvación por armadura* o contra un ataque que cause *muerte instantánea*.

Arma de Precisión

Un Arma de Precisión está forjada por un gran artesano y es de calidad superior a cualquier arma normal del mismo tipo. Un Arma de Precisión se rige por las reglas habituales del arma del mismo tipo, excepto por que permite repetir una tirada para impactar no superada por turno. Puede adquirirse como modificación para cualquier arma que posea la miniatura. Si el arma seleccionada puede efectuar un ataque a distancia, la repetición de tirada solo es posible para ataques a distancia, incluso si el arma también puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo. No existen granadas de Precisión. El coste indicado en el apartado “Equipo” es adicional al coste del arma. Con todo, solo debe considerarse el coste de la modificación para calcular el límite de 100 puntos de equipo por miniatura.

Capucha Psíquica

La Capucha Psíquica está hecha con cristales en sintonía psíquica con el Bibliotecario que le permiten dispersar un Poder Psíquico lanzado por un psíquico enemigo. Declara que el Bibliotecario utiliza la Capucha Psíquica una vez que el enemigo supera el *chequeo psíquico*, pero antes de que utilice el poder. Cada jugador tira entonces 1D6 y suma el atributo de Liderazgo de su miniatura al resultado. Si el Bibliotecario obtiene un resultado superior al del psíquico enemigo, el poder se dispersará y no podrá volver a usarlo ese turno. Si el resultado obtenido por el psíquico enemigo es igual o superior al del Bibliotecario, el Poder Psíquico actuará normalmente. La Capucha Psíquica puede usarse cada vez que una miniatura enemiga utiliza un Poder Psíquico.

Familiar

Los Bibliotecarios suelen ir acompañados a la batalla por un Familiar, ya sea un querubín, una cibercriatura o un servocráneo, unido a su signatura psíquica. Los Familiares aumentan la conciencia del Bibliotecario, lo que permite a este ver y oír con sus sentidos e incluso atacar con él. Si un Bibliotecario tiene un Familiar, obtiene +1 a su Iniciativa. Si el Bibliotecario debe ser retirado del juego, el Familiar también se retirará. En caso de que sea el Familiar el que tenga que ser retirado del juego, el Bibliotecario perderá el bonificador a la Iniciativa. Los Familiares no ocupan espacio en los Vehículos de Transporte y se considera que están armados con un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo. Un Familiar tiene el siguiente perfil:

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Familiar	3	3	3	3	1	3	1	8	6+

Granadas de Fragmentación

La Granada de Fragmentación contiene una carga explosiva y un recipiente diseñado para fragmentarse de forma que libere una mortífera descarga de metralla. Las miniaturas con Granadas de Fragmentación que estén cargando contra enemigos a cubierto combaten con Iniciativa 10, por lo que lanzan sus ataques de forma simultánea a los defensores.

Granadas Perforantes

Las Granadas Perforantes están diseñadas para destruir objetivos blindados gracias al efecto de una carga implosiva concentrada. Una miniatura equipada con Granadas Perforantes y en contacto peana con peana con una miniatura enemiga con factor de blindaje, puede decidir efectuar un único ataque con Granadas Perforantes al objetivo, en lugar de atacar normalmente en combate cuerpo a cuerpo. Si se consigue impactar, el ataque especial se resolverá con F6 en la tirada.

Bombas de Fusión

Estas cargas explosivas contienen una carga térmica subatómica capaz de fundir una plancha de ceramita. El intenso calor generado tiene un efecto muy localizado, por lo que es perfecta para utilizar como bomba adhesiva contra vehículos blindados. Una miniatura equipada con Bombas de Fusión y en contacto peana con peana con una miniatura enemiga con factor de blindaje, puede decidir efectuar un único ataque con Bombas de Fusión al objetivo, en lugar de atacar normalmente en combate cuerpo a cuerpo. Si se consigue impactar, el ataque especial se resolverá con F8+2D6 en la tirada de penetración de blindaje.

Cáliz de Retribución

El Cáliz de Retribución es utilizado en el ritual de los Ángeles Oscuros conocido como Festival de la Maldición. Se dice que este cáliz es del que originalmente bebió el Emperador cuando fue fundada la Primera Legión. Una miniatura que posea esta reliquia podrá mostrarla una vez por batalla, en cualquier momento. El turno en que el Cáliz de Retribución es mostrado, todos los Ángeles Oscuros a 5D6 cm o menos de la reliquia obtienen un Ataque adicional hasta el final del turno. El cáliz puede mostrarse incluso en el turno del jugador enemigo.

Estandarte de la Compañía

El Estandarte de la Compañía representa el honor de una Compañía de Ángeles Oscuros. Permite a una unidad de Ángeles Oscuros a 30 cm o menos del estandarte repetir un *chequeo de moral* o de *acobardamiento* fallido.

Estandarte del Capítulo

El Estandarte del Capítulo representa el honor del Capítulo. Permite a una unidad de Ángeles Oscuros a 30 cm o menos del estandarte repetir un *chequeo de moral* o de *acobardamiento* fallido. Además, si una miniatura enemiga carga y entra en contacto con la unidad de la miniatura que porta el estandarte, todos los miembros de la unidad ganan la habilidad *Contraataque* y +1 Ataque solo durante ese turno.

Estandarte de la Firmeza

El Estandarte de la Firmeza permite a cualquier unidad de Ángeles Oscuros a 15 cm o menos del estandarte sumar +1 a la resolución de sus combates. Además, una vez por batalla, cualquier unidad de Ángeles Oscuros a 15 cm o menos del estandarte puede repetir todas las tiradas para impactar fallidas durante su fase de disparo.

Estandarte de la Devastación

El Estandarte de la Devastación permite a cualquier unidad de Ángeles Oscuros a 15 cm o menos del estandarte sumar +1 a la resolución de sus combates. Además, una vez por batalla, cualquier unidad de Ángeles Oscuros a 15 cm o menos del estandarte puede disparar sus armas de fuego en la fase de asalto enemiga (tras declarar las cargas, pero antes de mover las miniaturas), como si hubieran movido.

Estandarte de la Retribución

El Estandarte de la Retribución permite a cualquier unidad de Ángeles Oscuros a 15 cm o menos del estandarte sumar +1 a la resolución de sus combates. Además, una vez por batalla, cualquier unidad de Ángeles Oscuros a 15 cm o menos del estandarte puede repetir todas las tiradas para impactar fallidas durante su fase de asalto (o la del enemigo).

ARMAS PARA VEHÍCULOS

Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo Dreadnought

Se trata de un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo para Dreadnoughts que utiliza una tecnología similar a la de los Puños de Combate, pero de un tamaño mucho más grande. Se considera un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que aumenta la Fuerza del Dreadnought a 10 y que permite ignorar las *tiradas de salvación por armadura*.

Batería de Bólters Huracán

Las Baterías de Bólters Huracán se diseñaron específicamente como arma antipersonal para el Land Raider. Gracias a ellas se consiguió aumentar su capacidad de transporte y aún así seguir otorgando una gran potencia de fuego. A efectos de juego se considera como 3 Parejas de Bólters Acoplados.

Lanzador Ala de Muerte

Algunas Cápsulas de Desembarco sustituyen su Bólter de Asalto y se equipan con un lanzador de misiles que mejora el fuego de cobertura ofrecido a los ocupantes, dando así al enemigo una buena razón para preocuparse de la cápsula una vez finalizado el desembarco. El Lanzador Ala de Muerte tiene el siguiente perfil:

Alcance: 30 cm F5 FP6 Pesada 1/Área Grande

Lanzamisiles Múltiple Tifón

Algunos Land Speeders se equipan con este sistema de lanzamisiles para aumentar su potencia de fuego y versatilidad, ya que les permite abrir brecha entre la infantería enemiga y atacar a vehículos ligeros desde largas distancias. El Lanzamisiles Múltiple Tifón tiene el siguiente perfil:

Alcance: 120 cm F5 FP5 Pesada 1/Área/Acoplada

Batería Tormenta de Plasma

Las Baterías Tormenta de Plasma son artefactos arcanotecnológicos heredados por los Ángeles Oscuros, cuyo origen se remonta a la época de la Primera Fundación. Los Tecnomarines montan estas armas en torretas integradas en Land Speeders modificados, que sin duda constituyen un valioso elemento en el arsenal de la 2^a Compañía. La Batería Tormenta de Plasma tiene el siguiente perfil:

Alcance: 90 cm F7 FP2 Pesada 2/Área/Acoplada



Lanzamisiles Múltiple Whirlwind

Este lanzamisiles funciona como un arma de artillería montada sobre los Whirlwinds. Su principal función es servir como plataforma artillera para arrasar al enemigo en largas distancias con sus Misiles Venganza. Alternativamente a la munición normal, puede equiparse con Misiles Castellano que es capaz de lanzar a grandes distancias para sembrar de explosivos el campo de batalla. Debe decidirse al inicio de la batalla el tipo de munición que utilizará. El Lanzamisiles Múltiple Whirlwind tiene el siguiente perfil:

Misil Venganza:

Alcance: 30-120 cm Est. F5 FP4 Barrera de Artillería/Área Grande

Misil Castellano:

Alcance: 30-120 cm Est. F- FP- Barrera de Artillería/Área Grande

Los Misiles Castellano se disparan individualmente y cada uno de ellos contiene una docena de minas que la explosión se encarga de espaciar por una gran área. Con un Castellano se puede disparar a unidades enemigas o a una zona vacía. Resuelve el disparo normalmente, pero en vez de herir a las miniaturas que se encuentran bajo la plantilla, coloca el marcador del tamaño de esa plantilla en el lugar y déjalo allí durante el resto de la partida. Esta marca representa la zona cubierta de minas. Toda miniatura que pretenda atravesar esta zona detonará una mina con un resultado de 4+ en una tirada de dado. En caso de detonar una mina, la miniatura sufrirá un impacto de F6 y FP-. Los vehículos siempre sufren el impacto en el blindaje posterior. Los vehículos gravitatorios y la infantería retropropulsada se ven afectados normalmente.

Cañón Demolisher

Se trata de un gigantesco cañón montado en la parte frontal de los Vindicators, cuyo objetivo es asegurarse de que nada salga arrastrándose de los cráteres creados por esta temible arma. El Cañón Demolisher tiene el siguiente perfil:

Alcance: 60 cm F10 FP2 Artillería Pesada 1/Área Grande

MODIFICACIONES PARA VEHÍCULOS

Pala Excavadora

Los vehículos equipados con una Pala Excavadora pueden repetir un *chequeo por terreno difícil* fallado si no se mueven más de 15 cm ese turno.

Blindaje Adicional

El vehículo tiene instaladas planchas de blindaje adicionales para aumentar la protección. Un vehículo con Blindaje Adicional considera los resultados de *tripulación aturdida* en las tablas de daños en vehículos, como de *tripulación acobardada*.

Descargadores de Humo

El vehículo está equipado con lanzadores de granadas fumígenas, que se utilizan para ocultar temporalmente el vehículo bajo una densa nube de humo. Una vez por batalla y tras finalizar el movimiento, un vehículo equipado con Descargadores de Humo puede utilizarlos (no importa cuanto haya movido). El vehículo no puede disparar el mismo turno en que utilice los Descargadores de Humo, pero cualquier impacto enemigo que penetre su blindaje durante la siguiente fase de disparo se considerará como un impacto superficial. Al finalizar el siguiente turno del enemigo, el humo se dispersará sin ningún efecto adicional. Un vehículo puede usar sus Descargadores de Humo incluso si sufre resultados de *tripulación acobardada* o *tripulación aturdida*.

Reflector

Un Reflector puede utilizarse en los escenarios en que se aplique la regla especial *Combate Nocturno*. Aunque el vehículo tenga el Reflector, tiene que utilizar las reglas de *Combate Nocturno* para elegir el objetivo, pero al dispararle lo iluminará con el Reflector. Durante el resto de la fase de disparo, las demás unidades del ejército que quieran disparar a la unidad enemiga iluminada no tendrán que determinar si la ven o no según las reglas de *Combate Nocturno*. Sin embargo, un vehículo que utilice un Reflector puede ser designado como objetivo por cualquier unidad enemiga el turno siguiente como si las reglas de *Combate Nocturno* no se aplicasen, ya que podrá ver el Reflector brillando en la oscuridad.

Bólter de Asalto en Afuste Exterior

Este Bólter de Asalto está fijado en el exterior del vehículo y lo puede disparar un miembro de la tripulación a través de una escotilla abierta o por control remoto desde el interior del vehículo. Tiene el mismo perfil que un Bólter de Asalto y se considera armamento ligero adicional.

Misil Cazador Asesino

El Misil Cazador Asesino es una adición bastante común en los vehículos imperiales. Son Misiles Perforantes con un alcance ilimitado y que tan solo pueden dispararse una vez por batalla. Los Misiles Cazador Asesino de los Ángeles Oscuros tienen HP4 y se consideran armamento principal adicional.

Espíritu Máquina

El Espíritu Máquina es una combinación de componentes orgánicos y mecánicos que ayudan a controlar el movimiento y sistemas armamentísticos de un vehículo. Aunque el vehículo sufra un resultado de *tripulación aturdida* en las tablas de daños en vehículos, el Espíritu Máquina le permite mover su capacidad de movimiento máxima en línea recta. Además, el Espíritu Máquina puede disparar un arma por turno, incluso si el vehículo sufre un resultado de *tripulación acobardada* o *tripulación aturdida*, siempre que el vehículo no haya movido más de 15 cm ese turno. El disparo de esta arma es adicional al resto de armamento que se pueda disparar habitualmente desde el vehículo. El Espíritu Máquina tiene HP2.

Descargadores de Asalto

Este artílugu únicamente se equipa en los Land Raiders para facilitar los asaltos. El frontal del vehículo está lleno de cargas explosivas diseñadas para lanzar metralla contra el enemigo cuando las tropas de su interior salen a la carga. Se considera que una unidad que asalte en el mismo turno en que desembarca de un Land Raider está equipada con Granadas de Fragmentación.



CUARTEL GENERAL

Cada una de las 10 Compañías del Capítulo está dirigida por un Comandante. Son, después del Supremo Maestre, los individuos con más experiencia. Cada uno de ellos es un guerrero tan letal que son raras las ocasiones en las que se encuentra con un rival de su talla. Cada Comandante es un líder resoluto que inspira a sus hombres y que es capaz de coordinar en cualquier situación a todas las fuerzas bajo su mando. Todos los Comandantes representan miembros de alto rango en el escalafón del Capítulo y forman parte del Círculo Interior.

COMANDANTE											
	PUNTOS	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Gran Señor	95	5	5	4	4	3	5	4	10	3+	
Señor	80	5	5	4	4	2	5	4	9	3+	

Equipamiento: Servoarmadura y Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil).

Opciones: Un Comandante puede elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Personaje Independiente: Un Comandante es un Personaje Independiente.

Ritos de Combate: Los Comandantes han liderado a sus soldados en el fragor de la batalla durante siglos y siempre lo han hecho con una fe y confianza en sí mismos sin parangón entre los hombres normales. Pueden coordinar las unidades bajo su mando con gran eficiencia, monitorizar los autosentidos de los integrantes de las diferentes escuadras e impartir su gran sabiduría con una sola palabra. Si hay un Comandante en el campo de batalla, todos los Ángeles Oscuros podrán usar su atributo de Liderazgo al efectuar *chequeos de liderazgo* (no *chequeos psíquicos*).

Habilidades Especiales: Por un coste de +3 Ptos. un Comandante puede tener una de las siguientes habilidades: *Disparar con una Mano*, *Cazadores de Tanques* o *Infiltradores* (esta última solo si no viste Armadura de Exterminador).

Miembro del Ala de Muerte: Los Comandantes de los Ángeles Oscuros son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Escuadra de Mando: Un Comandante puede elegir una Escuadra de Mando como escolta personal sin que esta ocupe ninguna casilla en la tabla de organización.



En batalla, los Bibliotecarios desatan sus poderes como potentes armas o como herramientas de presciencia y precognición. En el Imperio hay pocos guerreros místicos más poderosos que ellos, ya que combinan el poder del Adeptus Astartes con la disciplina de hierro necesaria para contener y controlar sus poderes sobrenaturales. Los Bibliotecarios, como los demás Ángeles Oscuros, van aprendiendo algunas de las verdades del Capítulo a medida que ascienden en la jerarquía y solo aquellos que alcanzan el rango de Epistolario pueden llegar a ingresar en el Círculo Interior.

BIBLIOTECARIO											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Epistolario	135	5	5	4	4	3	5	4	10	3+	
Codiciario	115	5	5	4	4	2	5	4	9	3+	

Equipamiento: Servoarmadura, Capucha Psíquica, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil) y Arma Psíquica.

Opciones: Un Bibliotecario puede elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Personaje Independiente: Un Bibliotecario es un Personaje Independiente.

Psíquico: Un Bibliotecario tiene el Poder Psíquico Tormenta de la Ira del Emperador. Puede reemplazarse este poder por otro de los que aparecen en la lista de Poderes Psíquicos de los Ángeles Oscuros por el coste en puntos más bajo indicado. Un Bibliotecario Epistolario puede elegir un segundo Poder Psíquico por el coste en puntos más alto indicado.

Habilidades Especiales: Por un coste de +3 Ptos. un Bibliotecario puede tener una de las siguientes habilidades: *Disparar con una Mano*, *Cazadores de Tanques* o *Infiltradores* (esta última solo si no viste Armadura de Exterminador).

Miembro del Ala de Muerte: Los Bibliotecarios Epistolarios de los Ángeles Oscuros son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Escuadra de Mando: Un Bibliotecario puede elegir una Escuadra de Mando como escolta personal sin que esta ocupe ninguna casilla en la tabla de organización.



Los Capellanes son los encargados de velar por el bienestar espiritual de sus hermanos de batalla. Normalmente se les puede encontrar donde el combate es más brutal, exhortando a sus camaradas a realizar aún mayores actos de bravura. Además, aquellos que alcanzan el rango de Interrogador tienen la sagrada misión de que los Caídos capturados se arrepientan de su pasado.

CAPELLÁN										
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Interrogador	120	5	5	4	4	3	5	4	10	3+
Reclusiarca	100	5	5	4	4	2	5	4	9	3+

Equipamiento: Servoarmadura, Rosarius, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil) y Crozius Arcanum.

Opciones: Un Capellán puede elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Personaje Independiente: Un Capellán es un Personaje Independiente.

Honor del Capítulo: Un Capellán representa el honor de su Capítulo, por lo que tanto él como los miembros de la unidad en la que se encuentre tienen la habilidad *Coraje*.

Letanías de Odio: Un Capellán y todos los miembros de la unidad en la que se encuentre, pueden repetir las tiradas para impactar fallidas en combate cuerpo a cuerpo el turno en el que hayan efectuado una carga.

Reputación Temible: Los guerreros enemigos han aprendido que es mejor morir que caer en manos de un Capellán Interrogador de los Ángeles Oscuros. Cualquier unidad enemiga (excepto Necrones y Tiránidos) que deba superar un *chequeo de moral* tras perder un combate cuerpo a cuerpo en el que estuviera implicado un Capellán Interrogador, deberá efectuar el chequeo con un modificador de -1 a su Liderazgo.

Habilidades Especiales: Por un coste de +3 Ptos. un Capellán puede tener una de las siguientes habilidades: *Disparar con una Mano*, *Cazadores de Tanques* o *Infiltradores* (esta última solo si no viste Armadura de Exterminador).

Miembro del Ala de Muerte: Los Capellanes Interrogadores de los Ángeles Oscuros son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Escuadra de Mando: Un Capellán puede elegir una Escuadra de Mando como escolta personal sin que esta ocupe ninguna casilla en la tabla de organización.



A menudo los oficiales y especialistas de alto rango del Capítulo se hacen acompañar por los más valiosos de sus guerreros para que les sirvan como escolta personal. Estos curtidos Ángeles Oscuros son seleccionados de entre los más experimentados de su Compañía.

ESCUADRA DE MANDO											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Ángel Oscuro	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Ángeles Oscuros.

Equipamiento: Servoarmadura y Bólter. Cualquier miniatura puede añadir un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo a su armamento sin coste adicional en puntos. Cualquier miniatura puede reemplazar su Bólter por una Pistola Bólter sin coste adicional en puntos.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas de Fragmentación (+1 Pto./miniatura) y/o Granadas Perforantes (+2 Ptos./miniatura). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su Bólter por una de las siguientes armas: Lanzallamas (+6 Ptos.), Rifle de Fusión (+10 Ptos.), Rifle de Plasma (+10 Ptos.), Bólter Pesado (+15 Ptos.), Lanzamisiles (+20 Ptos.), Cañón de Fusión (+20 Ptos.), Cañón Láser (+35 Ptos.) o Cañón de Plasma (+35 Ptos.).

Sargento: El Sargento de la unidad puede adquirir Honores de Exterminador (+15 Ptos.), en cuyo caso podrá elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros. Si el Sargento posee Honores de Exterminador, toda la unidad podrá tenerlos también (+10 Ptos./miniatura).

Especialistas: Las miniaturas que no hayan reemplazado su Bólter o lo hayan reemplazado por una Pistola Bólter, pueden convertirse en Especialistas (tal y como se indica a continuación). Si además poseen Honores de Exterminador, pueden elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros:

Apotecario: Puedes convertir a una miniatura en un Apotecario equipado con un Narthecinum y un Reductor (+25 Ptos.).

Portaestandarte: Puedes convertir a una miniatura en un Portaestandarte equipado con el Estandarte de la Compañía (+15 Ptos.).

Imperator Vindicta: Puedes convertir a una miniatura en el Imperator Vindicta de la Compañía (+20 Ptos.), el cual estará equipado con un Arma de Energía, una Pistola Bólter y un Escudo de Combate.

Habilidades Especiales: Por un coste de +3 Ptos./miniatura, todas las miniaturas de una Escuadra de Mando pueden tener una de las siguientes habilidades: *Disparar con una Mano, Cazadores de Tanques o Infiltradores*.

Transporte: Una Escuadra de Mando, el personaje que la dirige y cualquier otro Personaje Independiente que se les haya unido, pueden elegir como Vehículo de Transporte un Rhino (+50 Ptos.) o una Cápsula de Desembarco (+30 Ptos.), siempre que entre todos no sumen más de 10 miniaturas. Si el total de la unidad está compuesta por 6 miniaturas, entonces podrán elegir en su lugar un Razorback (+65 Ptos.). Consulta los detalles de estos vehículos.

Escolta Personal: Una Escuadra de Mando solo puede elegirse como escolta personal de aquellos Personajes Independientes con esta opción.

TROPAS DE ÉLITE

El Ala de Muerte conforma la 1^a Compañía de los Ángeles Oscuros y sus integrantes no son solo los mejores guerreros del Capítulo, sino que se encuentran entre los mejores de todo el Imperio. Cada miembro viste una Armadura de Exterminador color hueso en la batalla y está equipado con las armas más letales que existen. Nadie puede poner en duda ni su resolución ni su valentía, al margen de lo terrible que sea el enemigo al que se enfrentan e incluso prefieren perder la vida antes que retirarse siquiera un paso. Tan solo cuando un Ángel Oscuro es promocionado al Ala de Muerte aprende la verdadera historia del Capítulo y su milenaria misión de capturar a todos los Caídos.

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL ALA DE MUERTE											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Exterminador	42	4	4	4	4	1	4	2	9	2+/5+ inv.	

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Exterminadores.

Equipamiento: Armadura de Exterminador, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Puño de Combate y Bólter de Asalto. Cualquier miniatura puede reemplazar su Puño de Combate y su Bólter de Asalto por una pareja de Cuchillas Relámpago o por un Martillo Trueno y un Escudo Tormenta sin coste adicional en puntos.

Opciones: Cualquier miniatura puede reemplazar su Puño de Combate por un Puño Sierra (+5 Ptos.). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su Bólter de Asalto por un Lanzallamas Pesado (+10 Ptos.), un Cañón de Asalto (+20 Ptos.) o un Cañón de Plasma (+30 Ptos.), o bien pueden añadir a su armamento un Lanzamisiles Ciclón (+25 Ptos.) si no han reemplazado su Bólter de Asalto.

Sargento: El Sargento de la unidad puede reemplazar su Puño de Combate por un Arma de Energía sin coste adicional en puntos, o bien puede reemplazar también su Bólter de Asalto por una pareja de Cuchillas Relámpago o por un Martillo Trueno y un Escudo Tormenta. Además, puede elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Habilidades Especiales: Por un coste de +3 Ptos./miniatura, todas las miniaturas de una Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte pueden tener la habilidad *Cazadores de Tanques*.

Miembros del Ala de Muerte: Las Escuadras de Exterminadores del Ala de Muerte son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Teleportación: Una Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte, el personaje que la dirige y cualquier otro Personaje Independiente que se les haya unido (en el caso de que sean la escolta personal de un Personaje Especial), pueden teleportarse al campo de batalla y desplegar directamente en el corazón de las líneas enemigas. La unidad puede empezar la partida en *reserva* y entrar en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, incluso si la misión no lo permite.

Transporte: Una Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte, el personaje que la dirige y cualquier otro Personaje Independiente que se les haya unido (en el caso de que sean la escolta personal de un Personaje Especial), pueden elegir como Vehículo de Transporte un Land Raider del Ala de Muerte (+265 Ptos.) si el total de la unidad está compuesta por 5 miniaturas (o hasta 8 si se eligen las opciones adecuadas). En su lugar podrán elegir una Cápsula de Desembarco (+30 Ptos.), siempre que entre todos no sumen más de 5 miniaturas. Consulta los detalles de estos vehículos.

A veces no es práctico vestir la legendaria Armadura de Exterminador del Ala de Muerte, así que cuando es necesario los Veteranos de la 1^a Compañía prefieren enfundarse en sus antiguas Servoarmaduras. Aún así, siguen siendo los guerreros más poderosos del Capítulo y tienen a su disposición el armamento más letal del Imperio, por lo que los enemigos de los Ángeles Oscuros siguen teniendo razones para temerlos.

ESCUADRA DE VETERANOS DEL ALA DE MUERTE											
	PUNTOS	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Veterano	27	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Veteranos.

Equipamiento: Servoarmadura, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil) y Bólter. Cualquier miniatura puede añadir un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo a su armamento sin coste adicional en puntos. Cualquier miniatura puede reemplazar su Bólter por una Pistola Bólter sin coste adicional en puntos.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas de Fragmentación (+1 Pto./miniatura) y/o Granadas Perforantes (+2 Ptos./miniatura). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su Bólter por una de las siguientes armas: Bólter Pesado (+5 Ptos.), Lanzallamas (+6 Ptos.), Rifle de Fusión (+10 Ptos.), Rifle de Plasma (+10 Ptos.), Lanzamisiles (+10 Ptos.), Cañón de Fusión (+10 Ptos.), Cañón Láser (+15 Ptos.) o Cañón de Plasma (+20 Ptos.). En su lugar pueden reemplazar su Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo por un Arma de Energía (+15 Ptos.) o un Puño de Combate (+25 Ptos.), o bien pueden reemplazar todas sus armas por una pareja de Cuchillas Relámpago (+30 Ptos.).

Sargento: El Sargento de la unidad puede elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Habilidades Especiales: Por un coste de +3 Ptos./miniatura, todas las miniaturas de una Escuadra de Veteranos del Ala de Muerte pueden tener una de las siguientes habilidades: *Disparar con una Mano*, *Cazadores de Tanques* o *Infiltradores*.

Miembros del Ala de Muerte: Las Escuadras de Veteranos del Ala de Muerte son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Transporte: Una Escuadra de Veteranos del Ala de Muerte, el personaje que la dirige y cualquier otro Personaje Independiente que se les haya unido (en el caso de que sean la escolta personal de un Personaje Especial) pueden elegir como Vehículo de Transporte un Rhino (+50 Ptos.) o una Cápsula de Desembarco (+30 Ptos.), siempre que entre todos no sumen más de 10 miniaturas. Si el total de la unidad está compuesta por 6 miniaturas o menos, entonces podrán elegir en su lugar un Razorback (+65 Ptos.). Consulta los detalles de estos vehículos.



Todo guerrero heroico de los Ángeles Oscuros que esté a punto de morir, pero cuya mente siga estando lúcida, tendrá la opción de seguir viviendo en el interior de un Dreadnought. El cuerpo quedará embalsamado con ungüentos y aceites sagrados antes de ser suspendido en fluidos amnióticos e implantado quirúrgicamente en el sarcófago blindado. El sistema nervioso y el cerebro del guerrero se unirán con gran reverencia a los sentidos mecánicos y a la armadura del Dreadnought, lo que le permitirá ver, oír y hablar mediante estos mecanismos.

DREADNOUGHT									
	Blindaje								
	Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A
Dreadnought	105	12	12	10	4	4	6(10)	4	2

Tipo: Bípode.

Tripulación: Un Ángel Oscuro.

Equipamiento: Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo Dreadnought con Bólter de Asalto incorporado y Cañón de Asalto.

Opciones: Un Dreadnought puede reemplazar su Cañón de Asalto por un Cañón de Fusión (+10 Ptos.), un Cañón de Plasma (+10 Ptos.) o una pareja de Cañones Láser Acoplados (+20 Ptos.). Puede reemplazar su Bólter de Asalto por un Lanzallamas Pesado (+10 Ptos.), o puede reemplazar su Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo Dreadnought y su Bólter de Asalto por un Lanzamisiles (+10 Ptos.).

Modificaciones: Un Dreadnought puede elegir cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos: Blindaje Adicional (+5 Ptos.), Descargadores de Humo (+3 Ptos.) y Reflector (+1 Pto.).

Venerable: Al igual que en el caso de los más terribles guerreros, la sabiduría que un Dreadnought ha acumulado a lo largo de los siglos es una ayuda de valor incalculable, ya que su vasta experiencia implica que ha combatido en casi todas las situaciones posibles. Un ejército de Ángeles Oscuros puede convertir a un único Dreadnought de su lista en Venerable (+35 Ptos.). Es muy difícil acabar con un Dreadnought Venerable. Para representar esta circunstancia, cada vez que sufra un impacto superficial o interno, podrás pedir a tu oponente que repita la tirada del resultado obtenido en las tablas de daños en vehículos.

Habilidades Especiales: Por un coste de +10 Ptos. un Dreadnought Venerable puede tener la habilidad *Cazadores de Tanques*.

Miembro del Ala de Muerte: Los Dreadnoughts Venerables son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Transporte: Un Dreadnought puede elegir como Vehículo de Transporte una Cápsula de Desembarco (+30 Ptos.). Consulta los detalles de este vehículo.



Los ancestrales pactos entre el Adeptus Mechanicus y el Adeptus Astartes permiten a los Ángeles Oscuros enviar a Marte a aquellos guerreros con una afinidad especial por la tecnología. Los Tecnomarines entran en Marte durante muchos años, aprendiendo los ritos de activación correctos, los procedimientos de mantenimiento adecuados y cómo provocar o aplacar la ira de los espíritus guerreros de las máquinas que les serán confiadas. Cuando regresan vuelven como Tecnosacerdotes del Dios Máquina y debido a ello nunca llegan a formar parte del Ala de Muerte ni del Círculo Interior.

TECNOMARINE											
	PUNTOS	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Tecnomarine	65	4	4	4	4	2	4	2	9	3+	
Servitécnico	10	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	
Serviarma	10	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	
Servidor de Combate	25	4	3	3	3	1	3	1	8	4+	

Escuadra: Tecnomarine y entre 0 y 4 Servidores.

Equipamiento: Servoarmadura, Auspex, Signum, Servobrazo, Arma de Energía y Bólter.

Opciones: Un Tecnomarine puede adquirir Honores de Exterminador (+15 Ptos.). Además, puede elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Personaje Independiente: Un Tecnomarine es un Personaje Independiente. En caso de tener una escolta de servidores, no podrá abandonarla ni unirse a otra unidad.

Bendición de Omnissiah: Como adepto del Culto Mechanicus, es el sagrado deber de un Tecnomarine reparar los vehículos dañados. Si un vehículo de los Ángeles Oscuros ha sufrido un resultado de *inmovilizado* o *armamento destruido*, cabe la posibilidad de que el Tecnomarine lo repare. Para ello, durante la fase de disparo el Tecnomarine debe estar en contacto peana con peana con el vehículo dañado (no puede estar en su interior, batiéndose en *retirada* o trabado en combate cuerpo a cuerpo) y debe renunciar a disparar. Tira 1D6, si obtienes un 6, el Tecnomarine habrá logrado reparar a su elección un resultado de *inmovilizado* o *armamento destruido* (el arma reparada no podrá dispararse hasta la siguiente fase de disparo).

Servidores: Los Tecnomarines de los Ángeles Oscuros pueden ir acompañados por una escolta de Servidores al campo de batalla. La escolta de Servidores de un Tecnomarine puede estar compuesta por cualquier combinación de los Servidores descritos a continuación:

Servitécnico: Son bastante habituales en el Imperio y no están preparados para el combate sino para las reparaciones. Por cada Servitécnico incluido en la escolta del Tecnomarine, este podrá añadir +1 al resultado del dado para reparar un vehículo. Los Servitécnicos están equipados con un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Serviarma: Provistos de una gran variedad de armas pesadas, estos Servidores proporcionan fuego de cobertura al Tecnomarine mientras este trabaja. Cada Serviarma debe estar equipado con una de las siguientes armas: Bólter Pesado (+15 Ptos.), Cañón de Fusión (+25 Ptos.) o Cañón de Plasma (+35 Ptos.). En una misma escolta solo puede haber un Serviarma equipado con Cañón de Plasma.

Servidor de Combate: Su tarea consiste en defender al Tecnomarine de los asaltos enemigos, por lo que están equipados exclusivamente con armas de combate. Los Servidores de Combate están equipados con un Puño de Combate y un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Transporte: Un Tecnomarine y su escolta pueden elegir como Vehículo de Transporte un Rhino (+50 Ptos.) o un Razorback (+65 Ptos.). Consulta los detalles de estos vehículos.

TROPAS DE LÍNEA

Las Escuadras Tácticas son el tipo de unidad más común en cualquier Capítulo de Marines Espaciales. Están compuestas por guerreros muy versátiles, capaces tanto de posicionarse en el campo de batalla a gran velocidad gracias a sus Rhinos, como de luchar en combate cuerpo a cuerpo o proporcionar fuego de cobertura con sus Bólter. Las Escuadras Tácticas pueden desempeñar muchas tareas diferentes, punto en el que radica la efectividad de los Ángeles Oscuros en cualquier situación de combate.

ESCUADRA TÁCTICA											
	PUNTOS	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Ángel Oscuro	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Ángeles Oscuros.

Equipamiento: Servoarmadura y Bólter.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas de Fragmentación (+1 Pto./miniatura) y/o Granadas Perforantes (+2 Ptos./miniatura). Una de las miniaturas puede reemplazar su Bólter por una de las siguientes armas: Lanzallamas (+6 Ptos.), Rifle de Fusión (+10 Ptos.) o Rifle de Plasma (+10 Ptos.). Una de las miniaturas puede reemplazar su Bólter por una de las siguientes armas: Bólter Pesado (+5 Ptos.), Lanzamisiles (+10 Ptos.), Cañón de Fusión (+10 Ptos.), Cañón Láser (+15 Ptos.) o Cañón de Plasma (+20 Ptos.).

Sargento: El Sargento de la unidad puede reemplazar su Bólter por un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo y una Pistola Bólter sin coste adicional en puntos. Además puede adquirir Honores de Exterminador (+15 Ptos.), en cuyo caso podrá elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Transporte: Una Escuadra Táctica puede elegir como Vehículo de Transporte un Rhino (+50 Ptos.) o una Cápsula de Desembarco (+30 Ptos.), o si está formada por 6 miniaturas o menos un Razorback (+65 Ptos.). Consulta los detalles de estos vehículos.



Los Exploradores no son tan experimentados como los demás Ángeles Oscuros, sin embargo son un valioso elemento del Capítulo, ya que se ocupan de tareas de infiltración y espionaje. Toda Escuadra de Exploradores está dirigida por un sargento veterano que se encargará de enseñar a sus pupilos a utilizar todo el arsenal de los Ángeles Oscuros, y a luchar tal y como establece el Codex Astartes. Estos neófitos constituyen una versátil unidad capaz de luchar en combate cuerpo a cuerpo, enzarzarse en tiroteos a larga y corta distancia, e incluso de servir como francotiradores.

ESCUADRA DE EXPLORADORES											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Explorador	13	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Exploradores.

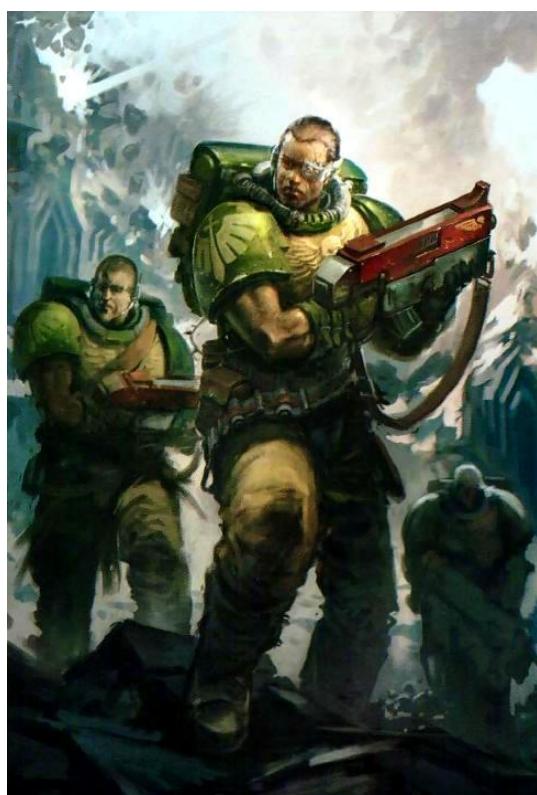
Equipamiento: Armadura de Caparazón y Bólter. Cualquier miniatura puede reemplazar su Bólter por una Escopeta de Combate o por un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo y una Pistola Bólter sin coste adicional en puntos.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas de Fragmentación (+1 Pto./miniatura) y/o Granadas Perforantes (+2 Ptos./miniatura). Cualquier miniatura puede reemplazar su Bólter por un Rifle de Francotirador (+5 Ptos.). Una miniatura puede reemplazar su Bólter por un Bólter Pesado (+5 Ptos.) o un Lanzamisiles (+10 Ptos.).

Sargento: El Sargento de la unidad puede adquirir Honores de Exterminador (+13 Ptos.), en cuyo caso podrá elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Avance Sigilos: Todos los Exploradores tienen las habilidades *Infiltradores* y *Moverse a Través de Cobertura*.

Transporte: Una Escuadra de Exploradores puede elegir como Vehículo de Transporte una Cápsula de Desembarco. Consulta los detalles de este vehículo.



VEHÍCULOS DE TRANSPORTE

El Rhino es el transporte de tropas principal utilizado por los Ángeles Oscuros. Gracias a su blindaje y velocidad, el Rhino les permite moverse rápidamente y desplegarse allí donde más daño pueden hacer al enemigo. Está equipado con un Bólter de Asalto que puede ser disparado por el tripulante del vehículo y además, su diseño de PCE permite incluso que pueda ser reparado en mitad del campo de batalla en caso de sufrir daños.

RHINO					
			Blindaje:		
	Puntos	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Rhino	50	4	11	11	10

Tipo: Tanque.

Tripulación: Un Ángel Oscuro.

Aberturas de disparo: 1. Pueden disparar hasta dos miniaturas a través de ella.

Puntos de Acceso: 3.

Equipamiento: Bólter de Asalto.

Modificaciones: Un Rhino puede elegir cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos: Pala Excavadora (+5 Ptos.), Blindaje Adicional (+5 Ptos.), Descargadores de Humo (+3 Ptos.), Reflector (+1 Pto.), Bólter de Asalto en Afuste Exterior (+10 Ptos.), Misil Cazador Asesino (+15 Ptos.) y Espíritu Máquina (+30 Ptos.).

Transporte: Un Rhino puede transportar hasta 10 miniaturas con Servoarmadura.

Reparación: El Rhino es un vehículo especialmente resistente que puede llegar a ser reparado por el propio tripulante durante la batalla. Si un Rhino resulta *inmovilizado* sea por la razón que sea, el conductor puede intentar repararlo en los turnos subsiguientes en vez de disparar. Tira un dado en la fase de disparo. Si obtienes un 6, el vehículo podrá mover normalmente en su siguiente turno.



El Razorback es una de las muchas adaptaciones de la PCE del Rhino. En su caso, combina transporte de tropas con una enorme capacidad destructiva. El Razorback puede transportar hasta 6 guerreros y estar artillado con potentes armas pesadas antipersona o antitanque.

RAZORBACK					
	Blindaje:				
	Puntos	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Razorback	65	4	11	11	10

Tipo: Tanque.

Tripulación: Un Ángel Oscuro.

Aberturas de disparo: 0.

Puntos de Acceso: 3.

Equipamiento: Una pareja de Bólteres Pesados Acoplados.

Opciones: Un Razorback puede reemplazar su pareja de Bólteres Pesados Acoplados por una pareja de Cañones Láser Acoplados (+20 Ptos.).

Modificaciones: Un Razorback puede elegir cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos: Pala Excavadora (+5 Ptos.), Blindaje Adicional (+5 Ptos.), Descargadores de Humo (+3 Ptos.), Reflector (+1 Pto.), Bólter de Asalto en Afuste Exterior (+10 Ptos.), Misil Cazador Asesino (+15 Ptos.) y Espíritu Máquina (+30 Ptos.).

Transporte: Un Razorback puede transportar hasta 6 miniaturas con Servoarmadura.

Los Marines Espaciales son conocidos como los Ángeles de la Muerte y este título cobra mayor relevancia cuando despliegan en Cápsulas de Desembarco. En apariencia y funcionalidad, se parecen a las cápsulas salvavidas de las naves espaciales. Se disparan desde órbita y utilizan retroquemadores para dirigir su aproximación a la zona de desembarco. El impacto siembra el pánico y la confusión en el enemigo, lo que permite a los ocupantes desembarcar rápidamente y causar el mayor número de bajas.

CÁPSULA DE DESEMBARCO					
	Blindaje:				
	Puntos	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Cápsula de Desembarco	30	2	12	12	12

Tipo: Inmóvil y Descubierto.

Tripulación: Ninguna.

Aberturas de Disparo: 0

Puntos de Acceso: Vehículo Descubierto.

Equipamiento: Bólter de Asalto y Espíritu Máquina.

Opciones: Una Capsula de Desembarco puede reemplazar su Bólter de Asalto por un Lanzador Ala de Muerte (+20 Ptos.).

Transporte: Una Capsula de Desembarco puede transportar hasta 10 miniaturas con Servoarmadura, 10 miniaturas con Armadura de Caparazón, 5 miniaturas con Armadura de Exterminador o 1 Bípode.

ATAQUE RÁPIDO

Las Escuadras de Asalto destacan en el combate cuerpo a cuerpo. En el campo de batalla, son enemigos aterradores que caen desde los cielos como auténticos Ángeles de la Muerte, gracias a sus Retrorreactores. Son pocos los adversarios que pueden resistir la embestida de estas unidades.

ESCUADRA DE ASALTO											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Ángel Oscuro	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Ángeles Oscuros.

Equipamiento: Servoarmadura, Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo, Pistola Bólter y Granadas de Fragmentación.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Retrorreactores (+7 Ptos./miniatura), Granadas Perforantes (+1 Pto./miniatura) y/o Bombas de Fusión (+2 Ptos./miniatura). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su Pistola Bólter por una Pistola de Plasma (+5 Ptos.), o bien pueden reemplazar también su Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo por un Lanzallamas (+6 Ptos.).

Sargento: El Sargento de la unidad puede adquirir Honores de Exterminador (+15 Ptos.), en cuyo caso podrá elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Despliegue Rápido: Una Escuadra de Asalto con Retrorreactores puede desplegar desde una Cañonera Thunderhawk, por lo que puede empezar la partida en *reserva* y entrar en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, siempre que la misión lo permita.



La 2^a Segunda Compañía de los Ángeles Oscuros, el Ala de Cuervo, se encuentra entre las mejores fuerzas de ataque del Imperio. Cada miembro de la Compañía es un piloto experto y un excelente artillero que puede adaptarse a cualquier necesidad. Normalmente el Ala de Cuervo conforma la vanguardia del ejército y es el primer elemento que entra en combate.

ESCUADRÓN DE MOTORISTAS DEL ALA DE CUERVO											
	PUNTOS	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Motorista	37	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	
Motocicleta de Ataque	55	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	

Escuadrón: Sargento y entre 2 y 4 Motoristas.

Equipamiento: Servoarmadura, Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo o Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Motocicleta con una pareja de Bólters Acoplados.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas Perforantes (+1 Pto./miniatura) o Bombas de Fusión (+2 Ptos./miniatura). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo o su Pistola Bólter por una de las siguientes armas: Lanzallamas (+6 Ptos.), Rifle de Fusión (+10 Ptos.) o Rifle de Plasma (+10 Ptos.).

Sargento: El Sargento de la unidad puede adquirir Honores de Exterminador (+15 Ptos.), en cuyo caso podrá elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Motocicleta de Ataque: La unidad puede incluir una Motocicleta de Ataque (+55 Ptos.), que además del equipamiento estándar dispone de un Bólter Pesado. Puede reemplazar su Bólter Pesado por un Cañón de Fusión (+15 Ptos.).

Miembros del Ala de Cuervo: Los Escuadrones de Motoristas del Ala de Cuervo son miembros de la Compañía del Ala de Cuervo y por tanto se les aplican sus reglas especiales.



Quienes sobreviven el tiempo suficiente en el Ala de Cuervo, pueden llegar a convertirse en Veteranos de la 2ª Compañía. Eso si es que llegan a superar los Siete Ritos del Cuervo. Si lo consiguen, recibirán el honor de ser aceptados en la Compañía del Ala de Muerte, aunque en lugar de vestir la legendaria Armadura de Exterminador, pilotarán sus vehículos del Ala de Cuervo en la interminable cacería de los Caídos.

0-1 ESCUADRÓN DE VETERANOS DEL ALA DE CUERVO										
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Veterano	44	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+

Escuadrón: Sargento y entre 2 y 4 Veteranos.

Equipamiento: Servoarmadura, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo o Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Motocicleta con una pareja de Bólters Acoplados.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas Perforantes (+1 Pto./miniatura) o Bombas de Fusión (+2 Ptos./miniatura). Cualquier miniatura puede reemplazar la pareja de Bólters Acoplados de su Motocicleta por una pareja de Rifles de Plasma Acoplados (+15 Ptos.). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo o su Pistola Bólter por un Arma de Energía (+10 Ptos.) o un Puño de Combate (+15 Ptos.).

Sargento: El Sargento de la unidad puede elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Habilidades Especiales: Por un coste de +3 Ptos./miniatura, todas las miniaturas de un Escuadrón de Veteranos del Ala de Cuervo pueden tener una de las siguientes habilidades: *Cazadores de Tanques* o *Atacar y Huir*.

Miembros del Ala de Cuervo: Los Escuadrones de Veteranos del Ala de Cuervo son miembros de la Compañía del Ala de Cuervo y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Miembros del Ala de Muerte: Los Escuadrones de Veteranos del Ala de Cuervo son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Los Escuadrones de Motocicletas de Ataque del Ala de Cuervo están compuestos exclusivamente por Motocicletas de Ataque con armamento pesado y suelen trabajar conjuntamente con los Escuadrones de Motoristas, proporcionando fuego de apoyo y haciendo notablemente más peligrosa la vanguardia de los Ángeles Oscuros.

ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS DE ATAQUE DEL ALA DE CUERVO										
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Motocicleta de Ataque	55	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Escuadrón: Entre 1 y 3 Motocicletas de Ataque.

Equipamiento: Servoarmadura, Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo o Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación, y Motocicleta de Ataque con una pareja de Bólters Acoplados y Bólter Pesado.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas Perforantes (+1 Pto./miniatura) o Bombas de Fusión (+2 Ptos./miniatura). Cualquier miniatura puede reemplazar su Bólter Pesado por un Cañón de Fusión (+15 Ptos.).

Miembros del Ala de Cuervo: Los Escuadrones de Motocicletas de Ataque del Ala de Cuervo son miembros de la Compañía del Ala de Cuervo y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Los Land Speeders son vehículos gravitatorios utilizados por los Ángeles Oscuros para misiones de reconocimiento, reabastecimiento, ataque rápido o caza de tanques entre otras. Aunque su diseño está basado en datos de las PCE recuperadas en el M31, sus placas antigravitacionales siguen siendo un misterio incluso para los Tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus. Debido al coste y dificultad que conlleva su fabricación y mantenimiento, estos veloces vehículos solo son confiados a los miembros más hábiles y experimentados de la Compañía del Ala de Cuervo.

ESCUADRÓN DE LAND SPEEDERS DEL ALA DE CUERVO					
	Blindaje:				
	Puntos	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Land Speeder	55	4	10	10	10

Tipo: Rápido y Gravitatorio.

Tripulación: Dos Ángeles Oscuros (tres en caso de estar modificado con una Batería Tormenta de Plasma).

Escuadrón: Entre 1 y 3 Land Speeders.

Equipamiento: Bólter Pesado.

Opciones: Cualquier Land Speeder con Bólter Pesado puede añadir a su armamento un Cañón de Asalto (+30 Ptos.). Cualquier Land Speeder puede reemplazar su Bólter Pesado por un Cañón de Fusión (+15 Ptos.), en cuyo caso también puede añadir a su armamento un Lanzallamas Pesado (+10 Ptos.). Cualquier Land Speeder que no esté armado con Cañón de Asalto o Lanzallamas Pesado, puede añadir a su armamento un Lanzamisiles Múltiple Tifón (+20 Ptos.). Uno de los Land Speeders que no haya escogido ninguna de las opciones de armas anteriores, puede modificarse para integrar una Batería Tormenta de Plasma (+90 Ptos.). En este caso, puede además reemplazar su Bólter Pesado por un Cañón de Asalto (+20 Ptos.).

Miembros del Ala de Cuervo: Los Escuadrones de Land Speeders del Ala de Cuervo son miembros de la Compañía del Ala de Cuervo y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Veteranos del Ala de Cuervo: Si la unidad está compuesta por una única miniatura, entonces esta puede convertirse en un Land Speeder de Veteranos del Ala de Cuervo y pertenecer también a la Compañía del Ala de Muerte (+10 Ptos.), en cuyo caso se le aplican sus reglas especiales. Un ejército de Ángeles Oscuros solo puede escoger un único Land Speeder de Veteranos del Ala de Cuervo en su lista.

Despliegue Rápido: Los Escuadrones de Land Speeders del Ala de Cuervo pueden desplegar desde una Cañonera Thunderhawk, por lo que pueden empezar la partida en reserva y entrar en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, siempre que la misión lo permita.



APOYO PESADO

Las Escuadras de Devastadores están equipadas con gran cantidad de armas pesadas. Se trata de las escuadras de Ángeles Oscuros con el armamento más pesado y suelen ser desplegadas allí donde el fuego de apoyo es más necesario, sobre todo cuando el Capítulo se enfrenta a adversarios con armaduras fuertes y blindajes gruesos, o cuando hay que asediar fortalezas.

ESCUADRA DE DEVASTADORES											
	PUNTOS	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Ángel Oscuro	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Ángeles Oscuros.

Equipamiento: Servoarmadura y Bólter.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas de Fragmentación (+1 Pto./miniatura) y/o Granadas Perforantes (+2 Ptos./miniatura). Hasta cuatro miniaturas pueden reemplazar su Bólter por una de las siguientes armas: Bólter Pesado (+15 Ptos.), Lanzamisiles (+20 Ptos.), Cañón de Fusión (+20 Ptos.), Cañón Láser (+35 Ptos.) o Cañón de Plasma (+35 Ptos.).

Sargento: El Sargento de la unidad puede reemplazar su Bólter por un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo y una Pistola Bólter sin coste adicional en puntos. Además puede adquirir Honores de Exterminador (+15 Ptos.), en cuyo caso podrá elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros.

Transporte: Una Escuadra de Devastadores puede elegir como Vehículo de Transporte un Rhino (+50 Ptos.) o una Cápsula de Desembarco (+30 Ptos.), o si está formada por 6 miniaturas o menos un Razorback (+65 Ptos.). Consulta los detalles de estos vehículos.

El Predator es el tanque principal de los Ángeles Oscuros para ofrecer fuego de apoyo pesado sobre el terreno. Puede equiparse con armas automáticas de alta cadencia para hacer frente a la infantería enemiga, o los Tecnomarines del Capítulo pueden montar en su lugar armamento antitanque capaz de atravesar los blindajes más gruesos.

PREDATOR					
			Blindaje:		
	PUNTOS	HP	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
Predator	100	4	13	11	10

Tipo: Tanque.

Tripulación: Dos Ángeles Oscuros.

Equipamiento: Cañón Automático.

Opciones: Un Predator puede reemplazar su Cañón Automático por una pareja de Cañones Láser Acoplados (+20 Ptos.) y/o añadir a su armamento dos Bólters Pesados (+10 Ptos.) ó dos Cañones Láser (+25 Ptos.).

Modificaciones: Un Predator puede elegir cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos: Pala Excavadora (+5 Ptos.), Blindaje Adicional (+5 Ptos.), Descargadores de Humo (+3 Ptos.), Reflector (+1 Pto.), Bólter de Asalto en Afuste Exterior (+10 Ptos.), Misil Cazador Asesino (+15 Ptos.) y Espíritu Máquina (+30 Ptos.).

El Vindicator es un tanque de asedio equipado con el arma más potente de su tipo del arsenal de los Ángeles Oscuros. Su devastador Cañón Demolisher es capaz de arrasar las fortificaciones enemigas o reducir a chatarra sus blindados de un solo disparo.

VINDICATOR					
			Blindaje:		
	Puntos	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Vindicator	125	4	13	11	10

Tipo: Tanque.

Tripulación: Dos Ángeles Oscuros.

Equipamiento: Cañón Demolisher y Bólter de Asalto.

Modificaciones: Un Vindicator puede elegir cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos: Pala Excavadora (+5 Ptos.), Blindaje Adicional (+5 Ptos.), Descargadores de Humo (+3 Ptos.), Reflector (+1 Pto.), Bólter de Asalto en Afuste Exterior (+10 Ptos.), Misil Cazador Asesino (+15 Ptos.) y Espíritu Máquina (+30 Ptos.).

El Whirlwind está armado con una batería de misiles con la que sembrar la muerte entre la infantería enemiga a muy larga distancia. Gracias al complejo sistema para apuntar sus armas y a los excelentes equipos de comunicaciones de los Ángeles Oscuros, no necesita línea de visión con el enemigo para hacerlo volar en pedazos.

WHIRLWIND					
			Blindaje:		
	Puntos	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Whirlwind	85	4	11	11	10

Tipo: Tanque.

Tripulación: Dos Ángeles Oscuros.

Equipamiento: Lanzamisiles Múltiple Whirlwind.

Modificaciones: Un Whirlwind puede elegir cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos: Pala Excavadora (+5 Ptos.), Blindaje Adicional (+5 Ptos.), Descargadores de Humo (+3 Ptos.), Reflector (+1 Pto.), Bólter de Asalto en Afuste Exterior (+10 Ptos.), Misil Cazador Asesino (+15 Ptos.) y Espíritu Máquina (+30 Ptos.).



El Land Raider es casi como una fortaleza móvil y, sin lugar a dudas, el transporte blindado más poderoso y resistente al alcance de los Ángeles Oscuros. Está equipado con sistemas de soporte vital, blindaje cerámico superdenso, armamento pesado de alto calibre y uno de los legendarios Espíritus Máquina del Culto Mechanicus.

LAND RAIDER					
	Blindaje:				
	Puntos	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Land Raider	250	4	14	14	14

Tipo: Tanque.

Tripulación: Tres Ángeles Oscuros.

Aberturas de disparo: 0.

Puntos de Acceso: 3, incluyendo su Compuerta de Desembarco Frontal.

Equipamiento: Dos parejas de Cañones Láser Acoplados, una pareja de Bólters Pesados Acoplados y Espíritu Máquina.

Opciones: Un Land Raider puede reemplazar todas sus armas por el siguiente equipamiento: dos Baterías de Bólters Huracán, una pareja de Cañones de Asalto Acoplados, Cañón de Fusión, Descargadores de Asalto y Blindaje Adicional (+15 Ptos.).

Modificaciones: Un Land Raider puede elegir cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos: Pala Excavadora (+5 Ptos.), Descargadores de Humo (+3 Ptos.), Reflector (+1 Pto.), Bólter de Asalto en Afuste Exterior (+10 Ptos.) y Misil Cazador Asesino (+15 Ptos.). Si no ha reemplazado sus armas también puede elegir Blindaje Adicional (+5 Ptos.).

Tripulación del Ala de Muerte: La tripulación de un Land Raider puede pertenecer a la Compañía del Ala de Muerte (+15 Ptos.), en cuyo caso se le aplican sus reglas especiales. Un ejército de Ángeles Oscuros solo puede escoger un único Land Raider del Ala de Muerte en su lista.

Transporte: Un Land Raider puede transportar hasta 10 miniaturas con Servoarmadura, 10 miniaturas con Armadura de Caparazón o 5 miniaturas con Armadura de Exterminador. Si ha reemplazado sus armas puede transportar hasta 15 miniaturas con Servoarmadura, 15 miniaturas con Armadura de Caparazón u 8 miniaturas con Armadura de Exterminador.



PERSONAJES ESPECIALES

Azrael es el actual Supremo Maestre del Capítulo de los Ángeles Oscuros y tiene el cargo honorífico de Guardián de la Verdad. Irradia un aura de carisma excepcional incluso entre los miembros del Círculo Interior, y es un líder audaz y resoluto de convicciones inquebrantables. Su semblante es al mismo tiempo agraciado y terrible, un rayo de esperanza para todos los que luchan a su lado y un terrorífico rostro para sus enemigos. Sus órdenes, siempre firmes y fervientes, infunden tal confianza y determinación que es verdaderamente difícil no creer en su causa. Azrael no solo dirige el Capítulo, sino que también orquesta la caza de los Caídos y protege los secretos mejor guardados de los Ángeles Oscuros.

SUPREMO MAESTRE AZRAEL, GUARDIÁN DE LA VERDAD											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Azrael	255	5	5	4	4	4	5	4	10	2+/4+ inv.	

Personaje Especial: Azrael es un Personaje Especial que puede incluirse en un ejército de Ángeles Oscuros de 2.000 puntos o más como la opción obligatoria de Cuartel General. Tiene que estar equipado tal y como se describe a continuación.

Equipamiento: Armadura de Exterminador, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Espada de los Secretos, Bláster de Plasma y Yelmo de Lion. Puede reemplazar su Armadura de Exterminador por una Armadura Artesanal, y Granadas de Fragmentación y Perforantes sin coste adicional en puntos.

Personaje Independiente: Azrael es un Personaje Independiente.

Habilidades Especiales: Azrael tiene la habilidad *Disparar con una Mano* aplicable a su Bláster de Plasma.

Supremo Maestre: Azrael tiene la regla Ritos de Combate igual que los Comandantes. Además, mientras Azrael esté en el campo de batalla, todos los Ángeles Oscuros se sienten tan inspirados que se les aplican las reglas especiales de la Compañía del Ala de Muerte, independientemente de si realmente son miembros o no.

Maestro Estratega: Azrael es famoso por su inigualable habilidad como estratega. Si el ejército de los Ángeles Oscuros incluye a Azrael en su lista, podrás obligar a tu oponente a desplegar sobre el campo de batalla 1D3 unidades de tu elección, antes de que ninguno de los jugadores haya comenzado su despliegue.

Espada de los Secretos: Esta es la más poderosa de todas las Espadas de Obsidiana y un símbolo del rango del Supremo Maestre de los Ángeles Oscuros. Se considera como una Espada de Obsidiana de Precisión con la regla especial *Arma Acerada*.

Yelmo de Lion: El Yelmo de Lion es una reliquia que perteneció al mismísimo Lion El`Jonson, Primarca de los Ángeles Oscuros. Esta reliquia siempre es portada por uno de los extraños Vigilantes en la Oscuridad, el cual no puede ser atacado de ninguna forma y siempre se mantendrá tan cerca de Azrael como sea posible sin interferir con otras miniaturas. Si Azrael muere, el Portador del Yelmo también deberá retirarse del juego. El Yelmo de Lion proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ tanto al propio Azrael como a todas las miniaturas de la unidad en la que se encuentre.

Miembro del Ala de Muerte: Azrael es miembro de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se le aplican sus reglas especiales.

Escolta Personal: Azrael puede elegir una Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte o a la Guardia de Honor del Ala de Muerte como escolta personal sin que esta ocupe ninguna casilla en la tabla de organización. Si ha reemplazado su Armadura de Exterminador, entonces solo puede elegir una Escuadra de Mando o una Escuadra de Veteranos del Ala de Muerte en su lugar.

Ezekiel es el Gran Maestre del Librarium y uno de sus quehaceres principales consiste en gobernar las mazmorras de La Roca. Se dice de él que tiene el poder de leer las intenciones de los demás y que actúa de acuerdo con ello sin titubeos, lo que le ha granjeado una reputación de intransigente y despiadado. Ezekiel es el portador del Libro de la Salvación, el tomo en el que están escritos los nombres de todos los Caídos y su deber consiste en proteger este libro hasta el día de su muerte, momento en que pasará a su sucesor. Cuando se está considerando la inclusión de un nuevo miembro en el Círculo Interior, es Ezekiel quien toma la decisión final. Las leyendas del Capítulo establecen que el Bibliotecario puede juzgar a un hombre con una sola mirada, pero la realidad es más siniestra, pues en verdad posee la habilidad de introducirse en la mente de los candidatos y descubrir cualquier asomo de mancha o debilidad que pudiera poner en peligro al Círculo Interior.

GRAN MAESTRE BIBLIOTECARIO EZEKIEL, GUARDIÁN DE LAS LLAVES											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Ezekiel	240	5	5	4	4	3	5	4	10	2+	

Personaje Especial: Ezekiel es un Personaje Especial que puede incluirse en un ejército de Ángeles Oscuros de 1.500 puntos o más como una opción de Cuartel General. Tiene que estar equipado tal y como se describe a continuación.

Equipamiento: Implantes Biónicos, Armadura Artesanal, Escudo de los Secretos, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Arma Psíquica de Precisión, Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Perforantes, y Libro de la Salvación.

Personaje Independiente: Ezekiel es un Personaje Independiente.

Habilidades Especiales: Ezekiel tiene la habilidad *Cazadores de Tanques*.

Psíquico: Ezekiel dispone de los Poderes Psíquicos Minar Voluntad y Furia del León.

Escudo de los Secretos: Este artefacto permite a Ezekiel canalizar sus habilidades psíquicas para protegerse tanto de los ataques del mundo físico como de los procedentes del Inmaterium. Se trata de una Capucha Psíquica que concede un tipo de *tirada de salvación invulnerable* especial. Cada vez que Ezekiel sufra una herida puede hacer una *tirada de salvación por armadura* normal o hacer un *chequeo psíquico*. Si decide hacer el *chequeo psíquico* y lo supera, habrá salvado la herida como si hubiera superado una *tirada de salvación invulnerable*. Deben aplicarse las reglas habituales sobre *chequeos psíquicos* y no podrá utilizarse ningún otro Poder Psíquico ese mismo turno. Solo puede usar esta protección una vez por turno de jugador (propio y del oponente).

Libro de la Salvación: Este antiguo y sagrado tomo es la reliquia más cuidada y celosamente guardada de los Ángeles Oscuros, pues en él están escritos los nombres de todos los descarriados que una vez fueron sus hermanos. Ezekiel puede mostrar el libro una vez por batalla en cualquier momento. El turno en que el libro es mostrado, todos los Ángeles Oscuros situados a 5D6 cm o menos de la reliquia obtienen la habilidad *Asalto Rabioso*, +1 HA y un Ataque adicional hasta el final del turno. El libro puede mostrarse incluso en el turno del jugador enemigo.

Miembro del Ala de Muerte: Ezekiel es miembro de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se le aplican sus reglas especiales.

Escolta Personal: Ezekiel puede elegir una Escuadra de Mando o una Escuadra de Veteranos del Ala de Muerte como escolta personal sin que esta ocupe ninguna casilla en la tabla de organización.

Sapphon es el Gran Maestre del Reclusum, y un individuo oscuro y misterioso. No solo tiene la obligación de mantener la pureza espiritual de todos los Ángeles Oscuros, sino que también es el máximo responsable de conseguir el arrepentimiento de todos los Caídos que terminan en manos del Capítulo. Es un extraordinario guerrero capaz de insuflar en sus hermanos el odio y la determinación necesarios para aniquilar a sus enemigos, así como un líder respetado por los Ángeles Oscuros y temido por todos los demás, pues caer en sus manos es garantía de un sufrimiento agónico durante sus interrogatorios.

GRAN MAESTRE CAPELLÁN SAPPHON, DESCUBRIDOR DE LOS SECRETOS											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Sapphon	225	5	5	4	4	3	5	4	10	2+/4+ inv.	

Personaje Especial: Sapphon es un Personaje Especial que puede incluirse en un ejército de Ángeles Oscuros de 1.500 puntos o más como una opción de Cuartel General. Tiene que estar equipado tal y como se describe a continuación.

Equipamiento: Armadura Artesanal, Rosarius, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Cuchillas de la Verdad, Pistola de Plasma, y Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Personaje Independiente: Sapphon es un Personaje Independiente.

Habilidades Especiales: Sapphon tiene la habilidad *Infiltradores*.

Honor del Capítulo: Sapphon tiene la regla Honor del Capítulo igual que los Capellanes.

Letanías de Odio: Sapphon tiene la regla Letanías de Odio igual que los Capellanes.

Reputación Temible: Sapphon tiene la regla Reputación Temible igual que los Capellanes Interrogadores, pero en su caso el penalizador al Liderazgo es de -2.

Maestro Interrogador: Ya son muchos los interrogatorios que Sapphon ha hecho y debido a ello sabe sacar partido de sus Cuchillas de la Verdad mejor que nadie. Cuando Sapphon utiliza las Cuchillas de la Verdad, puede repetir la tirada para impactar del ataque especial.

Cuchillas de la Verdad: Esta es una antigua reliquia arcana cargada con toda la crueldad, el dolor y el horror de la Humanidad, que tiene inscritas las escrituras de arrepentimiento y los juramentos del deber. En términos de juego se considera un arma que integra un Crozius Arcanum de Precisión y unas Cuchillas de la Razón.

Miembro del Ala de Muerte: Sapphon es miembro de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se le aplican sus reglas especiales.

Escolta Personal: Sapphon puede elegir una Escuadra de Mando o una Escuadra de Veteranos del Ala de Muerte como escolta personal sin que esta ocupe ninguna casilla en la tabla de organización.



Gabriel, el actual Señor del Ala de Muerte, tiene el honor de dirigir la 1^a Compañía de los Ángeles Oscuros y de presidir las ceremonias, los ritos y los rituales del Ala de Muerte y del Círculo Interior. Bajo su liderazgo, la Compañía del Ala de Muerte se puede desplegar en el campo de batalla como destacamento, con decenas de Exterminadores apoyados por venerables Dreadnoughts y sagrados Land Raiders, en lo que es sin duda una de las fuerzas de combate más formidables de toda la galaxia.

GRAN SEÑOR GABRIEL, SEÑOR DEL ALA DE MUERTE											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Gabriel	195	5	5	4	4	3	5	4	10	2+/5+ inv.	

Personaje Especial: Gabriel es un Personaje Especial que puede incluirse en un ejército de Ángeles Oscuros como la opción obligatoria de Cuartel General. Tiene que estar equipado tal y como se describe a continuación.

Equipamiento: Armadura de Exterminador, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Espada del Silencio y Bláster de Plasma.

Personaje Independiente: Gabriel es un Personaje Independiente.

Ritos de Combate: Gabriel tiene la regla Ritos de Combate igual que los Comandantes.

Habilidades Especiales: Gabriel tiene la habilidad *Disparar con una Mano* aplicable a su Bláster de Plasma.

Destacamento del Ala de Muerte: Un ejército de Ángeles Oscuros que tenga a Gabriel como su comandante, únicamente puede disponer en su lista de Bibliotecarios Epistolarios y Capellanes Interrogadores (ambos vistiendo Armaduras de Exterminador), Escuadras de Exterminadores del Ala de Muerte, Dreadnoughts Venerables y Land Raiders del Ala de Muerte. En la tabla de organización se deben escoger Escuadras de Exterminadores del Ala de Muerte como opción de Tropas de Línea o de Ataque Rápido, en lugar de como opción de Tropas de Élite. Además, se pueden escoger Dreadnoughts Venerables y Land Raiders del Ala de Muerte sin la restricción habitual de uno por ejército. Adicionalmente, cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegarse 4 Exterminadores del Ala de Muerte equipados con Armadura de Exterminador, Honores de Exterminador, Puño de Combate y Bólter de Asalto.

Teleportación del Ala de Muerte: El Crucero de Asalto del Ala de Muerte está equipado con teleportadores capaces de teleportar a varias unidades de forma simultánea. Todas las Escuadras de Exterminadores del Ala de Muerte escogidas como opción de Ataque Rápido y que decidan teleportarse, pueden hacerlo simultáneamente con una única tirada de *reservas*, que puedes repetir si lo deseas. Todas las escuadras llegarán en el mismo turno, aunque cada una de ellas se desplegará de forma independiente.

Espada del Silencio: Esta es una de las dos Espadas de Obsidiana más poderosas que existen después de la Espada de los Secretos y un símbolo del rango del Señor del Ala de Muerte. Se considera como una Espada de Obsidiana de Precisión.

Miembro del Ala de Muerte: Gabriel es miembro de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se le aplican sus reglas especiales.

Escolta Personal: Gabriel puede elegir una Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte o a la Guardia de Honor del Ala de Muerte como escolta personal sin que esta ocupe ninguna casilla en la tabla de organización.

Gideon, el actual Señor del Ala de Cuervo, es quien dirige la caza de los Caídos. Se trata de un antiguo miembro del Círculo Interior, perfectamente conocedor de los peligros que entrañan los Caídos para el Capítulo y para su honor. Bajo su mando, la afamada 2ª Compañía puede desplegarse como destacamento para realizar asaltos relámpago contra el enemigo. Los motores rugiendo de decenas de Motoristas, apoyados por Motocicletas de Ataque y Land Speeders, conforman una visión verdaderamente aterradora para los enemigos del Capítulo.

GRAN SEÑOR GIDEON, SEÑOR DEL ALA DE CUERVO											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Gideon	230	5	5	4	4(5)	3	5	4	10	2+/5+ inv.	

Personaje Especial: Gideon es un Personaje Especial que puede incluirse en un ejército de Ángeles Oscuros como la opción obligatoria de Cuartel General. Tiene que estar equipado tal y como se describe a continuación.

Equipamiento: Armadura Artesanal, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Espada del Cuervo, Granadas de Fragmentación, Bombas de Fusión y Corvex.

Personaje Independiente: Gideon es un Personaje Independiente.

Ritos de Combate: Gideon tiene la regla Ritos de Combate igual que los Comandantes.

Habilidades Especiales: Gideon tiene la habilidad *Atacar y Huir*.

Destacamento del Ala de Cuervo: Un ejército de Ángeles Oscuros que tenga a Gideon como su comandante, únicamente puede disponer en su lista de unidades pertenecientes a la Compañía del Ala de Cuervo. En la tabla de organización, en lugar de como opción de Ataque Rápido, se deben escoger Escuadrones de Motoristas del Ala de Cuervo como opción de Tropas de Línea, Escuadrones de Veteranos del Ala de Cuervo como opción de Tropas de Élite y Escuadrones de Land Speeders del Ala de Cuervo como opción de Apoyo Pesado. Además, se pueden escoger Escuadrones de Veteranos del Ala de Cuervo y Land Speeders de Veteranos del Ala de Cuervo sin la restricción habitual de uno por ejército. Adicionalmente, cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegarse 4 Motoristas del Ala de Cuervo equipados con Servoarmadura, Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo o Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Motocicleta con una pareja de Bólters Acoplados.

Espada del Cuervo: Esta es una de las dos Espadas de Obsidiana más poderosas que existen después de la Espada de los Secretos y un símbolo del rango del Señor del Ala de Cuervo. Se considera como una Espada de Obsidiana de Precisión.

Corvex: Antaño, el Imperio tenía a su disposición las PCE necesarias para fabricar motocicletas gravitatorias y eran uno de los recursos más valiosos de las Legiones de Marines Espaciales. Por desgracia, la Humanidad perdió esa tecnología y a día de hoy es del todo imposible volver a fabricar esa clase vehículos. Sin embargo, los Ángeles Oscuros aún conservan algunas de estas reliquias, que permanecen en posesión de la Compañía del Ala de Cuervo. Corvex es una Motocicleta a Reacción equipada con una pareja de Bólters de Asalto Acoplados, un Cañón de Plasma y un Campo de Refracción (proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 5+), que permite al piloto empezar la partida en *reserva* y entrar en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, siempre que la misión lo permita.

Miembro del Ala de Cuervo: Gideon es miembro de la Compañía del Ala de Cuervo y por tanto se le aplican sus reglas especiales.

Miembro del Ala de Muerte: Gideon es miembro de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se le aplican sus reglas especiales.

Escolta Personal: Gideon puede elegir a la Guardia de Honor del Ala de Cuervo como escolta personal sin que esta ocupe ninguna casilla en la tabla de organización.

¿Quién puede decir lo que es el Tenebrae Ángelus Mortis o de dónde viene? Solo una cosa es sabida con seguridad, ese siniestro ser tan solo deja un rastro de destrucción en su alzamiento contra los enemigos de los No Perdonados. Va y viene a voluntad, aparece sin avisar y su presencia se ha observado tanto en pequeñas escaramuzas como en batallas épicas. ¿Es esta criaturapectral la encarnación física de la suma perseverancia y testarudez de los Ángeles Oscuros? ¿O ese espectral ser es la manifestación física de la voluntad de Lion El'Jonson, que ha regresado? ¿O es un aspecto del Emperador vengador?, su luz brille por siempre. ¿O está conectado de alguna manera a los enigmáticos Vigilantes en la Oscuridad? Baste decir, que solo el Emperador en su Trono Dorado lo sabe. La inconsistencia de sus avistamientos y la misteriosa naturaleza de su origen son fuente de muchos debates teológicos entre los Capellanes y Bibliotecarios de los Ángeles Oscuros.

TENEBRAE ÁNGELUS MORTIS											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Tenebrae Ángelus Mortis	225	10	6	6	6	4	6	5	10	3+/4+ inv.	

Personaje Especial: El Tenebrae Ángelus Mortis es un Personaje Especial que puede incluirse en un ejército de Ángeles Oscuros como una opción de Cuartel General, aunque no puede ser la opción obligatoria.

Entidad Etérea: El Tenebrae Ángelus Mortis es una criatura etérea originada en la Disformidad por quién sabe qué misteriosas fuerzas. Debido a su naturaleza, se le considera como un demonio a todos los efectos y posee una *tirada de salvación invulnerable* de 4+. Además, no sufre restricciones por pasar a través de *terreno difícil* o *infranqueable*, aunque en cualquier caso no podrá permanecer en el “interior” de un elemento de escenografía *infranqueable*.

Coraje: El Tenebrae Ángelus Mortis es una criatura sobrenatural e increíblemente poderosa que no siente temor. Se considera que tiene *Coraje*.

Criatura Inspiradora: La presencia del Tenebrae Ángelus Mortis inspira *Coraje* a todo Ángel Oscuro que se encuentre en un radio de 30 cm de él.

Criatura Monstruosa: El Tenebrae Ángelus Mortis es un ser descomunal y debido a eso se le considera una Criatura Monstruosa.

Criatura Temible: Cualquier unidad enemiga que deba superar un *chequeo de moral* tras perder un combate cuerpo a cuerpo en el que estuviera implicado el Tenebrae Ángelus Mortis, deberá efectuar el chequeo con un modificador de -2 a su Liderazgo.

Ángel de la Muerte: El Tenebrae Ángelus Mortis posee un par de alas tan duras y ligeras como la diatimina monomolecular, además de la Espada de la Venganza y la Espada de la Redención, armas que junto a sus alas utiliza con extrema letalidad en combate. Todo ello otorga al Tenebrae Ángelus Mortis la regla especial *Arma Acerada* en todos sus ataques y la capacidad de repetir una tirada para impactar no superada por turno. Además, sus alas hacen que pueda mover como las miniaturas retropropulsadas, le otorgan una *tirada de salvación por armadura* de 3+ y le permiten lanzar una devastadora ráfaga de afiladas plumas en la fase de disparo con el siguiente perfil:

Alcance: 30 cm F6 FP4 Asalto 4/Acerada

Leyenda entre Leyendas: Las apariciones de esta extraña criatura siempre han sido un misterio, y cierto es, que tan rápidamente como aparece y destroza a sus enemigos, vuelve a desaparecer sin dejar rastro alguno. El Tenebrae Ángelus Mortis siempre empieza en *reserva* y entra en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, incluso si la misión no lo permite. No obstante, dos turnos propios después de aparecer (contando el turno en que aparece), el jugador Ángel Oscuro deberá tirar 1D6 cada vez que esta criatura derrote a un enemigo. Con un resultado de 1, al finalizar el turno en juego, desaparecerá del campo de batalla tan misteriosamente como apareció.

UNIDADES ESPECIALES

De todas las arcaicas reliquias que los No Perdonados llevan al campo de batalla, el Mortaja es sin lugar a dudas la más extraña. Después de la traición de los Caídos y la tormenta de Disformidad que surgió tras la batalla contra ellos, muy poco quedó de Caliban que se pudiera rescatar. La fortaleza-monasterio de la Primera Legión fue uno de los pocos elementos que se recuperaron y es que gracias a la protección de su poderoso campo de fuerza pudo salvarse. Sin embargo, los envistes de la tormenta de Disformidad tuvieron consecuencias. La orgullosa ciudadela que coronaba la estructura quedó en ruinas, aunque alzándose entre los escombros, los Ángeles Oscuros encontraron unas imponentes estatuas imbuidas de extrañas energías. Cada una de estas estatuas crepitantes de poder, bautizadas como los Guardianes de Piedra, fue instalada en el chasis modificado de un Land Speeder y otorgada a cada uno de los Capítulos Sucesores de los Ángeles Oscuros.

MORTAJA, ICONO DEL ANTIGUO CALIBAN					
			Blindaje:		
	Puntos	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Mortaja	225	4	10	10	10

Unidad Especial: El Mortaja es una Unidad Especial que puede incluirse en un ejército de Ángeles Oscuros de 2.000 puntos o más como una opción de Apoyo Pesado, siempre que el comandante sea Azrael o Gideon. Además, se le considera como un Land Speeder de Veteranos del Ala de Cuervo a efectos de limitaciones en la lista.

Tipo: Rápido y Gravitatorio.

Tripulación: Tres Ángeles Oscuros.

Equipamiento: Una pareja de Cañones de Fusión Acoplados y una pareja de Lanzallamas Pesados Acoplados.

Látigo de Energía: Si durante su turno el Mortaja no mueve más de 30 cm ni dispara ninguna de sus armas, el operador del Guardián de Piedra puede desatar su energía en la fase de disparo con el siguiente perfil:

Alcance: 60 cm F9 FP3 Artillería Pesada 1/Área Grande

Velo de Oscuridad: El Mortaja genera permanentemente un velo oscuro e intangible que mantiene ocultos a todos los aliados bajo su manto. Cualquier enemigo que pretenda disparar al Mortaja o a cualquier unidad aliada a 15 cm o menos de él, estará sujeto a la regla especial *Combate Nocturno*. Bajo condiciones de *Combate Nocturno* propiamente dichas, no se obtiene ningún efecto acumulativo. Los Reflectores y otros elementos similares son inútiles frente a este poder.

Icono del Antiguo Calibán: El Mortaja es para los Ángeles Oscuros un ícono de la que una vez fue la grandeza de su mundo natal, lo que les lleva a efectuar mayores actos de bravura en su presencia. Cualquier unidad de Ángeles Oscuros situada a 15 cm o menos del Mortaja puede sumar +1 a la resolución de sus combates.

Tripulación del Ala de Cuervo: La tripulación del Mortaja pertenece a la Compañía del Ala de Cuervo y por tanto se le aplican sus reglas especiales.

Tripulación del Ala de Muerte: La tripulación del Mortaja pertenece a la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se le aplican sus reglas especiales.

Despliegue Rápido: El Mortaja puede desplegar desde una Cañonera Thunderhawk, por lo que puede empezar la partida en *reserva* y entrar en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, siempre que la misión lo permita.

La Guardia de Honor del Ala de Muerte está compuesta por los más curtidos y experimentados guerreros de la sagrada Compañía del Ala de Muerte y su deber es servir como escolta personal del Señor del Ala de Muerte o si fuera necesario del mismísimo Supremo Maestre.

GUARDIA DE HONOR DEL ALA DE MUERTE											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Guardia de Honor	65	5	4	4	4	2	4	3	9	2+/5+ inv.	

Escuadra: 4 Guardias de Honor.

Equipamiento: Armadura de Exterminador, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Puño de Combate y Bólter de Asalto.

Opciones: Cualquier miniatura puede reemplazar su Puño de Combate por un Arma de Energía sin coste adicional en puntos, o bien puede reemplazarlo por un Puño Sierra (+5 Ptos.). Cualquier miniatura puede reemplazar su Bólter de Asalto por un Lanzallamas Pesado (+10 Ptos.), un Cañón de Asalto (+20 Ptos.) o un Cañón de Plasma (+30 Ptos.), o bien puede añadir a su armamento un Lanzamisiles Ciclón (+35 Ptos.).

Habilidades Especiales: Todas las miniaturas de la Guardia de Honor del Ala de Muerte tienen la habilidad *Disparar con una Mano* aplicable a sus Bólters de Asalto.

Miembros del Ala de Muerte: Los Guardias de Honor del Ala de Muerte son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Teleportación: La Guardia de Honor del Ala de Muerte, el personaje que la dirige y cualquier otro Personaje Independiente que se les haya unido, pueden teleportarse al campo de batalla y desplegar directamente en el corazón de las líneas enemigas. La unidad puede empezar la partida en *reserva* y entrar en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, incluso si la misión no lo permite.

Transporte: La Guardia de Honor del Ala de Muerte, el personaje que la dirige y cualquier otro Personaje Independiente que se les haya unido, pueden elegir como Vehículo de Transporte un Land Raider del Ala de Muerte (+265 Ptos.), siempre que las opciones elegidas permitan transportarlos a todos. En su lugar podrán elegir una Cápsula de Desembarco (+30 Ptos.), siempre que entre todos no sumen más de 5 miniaturas. Consulta los detalles de estos vehículos.

Escolta Personal: La Guardia de Honor del Ala de Muerte es una Unidad Especial que solo puede elegirse como escolta personal de aquellos Personajes Especiales con esta opción.



La Guardia de Honor del Ala de Cuervo está compuesta por los más curtidos y experimentados guerreros de la Compañía del Ala de Cuervo, al mando de motocicletas gravitatorias, quizá las últimas reliquias de su tipo en todo el Imperio. Su deber es servir como escolta personal del Señor del Ala de Cuervo, durante las incursiones relámpago ejecutadas por la 2^a Compañía.

GUARDIA DE HONOR DEL ALA DE CUERVO											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Guardia de Honor	90	5	4	4	4(5)	2	4	3	9	2+/5+ inv.	

Escuadrón: 2 Guardias de Honor.

Equipamiento: Armadura Artesanal, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Arma de Energía, Granadas de Fragmentación, Bombas de Fusión y Corvex.

Corvex: Los Corvex son Motocicletas a Reacción equipadas con una pareja de Bólters de Asalto Acoplados y un Campo de Refracción (proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 5+). Además, cualquier miniatura puede añadir a su vehículo una de las siguientes armas: Lanzallamas Pesado (+10 Ptos.), Cañón de Asalto (+30 Ptos.) o Cañón de Plasma (+40 Ptos.).

Habilidades Especiales: Todas las miniaturas de la Guardia de Honor del Ala de Cuervo tienen la habilidad *Atacar y Huir*.

Miembros del Ala de Cuervo: Los Guardias de Honor del Ala de Cuervo son miembros de la Compañía del Ala de Cuervo y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Miembros del Ala de Muerte: Los Guardias de Honor del Ala de Cuervo son miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Despliegue Rápido: La Guardia de Honor del Ala de Cuervo y el Señor del Ala de Cuervo pueden desplegar desde una Cañonera Thunderhawk, por lo que pueden empezar la partida en *reserva* y entrar en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, siempre que la misión lo permita.

Escolta Personal: La Guardia de Honor del Ala de Cuervo es una Unidad Especial que solo puede elegirse como escolta personal del Señor del Ala de Cuervo.



La Orden es una antigua organización cuyos orígenes se remontan a antes de la fundación de la Primera Legión. Restaurada en secreto tras la caída de Caliban, únicamente los miembros de mayor rango del Círculo Interior saben de su existencia. Solo los individuos más honorables y con mayor coraje son elegidos para ingresar en sus filas, ya que como Caballeros de la Orden aprenderán la verdadera historia secreta de los Ángeles Oscuros. Una vez reclutados, estos guerreros abandonarán su Capítulo para nunca regresar y dar comienzo a su interminable cacería. Y es que desde la destrucción de Caliban, la Orden ha tenido una sola misión: cazar a los Caídos. A diferencia de los demás No Perdonados, los Caballeros de la Orden se dedican a esta labor exclusivamente y no permiten que nada se interponga entre ellos y su presa.

ESCUADRA DE CABALLEROS DE LA ORDEN										
	PUNTOS	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Gran Maestre	100	5	5	4	4	3	5	4	10	3+
Maestre	85	5	5	4	4	2	5	4	9	3+
Caballero	35	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Unidad Especial: Una Escuadra de Caballeros de la Orden es una Unidad Especial que puede incluirse en un ejército de Ángeles Oscuros como una opción de Tropas de Élite (excepto en batallas contra Necrones y Tiránidos), o como una opción de Cuartel General (si la unidad está dirigida por un Maestre o un Gran Maestre), aunque no puede ser la opción obligatoria. Si se despliegan como reemplazo de aliados inquisitoriales (ver regla *Aliados*), entonces no ocuparán ninguna casilla en la tabla de organización.

Escuadra: Entre 5 y 10 Caballeros.

Equipamiento: Servoarmadura, Honores de Exterminador (efectos incluidos en el perfil), Arma de Energía, Bólter y Granadas de Fragmentación.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas Perforantes (+2 Ptos./miniatura). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su Bólter por un Lanzallamas (+6 Ptos.), un Rifle de Fusión (+10 Ptos.) o un Rifle de Plasma (+10 Ptos.), o en su lugar pueden reemplazar su Arma de Energía por un Puño de Combate (+10 Ptos.).

Personajes: La unidad puede estar dirigida por un Maestre (+85 Ptos.) o un Gran Maestre (+100 Ptos.), a los que se considera Personajes Independientes a efectos del combate cuerpo a cuerpo. Además, ambos pueden elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros (cualquier elemento elegido que reemplace el Arma de Energía que portan, tendrá una reducción en su coste de 15 Ptos.).

Habilidades Especiales: Todas las miniaturas de una Escuadra de Caballeros de la Orden tienen la habilidad *Disparar con una Mano*.

Cazadores de los Caídos: Un ejército de Ángeles Oscuros que incluya una Escuadra de Caballeros de la Orden, obtiene automáticamente un 6 en la tirada para comprobar si el comandante enemigo es un Caído o si tiene información sobre los Caídos (ver regla *Persecución de los Caídos*). Además, todos los integrantes de una Escuadra de Caballeros de la Orden están sujetos a la regla *Viejos Conocidos* cuando se enfrentan a un Caído o a alguien con información sobre los Caídos (incluso siendo un Personaje Independiente o una Criatura Monstruosa) y a la unidad en la que se encuentre.

Miembros del Ala de Muerte: Los Caballeros de la Orden se consideran miembros de la Compañía del Ala de Muerte y por tanto se les aplican sus reglas especiales.

Teleportación: Las Escuadras de Caballeros de la Orden disponen de un sistema de teleportación que les permite empezar la partida en *reserva* y entrar en juego de acuerdo con las reglas de *Despliegue Rápido*, incluso si la misión no lo permite.

Transporte: Una Escuadra de Caballeros de la Orden puede elegir como Vehículo de Transporte un Rhino (+50 Ptos.), siempre que la unidad no esté compuesta por más de 10 miniaturas. Si está compuesta por 6 miniaturas o menos, entonces podrá elegir en su lugar un Razorback (+65 Ptos.). Consulta los detalles de estos vehículos.

ENEMIGOS ESPECIALES

Cypher es un individuo enigmático y siniestro que aparece de la nada trayendo consigo la muerte y la destrucción, para después desvanecerse tan misteriosamente como apareció. Raramente es el autor de la violencia que sucede a su alrededor, sino que más bien es un catalizador que convierte los sentimientos de odio y desconfianza en una furia visceral e incontenible. Bajo su túnica viste la Servoarmadura oscura propia de los Caídos y siempre porta una extraña espada que nunca desenfunda, un símbolo de su condena a vagar por el tiempo y el espacio sin posibilidad de regresar a casa jamás. Algunos dicen que Cypher es la única esperanza de redención de los Ángeles Caídos y que por eso estos se sienten atraídos por él cuando aparece en algún lugar. Los Ángeles Oscuros odian y temen a Cypher más que a ningún otro Caído, y por eso serían capaces de cualquier cosa, por vil que sea, con tal de capturarlo o matarlo.

CYPHER, PALADÍN ÁNGEL CAÍDO											
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	
Cypher	220	5	5	4	4	3	5	4	10	2+/4+ inv.	

Personaje Especial: Cypher es un Personaje Especial que puede incluirse en un ejército de Marines Espaciales del Caos, de los Perdidos y los Condenados o de la Guardia Imperial como una opción de Cuartel General. En este caso no se pueden incluir aliados inquisitoriales de los Codex Cazadores de Demonios, Cazadores de Brujas o Cazadores de Alienígenas. Cypher tiene que estar equipado tal y como se describe a continuación.

Equipamiento: Armadura Artesanal, Arma Física C'tan, Pistola Bólter de Precisión, Pistola de Plasma de Precisión, y Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Personaje Independiente: Cypher es un Personaje Independiente.

“y no conocerán el miedo”: Cypher tiene esta regla especial igual que los Ángeles Oscuros.

Habilidades Especiales: Cypher tiene las habilidades *Infiltradores* y *Moverse a Través de Cobertura*.

Agente del Caos: La mera presencia de Cypher incita a la violencia de todos aquellos que le rodean. Cualquier unidad aliada situada a 30 cm o menos de Cypher (excepto cualquier Personaje Independiente, vehículo, Gran Demonio o Escuadra de Ángeles Caídos) debe efectuar una tirada de 1D6 al inicio de cada turno propio. Con un resultado de 1 los integrantes comenzarán a pelear entre sí. La unidad no podrá mover ni realizar ninguna acción durante ese turno y además sufrirá 1D6 heridas (que puede tratar de evitar mediante sus *tiradas de salvación* habituales). Con un resultado de 2 a 5, la unidad estará sujeta a la regla *Asalto Rabioso* durante ese turno. Con un resultado de 6, la unidad estará sujeta a las reglas *Asalto Rabioso* y *¡No hay Dolor!* durante ese turno. En caso de que la unidad esté trabada en combate cuerpo a cuerpo, no estará sujeta a ningún efecto especial con un resultado de 1 a 4, mientras que con un resultado de 5 a 6, estará sujeta a la regla *¡No hay Dolor!* durante ese turno.

Protección Divina: Cypher está bajo la protección de un misterioso Poder del Caos más allá de los cuatro Dioses Mayores, lo que le confiere una *tirada de salvación invulnerable* de 4+. Además, si recibe una herida que le provocaría *muerte instantánea* o que lo mataría directamente (como la infligida por un Arma Psíquica), en su lugar recibirá una única herida. Por último, si Cypher ve su atributo de Heridas reducido a 0, deberá efectuar una tirada de 1D6. Con un resultado de 3+ se desvanecerá sin dejar rastro. Al inicio del siguiente turno propio, Cypher reaparecerá con su atributo de Heridas reducido a 1, en cualquier lugar elegido por el jugador que lo controla, a no más de 60 cm del punto en el que se desvaneció. Si disponía de una escolta personal, tanto la escolta como Cypher actuarán de forma independiente a partir de ahora.

Pistolero Legendario: La habilidad de Cypher con sus exquisitas pistolas es prodigiosa, lo que le permite dispararlas simultáneamente en la fase de disparo con el siguiente perfil:

Pistola Bólter: Alcance 30 cm F4 FP5 Asalto 4

Pistola de Plasma: Alcance 30 cm F7 FP2 Asalto 2/Sobrecalentamiento

Además, su habilidad para enfundar y desenfundar sus pistolas con fulgurante rapidez, permite a Cypher beneficiarse del bonificador de +1 Ataques por utilizar dos Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo cuando lucha con su Arma Física C'tan, incluso si ha disparado sus pistolas en el mismo turno.

Arma Física C'tan: Debido al reajuste molecular intermitente de la hoja de esta arma en el espacio real, se considera un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo que niega las *tiradas de salvación* de cualquier tipo.

Faro de Esperanza: Un ejército que tenga a Cypher en su lista puede escoger Escuadras de Ángeles Caídos como opción de Tropas de Élite, sin la restricción habitual de una por ejército. Además, Cypher puede elegir una de estas unidades como escolta personal sin que ocupe ninguna casilla en la tabla de organización.



Los Marines Espaciales del Caos conocidos como los Ángeles Caídos se cuentan entre los más enigmáticos seguidores de los Dioses Oscuros, suponiendo que realmente sean auténticos adoradores del Caos. Su origen se remonta a los últimos días de la Herejía de Horus, cuando el Primarca de los Ángeles Oscuros regresaba a Caliban, para descubrir que su planeta natal había sido corrompido por los Poderes Ruinosos. Tras la destrucción de Caliban en la batalla y la derrota de Luther, el antiguo Lugarteniente de Lion El'Jonson, se produjo una tormenta de Disformidad de proporciones cataclísmicas. La tormenta envolvió los restos de Caliban y los traidores fueron absorbidos y dispersados en la infinitud del tiempo y el espacio. Este inconfesable secreto es la vergüenza de los No Perdonados, aunque lo más terrible es que muchos de aquellos traidores todavía siguen vivos en la actualidad, haciendo imposible que los Ángeles Oscuros alcancen la redención. Sin embargo, no todos los Caídos sucumbieron a los Poderes Ruinosos con la misma intensidad. Muchos se convirtieron en auténticos Marines Espaciales del Caos, pero otros muchos se dieron cuenta de su equivocación y rechazaron a los Dioses Oscuros. Estos últimos, incapaces de reconciliarse con sus antiguos hermanos, se dedicaron a una vida de soledad y penitencia.

ESCUADRA DE ÁNGELES CAÍDOS										
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Ángel Caído	15	4	4	4	4	1	4	1	10	3+

Unidad Especial: Una Escuadra de Ángeles Caídos es una Unidad Especial que puede incluirse en un ejército de Marines Espaciales del Caos, de los Perdidos y los Condenados o de la Guardia Imperial como una opción de Tropas de Élite. En este caso no se pueden incluir aliados inquisitoriales de los Codex Cazadores de Demonios, Cazadores de Brujas o Cazadores de Alienígenas. Un ejército solo puede escoger una única Escuadra de Ángeles Caídos, salvo que Cypher también esté incluido en la lista.

Escuadra: Entre 5 y 20 Ángeles Caídos.

Equipamiento: Servoarmadura y Bólter. Cualquier miniatura puede añadir un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo a su armamento sin coste adicional en puntos. Cualquier miniatura puede reemplazar su Bólter por una Pistola Bólter sin coste adicional en puntos.

Opciones: Toda la unidad puede equiparse con Granadas de Fragmentación (+1 Pto./miniatura) y/o Granadas Perforantes (+2 Ptos./miniatura). Una de cada tres miniaturas puede reemplazar su Bólter por una de las siguientes armas: Lanzallamas (+6 Ptos.), Rifle de Fusión (+10 Ptos.), Rifle de Plasma (+10 Ptos.), Bólter Pesado (+15 Ptos.), Lanzamisiles (+20 Ptos.), Cañón Láser (+35 Ptos.) o Cañón de Plasma (+35 Ptos.). Cualquier miniatura puede tener Honores de Exterminador (+10 Ptos./miniatura), en cuyo caso también puede elegir cualquier elemento permitido de la Armería de los Ángeles Oscuros (excepto reliquias) y/o cualquier regalo demoníaco de la Armería del Caos. Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos.

“y no conocerán el miedo”: Todas las miniaturas de una Escuadra de Ángeles Caídos tienen esta regla especial igual que los Ángeles Oscuros.

Habilidades Especiales: Por un coste de +2 Ptos./miniatura por cada habilidad elegida, todas las miniaturas de una Escuadra de Ángeles Caídos pueden tener cualquiera de las siguientes habilidades: *Asalto Rabioso, Cazadores de Tanques, Contraataque, Disparar con una Mano, Infiltradores y/o Moverse a Través de Cobertura*. Una de ellas puede además tener la habilidad *Hechicero* (+5 Ptos.), en cuyo caso puede elegir cualquier Poder Psíquico del Caos por el coste indicado. Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos.

Transporte: Una Escuadra de Ángeles Caídos y el personaje que la dirige (en el caso de que sean la escolta personal de Cypher) pueden elegir como Vehículo de Transporte un Rhino (+50 Ptos.), siempre que entre todos no sumen más de 10 miniaturas. Consulta los detalles de este vehículo.

