# ÁNGELES SANGRIENTOS – HIJOS DE SANGUINIUS

# REGLA DE DESTACAMENTO

*Los Ángeles Sangrientos, hijos genéticos del Primarca alado Sanguinius, descienden a la batalla con alas llameantes para interponerse entre los siervos del Emperador y las hordas herejes y alienígenas que buscan destruirlos. Son maestros del asalto rápido, la ofensiva mecanizada y los ataques aéreos raudos, y han creado un legado de victorias que se extiende a lo largo de eras.*

Si tu facción de ejército es **ADEPTUS ASTARTES**, puedes usar esta regla de destacamento Hijos de Sanguinius.

### RESTRICCIONES

- Tu ejército puede incluir unidades **ÁNGELES SANGRIENTOS**, pero no puede incluir ninguna unidad **ADEPTUS ASTARTES** que proceda de ningún otro Capítulo.

## LA SED ROJA

*Aunque tratan de reprimirla, la ferocidad asesina de los Ángeles Sangrientos hierve bajo la superficie de sus pensamientos. En batalla, esta rabia los guía hacia el enemigo y brinda gran fuerza a sus ataques.*

Cada vez que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército es elegida para combatir, si esa unidad ha realizado un movimiento de carga este turno, hasta el final de la fase, suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad.

# ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Hijos de Sanguinius, puedes usar estas estratagemas de Hijos de Sanguinius.

## EL SACRIFICIO DEL ÁNGEL

**ESTRATAGEMA HIJOS DE SANGUINIUS – HAZAÑA ÉPICA**

1PM

*Los Ángeles Sangrientos se pondrían en peligro con gusto para proteger a otros, ejemplificando el sacrificio de Sanguinius.*

**CUÁNDO:** Cualquier fase.

**BLANCO:** Una unidad **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que acabe de ser eliminada. Puedes usar esta estratagema sobre esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

**EFECTO:** Hasta el final de la batalla, cada vez que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** amiga realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga que acaba de eliminar a tu unidad **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada para impactar.

## ARMADURA DE DESPRECIO

**ESTRATAGEMA HIJOS DE SANGUINIUS – TÁCTICA DE BATALLA**

1PM

*La beligerancia de los Adeptus Astartes combinados con su fisiología transhumana los convierte en enemigos implacables.*

**CUÁNDO:** La fase de disparo o la fase de combate de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya seleccionado sus blancos.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

**EFECTO:** Hasta el final de la fase, cada vez que un ataque tome como blanco a tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

## IMPULSO AGRESIVO

**ESTRATAGEMA HIJOS DE SANGUINIUS – TÁCTICA DE BATALLA**

1PM

*Los Hijos de Sanguinius avanzan continuamente hacia nuevos enemigos, y su sed de sangre crepita en sus venas, desatada en un dinamismo controlado.*

**CUÁNDO:** Fase de combate.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército, justo antes de que esa unidad se consolide.

**EFECTO:** Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad realice un movimiento de consolidar, puede moverse hasta 6" en lugar de hasta 3", siempre que la unidad termina ese movimiento de consolidar en coherencia de unidad y dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas.

## FRENESÍ ROJO

**ESTRATAGEMA HIJOS DE SANGUINIUS – TÁCTICA DE BATALLA**

1PM

*En tiempos de gran desesperación, la furia y la ferocidad pueden ser los aliados más potentes de un guerrero.*

**CUÁNDO:** Fase de combate.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir esta fase.

**EFECTO:** Hasta el final de la fase, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en tu unidad tienen las habilidades **[LANZA]** e **[IMPACTOS LETALES]**.

# ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Hijos de Sanguinius, puedes usar estas estratagemas de Hijos de Sanguinius.

## EL DEBER SOLO TERMINA CON LA MUERTE

2PM

**ESTRATAGEMA HIJOS DE SANGUINIUS – HAZAÑA ÉPICA**

*La muerte inminente no evita que un Marine Espacial ejecute la justicia final sobre los enemigos del Imperium.*

**CUÁNDO:** La fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

**EFECTO:** Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad sea eliminada, si esa miniatura no ha combatido esta fase, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y después es retirada del juego.

## ASALTO IMPLACABLE

1PM

**ESTRATAGEMA HIJOS DE SANGUINIUS – ARDID ESTRATÉGICO**

*Los Ángeles Sangrientos detestan pasar a las estrategias defensivas que prefieren otros Capítulos, y una retirada táctica es el preludio de una reentrada en el conflicto.*

**CUÁNDO:** Tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército retroceda.

**BLANCO:** Esa unidad **ADEPTUS ASTARTES**.

**EFECTO:** Hasta el final del turno, tu unidad es elegible para declarar una carga aunque haya retrocedido esa fase.

# MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Hijos de Sanguinius, puedes usar estas mejoras de Hijos de Sanguinius.

## ARTESANO DE GUERRA

*Este señor de la guerra es todo un artesano dentro y fuera del campo de batalla. Su talento se refleja en la exquisitez de su equipamiento, ya que insiste en fabricar personalmente sus armas de guerra.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas del portador, y el portador tiene un atributo Salvación de 2+.

## LA CARA DE LA MUERTE

*Esta máscara exquisitamente elaborada es un tesoro de oscura belleza para los Ángeles Sangrientos, y un signo de la inminente perdición de sus enemigos. Su expresión inmutable inspira miedo e incertidumbre incluso en los más determinados. No ven ira, dolor o euforia en el rostro de quien la lleva, ningún indicio del estado mental del guerrero en el duelo.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Mientras una unidad enemiga (excepto **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS**) está en la zona de amenaza de la unidad del portador, divide a la mitad el atributo Control de Objetivos de las miniaturas en esa unidad.

## FRAGMENTO DEL ARCÁNGEL

*Cuando Sanguinius combatió contra Horus, su magnífica espada quedó hecha añicos contra la coraza profana del Señor de la Guerra. Sus fragmentos fueron reunidos y se forjaron nuevas armas en las que incorporarlos, entregando cada una de ellas a un Capítulo Sucesor distinto.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Las armas de combate del portador tienen las habilidades **[ANTICAOS 5+]** y **[LANZA]**.

## ICONO DEL ÁNGEL

*Confiado a alguien cuya fe en su Primarca es profunda, el Icono del Ángel es un pequeño altar en su mochila generador que recuerda a sus hermanos los herejes que huyeron tras de abatir al Ángel, exhortándoles a no permitir que enemigo alguno escape de nuevo.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Cada vez que una unidad enemiga (excepto **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS**) que esté en la zona de amenaza de la unidad del portador es elegida para retirarse, las miniaturas en esa unidad enemiga deben realizar chequeos de huida desesperada como si su unidad estuviera acobardada. Si esa unidad enemiga también está acobardada por otros medios al realizar los chequeos, resta 1 a cada uno de esos chequeos de huida desesperada.

# ASTORATH

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4 | 2+ | 5 | 5+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| El Hacha del Ejecutor [HERIDAS DEVASTADORAS] | Combate | 4 | 2+ | 6 | -3 | 2 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Misa de la condenación:** Una vez por batalla, cuando la unidad de esta miniatura realice un movimiento de carga, esta miniatura puede usar esta habilidad. Cuando lo hace, hasta el final del turno, las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

**Redentor de los Perdidos:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad es eliminada por un ataque de combate, si esa miniatura no ha combatido esta fase, tira 1D6. Con un 4+, no la retires del juego; la miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y después es retirada del juego.

**SALVACIÓN INVULNERABLE** 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Capellán, Astorath**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# ASTORATH

*Allá donde los hijos de Sanguinius estén en el umbral de la Rabia Negra es a donde va Astorath. Determinado a darle a esos guerreros una victoria final gloriosa, combate como si estuviera poseído, cortando las cabezas de sus enemigos mientras lidera a Marines Espaciales consumidos por una furia sin control.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Astorath – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** Pistola bólter; el Hacha del Ejecutor.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Marines de la Compañía de la Muerte con Propulsor de salto**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Capellán, Astorath**

CLAVE DE FACCIÓN:
**Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# PREDATOR BAAL

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 10 | 3+ | 11 | 6+ | 3 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Cañón tormenta de llamas Baal [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA] | 18" | 1D6+3 | N/A | 6 | -2 | 2 |
| Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1] | 36" | 3 | 3+ | 5 | -1 | 2 |
| Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA] | 12" | 1D6 | N/A | 5 | -1 | 1 |
| Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO] | 48" | 1 | 2+ | 14 | -3 | 1D6 |
| **Disparo único:** El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla. | | | | | | |
| Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2] | 24" | 2 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Cañón de asalto doble [HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA] | 24" | 6 | 3+ | 6 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Orugas blindadas | Combate | 3 | 4+ | 6 | 0 | 1 |

## HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Sobrealimentados:** Puedes repetir las tiradas de avanzar realizadas por esta miniatura. Cuando esta miniatura avanza, hasta el final del turno, las armas a distancia con las que está equipada tienen la habilidad **[ASALTO]** pero solo pueden tomar como blanco unidades **INFANTERÍA**.

## DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **VEHÍCULO, HUMO, IMPERIUM, PREDATOR BAAL**

CLAVE DE FACCIÓN:
**ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES SANGRIENTOS**

# PREDATOR BAAL

*Solo los Ángeles Sangrientos y sus sucesores tienen acceso a la PCE necesaria para fabricar Predators Baal. Con motores rugientes estos tanques pueden seguirle el ritmo a las cargas de Ángeles Sangrientos o apresurarse a apoyar ataques orbitales, haciendo llover fuego sobre el enemigo mientras tanto.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de asalto doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón tormenta de llamas Baal.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 misil cazador-asesino.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 bólter tormenta.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres pesados
  - 2 lanzallamas pesados

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Predator Baal**

**Esta miniatura está equipada con:** cañón de asalto doble; orugas blindadas.

CLAVES: **Vehículo, Humo, Imperium, Predator Baal**

CLAVE DE FACCIÓN:
**Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# HERMANO CORBULO

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4 | 3+ | 4 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Colmillo divino [GOLPES SOSTENIDOS 1] | Combate | 6 | 2+ | 5 | -1 | 1 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**El Grial Rojo:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad.

**Sacerdote Sanguinario:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Sacerdote Sanguinario, Hermano Corbulo**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# HERMANO CORBULO

*El Alto Sacerdote Sanguinario, Hermano Corbulo, está considerando en alta estima por su compromiso con el Capítulo, su nobleza y su don visionario, una capacidad que muchos creen que comparte con Sanguinius. En batalla se lanza hacia los hermanos heridos, derribando a cualquier enemigo que se le cruce con potentes golpes de Colmillo divino.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hermano Corbulo – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** Pistola bólter; Colmillo divino.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Asalto**
- **Escuadra de Devastadores**
- **Escuadra Táctica**
- **Escuadra de Veteranos de Vanguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Sacerdote Sanguinario, Hermano Corbulo**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# CAPITÁN TYCHO

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4 | 2+ | 5 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Cantor de sangre [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUSIÓN 2] | 24" | 2 | 2+ | 4 | -1 | 2 |
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Mano del Hombre muerto | Combate | 6 | 2+ | 4 | -1 | 2 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Comandante dotado:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, cada vez que esa unidad es elegida para disparar, elige una de las siguientes habilidades para aplicarla hasta el final de la fase a las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad:

- **[ASALTO]**
- **[PESADA]**
- **[FUEGO RÁPIDO 1]**

**Amargado:** La primera vez que se asigna un ataque a esta miniatura, después de que la unidad atacante haya terminado de realizar sus ataques y hasta el final de la batalla, cambia a 12 el atributo Ataques de la Mano del Hombre muerto de esta miniatura.

**SALVACIÓN INVULNERABLE** 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Capitán, Tycho**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# CAPITÁN TYCHO

*El Capitán Tycho fue antaño uno de los comandantes más dotados de los Ángeles Sangrientos, un parangón de cada uno de los ideales de su Capítulo. Fue librando incontables batallas contra los Orkos de Armageddon que obtuvo fama y renombre, y también donde sufrió la herida que cambiaría su vida para siempre.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Capitán Tycho – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** Cantor de sangre; Pistola bólter; Mano del Hombre muerto.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Asalto**
- **Escuadra de mando**
- **Escuadra Táctica**
- **Escuadra de Veteranos de Vanguardia**

## TYCHO

Tu ejército no puede contener a la vez al **Capitán Tycho** y a **Tycho el Perdido**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Capitán, Tycho**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# BIBLIOTECARIO JEFE MEPHISTON

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 7" | 5 | 2+ | 6 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Furia de los ancianos – fuego brujo [PISTOLA, PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1] | 12" | 3 | 2+ | 4 | -1 | 1D3 |
| Furia de los ancianos – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, PISTOLA, PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 3] | 12" | 3 | 2+ | 5 | -2 | 1D3 |
| Pistola de plasma – normal [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 7 | -2 | 1 |
| Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 8 | -3 | 2 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Vitarus [PSÍQUICA] | Combate | 6 | 2+ | 9 | -3 | 1D3 |

*Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

## HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 5+, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Acelerarse (Psíquica):** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Combatir primero.

**Capucha psíquica:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra ataques psíquicos.

**Trance hipnótico (Psíquica):** Al inicio de la fase de combate, puedes elegir una unidad enemiga en la zona de amenaza de la unidad de este **Psíquico** y tirar 1D6: con un 1, esta miniatura **Psíquico** sufre 1D3 heridas mortales; con un 2-5, hasta el final de la fase, empeora en 1 el atributo Habilidad de Armas de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad enemiga; con un 6, hasta el final de la fase, empeora en 1 los atributos Habilidad de Armas y Ataques de esas armas.

**SALVACIÓN INVULNERABLE** 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Psíquico, Granadas, Imperium, Tacticus, Bibliotecario Jefe Mephiston**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# BIBLIOTECARIO JEFE MEPHISTON

*Mephiston es un guerrero y psíquico enormemente poderoso. Es el único Ángel Sangriento que se sabe ha reprimido la Rabia Negra, resucitando del borde de la muerte con fuerza, vigor y velocidad excepcionales. Muchos susurran a sus espaldas y se preguntan qué precio ha pagado por una transformación así.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Bibliotecario Jefe Mephiston – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** Pistola de plasma; Furia de los ancianos; Vitarus.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Intercesores de Asalto**
- **Escuadra de Intercesores**
- **Escuadra de Veteranos de Retaguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Psíquico, Granadas, Imperium, Tacticus, Bibliotecario Jefe Mephiston**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# COMANDANTE DANTE

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4 | 2+ | 6 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Perdición [FUSIÓN 2, GOLPES SOSTENIDOS 1D3, PISTOLA] | 6" | 1 | 2+ | 8 | -4 | 1D6 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| El Hacha Mortalis [IMPACTOS LETALES] | Combate | 8 | 2+ | 7 | -3 | 2 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Máscara mortuoria de Sanguinius:** Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura debe realizar un chequeo de acobardamiento restando 1 al mismo.

**Regente del Imperium Nihilus:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, suma 1 a las tiradas de carga realizadas por esa unidad y suma 1 a la tirada para impactar en los ataques realizados por miniaturas en esa unidad.

**SALVACIÓN INVULNERABLE** 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Tacticus, Señor del Capítulo, Comandante Dante**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# COMANDANTE DANTE

*El Comandante Dante sobrevuela el campo de batalla, resplandeciente con su armadura dorada, antes de entrar rugiendo en la cruenta batalla sobre estelas de fuego. Ya en la refriega, la mirada penetrante de su máscara mortuoria congela a los enemigos, mientras que sus golpes perfectamente asestados con el Hacha Mortalis abaten a un rival tras otro.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Comandante Dante – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** Perdición; el Hacha Mortalis.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Asalto con Propulsor de salto**
- **Guardia Sanguinaria**
- **Escuadra de Veteranos de Vanguardia con Propulsor de salto**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Tacticus, Señor del Capítulo, Comandante Dante**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# DREADNOUGHT DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 8" | 9 | 2+ | 8 | 6+ | 3 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA] | 12" | 1D6 | N/A | 5 | -1 | 1 |
| Rifle de fusión [FUSIÓN 2] | 12" | 1 | 3+ | 9 | -4 | 1D6 |
| Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2] | 24" | 2 | 3+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Espolones sangrientos [ACOPLADA] | Combate | 7 | 3+ | 8 | -2 | 3 |
| Puño Furioso doble [ACOPLADA] | Combate | 5 | 3+ | 12 | -3 | 3 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Rabia Negra:** Cada vez que esta miniatura ataca, puedes repetir la tirada para impactar. Mientras esta miniatura no esté a 12" o menos de alguna miniatura **Capellán** amiga, no puede ser elegida para retroceder y su atributo Control de Objetivos es 0.

**Represalia frenética:** Cada vez que una unidad enemiga toma como blanco a esta miniatura, después de que esa unidad haya terminado de realizar sus ataques, esta miniatura puede o bien disparar como si fuera tu fase de disparo, o combatir como si fuera tu fase de combate.

## HABILIDADES DE EQUIPO

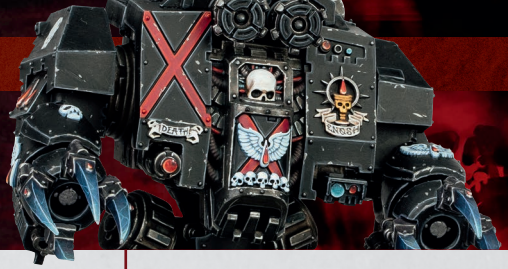
**Magnetopresa:** El portador pierde la clave **Humo**, pero suma 2 a las tiradas de carga realizadas por el portador si uno o más blancos de la carga es una unidad **Monstruo** o **Vehículo**.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Humo, Imperium, Dreadnought de la Compañía de la Muerte**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# DREADNOUGHT DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE

*Incluso ser enterrado en el sarcófago de un Dreadnought es insuficiente para mantener a raya a la Rabia Negra. Los Dreadnoughts de la Compañía de la Muerte son como arietes furiosos, desesperados por aplastar al enemigo y destrozarlo. Son poderosas armas de terror, y se desatan para infligir tanto daño como sea posible.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- El rifle de fusión de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- El puño Furioso doble de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 espolones sangrientos.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 magnetopresa.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Dreadnought de la Compañía de la Muerte**

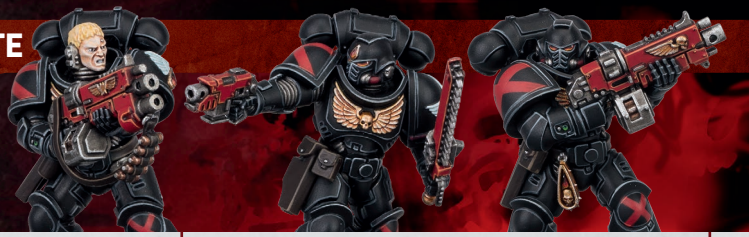
**Esta miniatura está equipada con:** bólter tormenta; rifle de fusión; puño Furioso doble.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Humo, Imperium, Dreadnought de la Compañía de la Muerte**

CLAVE DE FACCIÓN:
**Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# INTERCESORES DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4 | 3+ | 2 | 6+ | 1 |



| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Lanzagranadas Astartes – frag [ÁREA] | 24" | 1D3 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Lanzagranadas Astartes – perforante | 24" | 1 | 3+ | 9 | -2 | 1D3 |
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Rifle bólter | 24" | 2 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA] | 12" | 1D6 | N/A | 3 | 0 | 1 |
| Pistola bólter pesada [PISTOLA] | 18" | 1 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| Pistola de plasma – normal [PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 7 | -2 | 1 |
| Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 8 | -3 | 2 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Espada sierra Astartes | Combate | 4 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| Arma cuerpo a cuerpo | Combate | 3 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Puño de energía | Combate | 3 | 3+ | 8 | -2 | 2 |
| Arma de energía | Combate | 4 | 3+ | 5 | -2 | 1 |
| Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS] | Combate | 3 | 4+ | 8 | -2 | 2 |

*Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

## HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Rabia Negra:** Cada vez que una miniatura en esta unidad ataca, puedes repetir la tirada para impactar. Mientras esta unidad no esté a 12" o menos de alguna miniatura **Capellán** amiga, no puede ser elegida para retroceder y el atributo Control de Objetivos de sus miniaturas es 0.

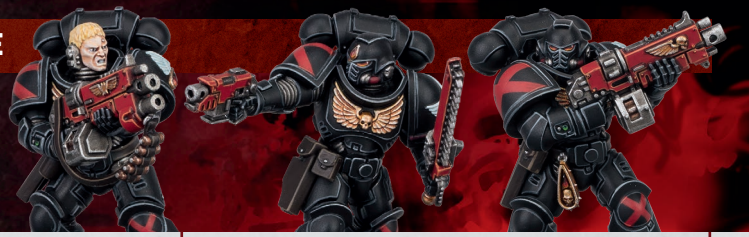
**Visiones de herejía:** Una vez por turno, puedes tomar a esta unidad como blanco de la estratagema Disparos preventivos o de la estratagema Intervención heroica por 0PM.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Tacticus, Intercesores de la Compañía de la Muerte**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# INTERCESORES DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE

*Todo Ángel Sangriento sintió frustrarse sus esperanzas cuando el primer Marine Espacial Primaris traído al Capítulo por Roboute Guilliman sucumbió a la Rabia Negra. Con gran solemnidad, estos hermanos se iniciaron en la Compañía de la Muerte. Su fuerza, combinada con la furia de la Rabia Negra, es una imagen aterradora.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter y el rifle bólter de todas las miniaturas pueden reemplazarse por 1 Pistola bólter pesada y 1 espada sierra Astartes.
- La pistola bólter pesada de 1 miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola lanzallamas
  - 1 pistola de plasma
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, 1 miniatura equipada con un rifle bólter puede equiparse con 1 lanzagranadas Astartes.
- El rifle bólter o espada sierra Astartes de 1 miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma de energía
  - 1 martillo de trueno
  - 1 puño de energía

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Intercesores de la Compañía de la Muerte**

**Cada miniatura está equipada con:** pistola bólter; rifle bólter; arma cuerpo a cuerpo.

## COMPAÑÍA DE LA MUERTE

Si una miniatura **Capellán** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Intercesores**, en su lugar puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Tacticus, Intercesores de la Compañía de la Muerte**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# MARINES DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4 | 3+ | 2 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Bólter | 24" | 2 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA] | 12" | 1D6 | N/A | 3 | 0 | 1 |
| Pistola infierno [FUSIÓN 2, PISTOLA] | 6" | 1 | 3+ | 8 | -4 | 1D3 |
| Pistola de plasma – normal [PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 7 | -2 | 1 |
| Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 8 | -3 | 2 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Espada sierra Astartes | Combate | 4 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| Arma cuerpo a cuerpo | Combate | 3 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Puño de energía | Combate | 3 | 3+ | 8 | -2 | 2 |
| Arma de energía | Combate | 4 | 3+ | 5 | -2 | 1 |
| Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS] | Combate | 3 | 4+ | 8 | -2 | 2 |

*Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

## HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Rabia Negra:** Cada vez que una miniatura en esta unidad ataca, puedes repetir la tirada para impactar. Mientras esta unidad no esté a 12" o menos de alguna miniatura **Capellán** amiga, no puede ser elegida para retroceder y el atributo Control de Objetivos de sus miniaturas es 0.

**Una muerte honorable en combate:** Cada vez que una miniatura en esta unidad ataca, ese ataque tiene la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]** si esta unidad está por debajo de sus efectivos iniciales, o la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 2]** si está bajo mitad de efectivos.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Marines de la Compañía de la Muerte**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# MARINES DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE

*Los miembros de la Compañía de la Muerte están poseídos por una furia frenética, enloquecidos por visiones y alucinaciones terribles. No buscan otra cosa que morir en batalla, y su ferocidad es tal que apenas se estremecen al sufrir las heridas más grandes, al no pensar en más que en la destrucción del enemigo.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter y el arma cuerpo a cuerpo de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 espada sierra Astartes y 1 Pistola bólter
  - 1 martillo de trueno
- La Pistola bólter de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola lanzallamas
  - 1 pistola infierno
  - 1 pistola de plasma
- La espada sierra Astartes de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 puño de energía
  - 1 arma de energía

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Marines de la Compañía de la Muerte**

**Cada miniatura está equipada con:** bólter; arma cuerpo a cuerpo.

## COMPAÑÍA DE LA MUERTE

Si una miniatura **Capellán** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra Táctica**, en su lugar puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Imperium, Marines de la Compañía de la Muerte**

CLAVE DE FACCIÓN:
**Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# MARINES DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE *CON PROPULSOR DE SALTO*

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4 | 3+ | 2 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Bólter | 24" | 2 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA] | 12" | 1D6 | N/A | 3 | 0 | 1 |
| Pistola infierno [FUSIÓN 2, PISTOLA] | 6" | 1 | 3+ | 8 | -4 | 1D3 |
| Pistola de plasma – normal [PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 7 | -2 | 1 |
| Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 8 | -3 | 2 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Espada sierra Astartes | Combate | 4 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| Puño de energía | Combate | 3 | 3+ | 8 | -2 | 2 |
| Arma de energía | Combate | 4 | 3+ | 5 | -2 | 1 |
| Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS] | Combate | 3 | 4+ | 8 | -2 | 2 |
| Arma cuerpo a cuerpo | Combate | 3 | 3+ | 4 | 0 | 1 |

*Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Furia berserker:** Puedes repetir las tiradas de carga realizadas por esta unidad.

**Rabia Negra:** Cada vez que una miniatura en esta unidad ataca, puedes repetir la tirada para impactar. Mientras esta unidad no esté a 12" o menos de alguna miniatura **Capellán** amiga, no puede ser elegida para retroceder y el atributo Control de Objetivos de sus miniaturas es 0.

CLAVES: **Infantería, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Marines de la Compañía de la Muerte con Propulsor de saltos**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

## MARINES DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE *CON PROPULSOR DE SALTO*

*Poseedores de una ferocidad casi sin paz y una furia bersérker creada por alucinaciones horribles, los guerreros de la Compañía de la Muerte son armas vivientes. Cuando están equipados con propulsores de salto, son aún más letales, pues pueden llevar su terrible ira al enemigo aún más rápido.*

### OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter y el arma cuerpo a cuerpo de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 espada sierra Astartes y 1 Pistola bólter
  - 1 martillo de trueno
- La Pistola bólter de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola lanzallamas
  - 1 pistola infierno
  - 1 pistola de plasma
- La espada sierra Astartes de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 puño de energía
  - 1 arma de energía

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Marines de la Compañía de la Muerte con propulsor de salto**

**Cada miniatura está equipada con:** bólter; arma cuerpo a cuerpo.

### COMPAÑÍA DE LA MUERTE

Si una miniatura **Capellán** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Asalto con propulsor de salto**, en su lugar puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Marines de la Compañía de la Muerte con Propulsor de salto**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# DREADNOUGHT FURIOSO

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 9 | 2+ | 8 | 6+ | 3 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA] | 12" | 1D6 | N/A | 5 | -1 | 1 |
| Cañón frag pesado [ÁREA, FUEGO RÁPIDO 1D6] | 18" | 1D6 | 3+ | 7 | -1 | 2 |
| Rifle de fusión [FUSIÓN 2] | 12" | 1 | 3+ | 9 | -4 | 1D6 |
| Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2] | 24" | 2 | 3+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Espolones sangrientos [ACOPLADA] | Combate | 7 | 3+ | 8 | -2 | 3 |
| Puño Furioso | Combate | 5 | 3+ | 12 | -3 | 3 |
| Puño Furioso doble [ACOPLADA] | Combate | 5 | 3+ | 12 | -3 | 3 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Frenesí iracundo:** Cada vez que esta miniatura es elegida para combatir, puedes elegir una unidad enemiga dentro de su zona de amenaza y tirar 1D6, sumando 2 al resultado si esta miniatura ha realizado un movimiento de carga en este turno: con un 4-5, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6+, esa unidad enemiga sufre 3 heridas mortales.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Magnetopresa:** El portador pierde la clave **Humo**, pero suma 2 a las tiradas de carga realizadas por el portador si uno o más blancos de la carga es una unidad **Monstruo** o **Vehículo**.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Imperium, Dreadnought Furioso**

CLAVE DE FACCIÓN:
**Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# DREADNOUGHT FURIOSO

*Únicos de este Capítulo, los Furiosos se suelen equipar con armamento que solo poseen los Ángeles Sangrientos, desde el cañón frag pesado, capaz de devastar la infantería, hasta la magnetopresa. Los disparos de esta última, pegados a cadenas adamantinas, se clavan en los blindajes y permiten al Furioso arrastrar al enemigo hasta su alcance.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón frag pesado y el puño Furioso de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 espolones sangrientos y 1 rifle de fusión
  - 1 puño Furioso doble y 1 rifle de fusión
- El bólter tormenta de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- El rifle de fusión de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas pesado.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 magnetopresa.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Dreadnought Furioso**

**Esta miniatura está equipada con:** bólter tormenta; cañón frag pesado; puño Furioso.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Imperium, Dreadnought Furioso**

CLAVE DE FACCIÓN:
**Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# GABRIEL SETH

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4 | 3+ | 6 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Desollador sanguinario [GOLPES SOSTENIDOS 1] | Combate | 6 | 2+ | 8 | -2 | 3 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Huracán sangriento:** Cada vez que esta miniatura combate, hasta que se resuelve el combate, suma 1 al atributo Ataques del Desollador sanguinario de esta miniatura por cada 5 miniaturas enemigas a 6" o menos de esta miniatura.

**Señor de la masacre:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, esa unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

**SALVACIÓN INVULNERABLE** 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Señor del Capítulo, Gabriel Seth**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# GABRIEL SETH

*Gabriel Seth es un guerrero aterradoramente violento, que carga directo a la batalla sin miedo en un torbellino de furia y salvajismo. Empuña a Desollador sanguinario, una espada sierra enorme a dos manos, con la que puede despedazar hasta a los enemigos más monstruosos.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Gabriel Seth – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** Pistola bólter; Desollador sanguinario.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Asalto**
- **Escuadra de mando**
- **Escuadra Táctica**
- **Escuadra de Veteranos de Vanguardia**

## DESGARRADORES

Esta miniatura pertenece al Capítulo Desgarradores, sucesores de los Ángeles Sangrientos. A efectos de reglas, se le trata como una miniatura **Ángeles Sangrientos**, pero no puede incluirse en un ejército que incluya alguna otra miniatura **Héroe Épico Ángeles Sangrientos**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Señor del Capítulo, Gabriel Seth**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# LEMARTES

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4 | 3+ | 4 | 5+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| El Crozius de sangre [IMPACTOS LETALES] | Combate | 5 | 2+ | 6 | -2 | 2 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder, No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Furia desatada:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

**Guardián de los perdidos:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, resta 1 al atributo Daño de los ataques asignados a miniaturas en esa unidad.

**SALVACIÓN INVULNERABLE** 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Capellán, Lemartes**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# LEMARTES

*La vida de Lemartes es una de batalla constante. Como guerrero de voluntad férrea, de alguna manera conserva la lucidez pese a haber sucumbido a la Rabia Negra. Lidera a la Compañía de la Muerte de los Ángeles Sangrientos como Guardián de los perdidos, empuñando la antigua arma llamada el Crozius de sangre. Su inspiración no ha hecho sino empoderar aún más a la Compañía de la Muerte.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Lemartes – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** Pistola bólter; el Crozius de sangre.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Marines de la Compañía de la Muerte con Propulsor de salto**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Capellán, Lemartes**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# DREADNOUGHT BIBLIOTECARIO

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 9 | 2+ | 8 | 6+ | 3 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| La Lanza Sangrienta – fuego brujo [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3] | 18" | 1 | 3+ | 10 | -3 | 1D6 |
| La Lanza Sangrienta – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3] | 18" | 1 | 3+ | 12 | -3 | 1D6+3 |
| Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA] | 12" | 1D6 | N/A | 5 | -1 | 1 |
| Rifle de fusión [FUSIÓN 2] | 12" | 1 | 3+ | 9 | -4 | 1D6 |
| Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2] | 24" | 2 | 3+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Puño Furioso | Combate | 5 | 3+ | 12 | -3 | 3 |
| Alabarda de psicofuerza Furioso [ATAQUES ADICIONALES, PSÍQUICA] | Combate | 1 | 2+ | 9 | -3 | 1D6+3 |

*Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

## HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Escudo de Sanguinius (Aura, Psíquica):** Mientras una unidad **Adeptus Astartes** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+ contra heridas mortales y ataques psíquicos.

**Alas de Sanguinius (Psíquica):** Una vez por turno, al final de tu fase de movimiento, un **Psíquico** de tu ejército con esta habilidad puede usarla. Si lo hace, tira 1D6: con un 1, ese **Psíquico** sufre 1D3 heridas mortales; con un 2+, elige una unidad **Infantería Adeptus Astartes** amiga a 12" o menos de ese **Psíquico** y retira a la unidad elegida del campo de batalla; después despliégala de nuevo en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" en horizontal de toda miniatura enemiga.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Psíquico, Imperium, Dreadnought Bibliotecario**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# DREADNOUGHT BIBLIOTECARIO

*La conexión con la disformidad de los Ángeles Sangrientos es tal que los Bibliotecarios enterrados en Dreadnoughts mantienen su lazo con ella. Son enemigos peligrosos, pues suman su fuerza adamantina a la habilidad para hacerle hervir la sangre de un enemigo en las venas o reventar enemigos con haces de energía.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzallamas pesado
  - 1 rifle de fusión

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Dreadnought Bibliotecario**

**Esta miniatura está equipada con:** la Lanza Sangrienta; bólter tormenta; alabarda de psicofuerza Furioso; puño Furioso.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Psíquico, Imperium, Dreadnought Bibliotecario**

CLAVE DE FACCIÓN:
**Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# GUARDIA SANGUINARIA

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4 | 2+ | 2 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bólter Angelus [PISTOLA] | 12" | 2 | 3+ | 4 | 0 | 1 |
| Pistola infierno [FUSIÓN 2, PISTOLA] | 6" | 1 | 3+ | 8 | -4 | 1D3 |
| Pistola de plasma – normal [PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 7 | -2 | 1 |
| Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA] | 12" | 1 | 3+ | 8 | -3 | 2 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Hoja Encarmine | Combate | 4 | 3+ | 5 | -2 | 2 |
| Puño de energía | Combate | 3 | 3+ | 8 | -2 | 2 |

*Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Rostro angelical:** Resta 1 a la tirada para impactar en ataques de combate que tomen como blanco a esta unidad..

**Herederos de Azkaellon:** Mientras una miniatura **Señor de la guerra** está liderando a esta unidad, resta 1 a la tirada para herir en ataques de combate que tomen como blanco a esta unidad.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Estandarte sanguinario:** Suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas en la unidad del portador.

CLAVES: **Infantería, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Guardia Sanguinaria**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# GUARDIA SANGUINARIA

*La Guardia Sanguinaria han demostrado su excelencia mental, corporal y espiritual como pocos de sus hermanos. Envueltos en armadura dorada irreemplazable que se cree data de los tiempos de la Herejía de Horus, y armados con armas reliquia tradicionales de su puesto, pocos encarnan el ideal del ángel iracundo más que ellos.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter Angelus de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola infierno
  - 1 pistola de plasma
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, la hoja Encarmine de una miniatura puede reemplazarse por 1 puño de energía.
- 1 miniatura puede equiparse con 1 Estandarte sanguinario.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Guardia Sanguinaria**

**Cada miniatura está equipada con:** bólter Angelus; hoja Encarmine.

## UNIDAD ANEXADA

Si una miniatura **Capitán** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una unidad **Escuadra de Asalto con Propulsor de salto**, en su lugar puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Guardia Sanguinaria**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# SACERDOTE SANGUINARIO

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4 | 3+ | 4 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Espada sierra Astartes | Combate | 5 | 2+ | 4 | -1 | 1 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Cáliz de sangre:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad.

**Sacerdote Sanguinario:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Sacerdote Sanguinario**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# SACERDOTE SANGUINARIO

*Los Sacerdotes Sanguinarios son los Apotecarios de los Ángeles Sangrientos, y tienen la responsabilidad de mantener el alma del Capítulo así como su cuerpo. Con su asistencia y ceremonias llaman a los Ángeles Sangrientos a abrazar la Sed Roja, controlarla y desatar su rabia sobre el enemigo.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sacerdote Sanguinario**

**Esta miniatura está equipada con:** Pistola bólter; espada sierra Astartes.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Asalto**
- **Escuadra de Devastadores**
- **Escuadra Táctica**
- **Escuadra de Veteranos de Vanguardia**

*Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades de arriba, aunque ya se haya anexado a ella una miniatura* **Capitán, Señor del Capítulo** *o* **Teniente**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Sacerdote Sanguinario**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# EL SANGUINOR

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4 | 2+ | 7 | 6+ | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Espada ancha Encarmine [HERIDAS DEVASTADORAS] | Combate | 8 | 2+ | 6 | -3 | 2 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario, Combatir primero, Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Aura de fervor (Aura):** Mientras una unidad **ADEPTUS ASTARTES** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, puedes repetir los chequeos de acobardamiento y liderazgo realizados por esa unidad.

**Salvador milagroso:** Una vez por batalla, al final de la fase de carga de tu oponente, si esta miniatura aún está en la reserva, puedes elegir una unidad enemiga que haya realizado un movimiento de carga esta fase. Despliega esta miniatura en el campo de batalla dentro de la zona de amenaza de esa unidad enemiga.

**SALVACIÓN INVULNERABLE** 4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, IMPERIUM, EL SANGUINOR**

CLAVE DE FACCIÓN: **ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES SANGRIENTOS**

# EL SANGUINOR

*El Sanguinor es una figura misteriosa que solo combate en campos de batalla de suprema importancia, donde la necesidad de los Ángeles Sangrientos sea más acusada. Inspira tanto coraje en los hijos de Sanguinius como miedo en el enemigo, y se lanza a través del campo de batalla como la voluntad de Sanguinius encarnada.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 El Sanguinor – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** espada ancha Encarmine.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Volar, Propulsor de salto, Imperium, El Sanguinor**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# TYCHO EL PERDIDO

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4 | 2+ | 4 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Cantor de sangre [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUSIÓN 2] | 24" | 2 | 2+ | 4 | -1 | 2 |
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Mano del Hombre muerto | Combate | 6 | 2+ | 4 | -1 | 2 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Líder, No hay dolor 6+**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Héroe desolado:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, esa unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

**Rabia Negra:** Cada vez que esta miniatura ataca, puedes repetir la tirada para impactar. Mientras esta miniatura no esté a 12" o menos de alguna miniatura **CAPELLÁN** amiga, no puede ser elegida para retroceder y su atributo Control de Objetivos es 0.

**Visión de muerte de Sanguinius:** Si esta miniatura es eliminada por un ataque de combate, después de que la unidad atacante haya terminado de realizar sus ataques, puedes tirar 1D6, sumando 2 al resultado si la unidad atacante contiene al **SEÑOR DE LA GUERRA** enemigo: con un 2-3, esa unidad enemiga sufre 3 heridas mortales; con un 4-5, esa unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales; con un 6+, esa unidad enemiga sufre 1D6+3 heridas mortales.

**SALVACIÓN INVULNERABLE** 4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRANADAS, IMPERIUM, CAPITÁN, TYCHO EL PERDIDO**

CLAVE DE FACCIÓN: **ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES SANGRIENTOS**

# TYCHO EL PERDIDO

*Fue en la Tercera Guerra por Armageddon que la rabia terminó por consumir al Capitán Tycho, como lo hará con todos los hijos de Sanguinius, y ocupó su puesto en la Compañía de la Muerte. Destroza Orkos con andanadas de Cantor de sangre y disparos de las armas digitales incrustadas en su guantelete izquierdo, conocido como Mano del Hombre muerto.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tycho el Perdido – Héroe Épico**

**Esta miniatura está equipada con:** Cantor de sangre; Pistola bólter; Mano del Hombre muerto.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Marines de la Compañía de la Muerte**

## TYCHO

Tu ejército no puede contener a la vez al **Capitán Tycho** y a **Tycho el Perdido**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Granadas, Imperium, Capitán, Tycho el Perdido**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# SACERDOTE SANGUINARIO *CON PROPULSOR DE SALTO*

| M | R | S | H | L | CO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4 | 3+ | 4 | 6+ | 1 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALCANCE | A | HP | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistola bólter [PISTOLA] | 12" | 1 | 2+ | 4 | 0 | 1 |

| ARMAS DE COMBATE | ALCANCE | A | HA | F | FP | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Espada sierra Astartes | Combate | 5 | 2+ | 4 | -1 | 1 |

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

**Sacerdote Sanguinario:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

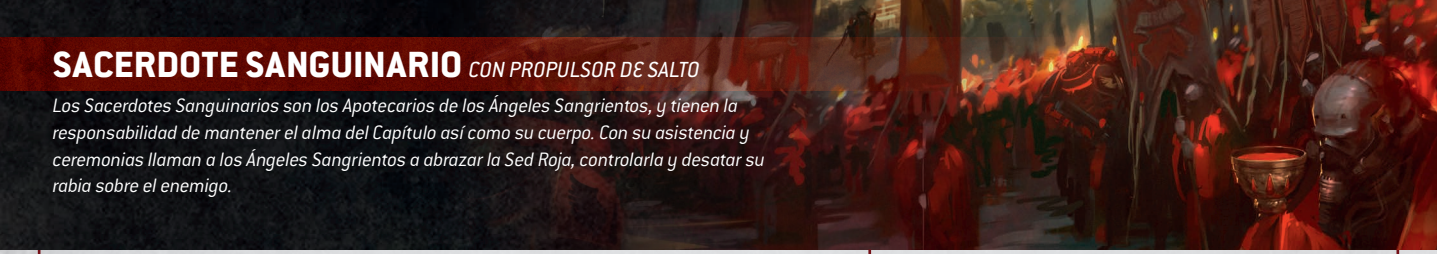
**Cáliz de sangre:** Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Volar, Propulsor de salto, Sacerdote Sanguinario**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**

# SACERDOTE SANGUINARIO *CON PROPULSOR DE SALTO*

*Los Sacerdotes Sanguinarios son los Apotecarios de los Ángeles Sangrientos, y tienen la responsabilidad de mantener el alma del Capítulo así como su cuerpo. Con su asistencia y ceremonias llaman a los Ángeles Sangrientos a abrazar la Sed Roja, controlarla y desatar su rabia sobre el enemigo.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sacerdote Sanguinario**

**Esta miniatura está equipada con:** Pistola bólter; espada sierra Astartes.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Asalto con Propulsor de salto**
- **Escuadra de Veteranos de Vanguardia con Propulsor de salto**

*Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades de arriba, aunque ya se haya anexado a ella una miniatura* **Capitán, Señor del Capítulo** *o* **Teniente**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Imperium, Volar, Propulsor de salto, Sacerdote Sanguinario**

CLAVE DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos**