REGLA DE DESTACAMENTO

No importa el enemigo o las circunstancias, los orgullosos guerreros de los Ángeles Oscuros se niegan testarudamente a aceptar la derrota. Nadie lucha con mayor determinación que los hermanos de batalla Ángeles Oscuros, y sus renombradas compañías especializadas, el Ala de Muerte y el Ala de Cuervo, son motivo de asombro por parte de aliados y enemigos por igual.

Si tu facción de ejército es **ADEPTUS ASTARTES**, puedes usar la regla de destacamento Contingente de No Perdonados.

RESTRICCIONES

- Tu ejército puede incluir unidades **ÁNGELES OSCUROS**, pero no puede incluir ninguna unidad **ADEPTUS ASTARTES** que pertenezca a otro Capítulo distinto.

DETERMINACIÓN OSCURA

Los Ángeles Oscuros son conocidos por su determinación inquebrantable, su tenacidad firme y su disciplina estricta en batalla. Poseen una astucia táctica que les permite librar sus guerras en cualquier frente. En el ataque, golpean con todo el orgullo marcial del León, mientras que en defensa son irreductibles, y determinados a cumplir su misión sin importar a qué precio.

Mientras una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército está acobardada, el atributo Control de objetivos de las miniaturas en esa unidad pasa a ser 1 en lugar de 0.

ÁNGELES OSCUROS – CONTINGENTE DE NO PERDONADOS

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Contingente de No Perdonados, puedes usar estas estratagemas de Contingente de No Perdonados.

FURIA DE LOS NO PERDONADOS

ESTRATAGEMA CONTINGENTE DE NO PERDONADOS – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Concentrando su agresividad, los Ángeles Oscuros castigan al enemigo sin piedad.

CUÁNDO: Tu fase de disparo o la fase de Combate.

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

EFECTO: Hasta el final de la fase, las armas con las que están equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**. Además, si una o más unidades **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército están actualmente acobardadas, hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad ataca, una tirada para impactar con éxito de 5+ sin modificar logra un impacto crítico.

TESTARUDEZ

ESTRATAGEMA CONTINGENTE DE NO PERDONADOS – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Aunque son guerreros tozudos, incluso los más firmes Ángeles Oscuros saben que a veces una retirada es la opción más sensata.

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, esa unidad puede ser elegida para disparar y declarar una carga, aunque haya retrocedido en esta fase.

ARMADURA DE DESPRECIO

ESTRATAGEMA CONTINGENTE DE NO PERDONADOS – 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 de tu oponente o 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 elegida como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de los ataques que tomen como blanco a tu unidad.

DISCIPLINA DE DISPARO

ESTRATAGEMA CONTINGENTE DE NO PERDONADOS – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Nadie puede escapar de la ira de los No Perdonados cuando sacan a relucir su disciplinada potencia de fuego.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

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

EFECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad tienen las habilidades **[ASALTO]**, **[PESADA]** e **[IGNORA COBERTURA]**.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Contingente de No Perdonados, puedes usar estas estratagemas de Contingente de No Perdonados.

RETRIBUCIÓN SEVERA

ESTRATAGEMA CONTINGENTE DE NO PERDONADOS – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Los Ángeles Oscuros son conocidos por no dar tregua ni cuartel, y por contraatacar con una furia irrefrenable en situaciones que obligarían incluso a otros Adeptus Astartes a reconsiderar su posición.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya disparado.

BLANCO: Una unidad **Adeptus Astartes** de tu ejército en la que una o más de sus miniaturas hayan sido eliminadas debido a los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Tu unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero debe tomar como blanco a la unidad enemiga que la acaba de atacar, y solo puede hacerlo si esa unidad enemiga es un blanco elegible.

LÍNEAS IRROMPIBLES

ESTRATAGEMA CONTINGENTE DE NO PERDONADOS – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Incontables asaltos han fracasado contra el irrompible muro de ceramita que son los No Perdonados cuando deciden plantarse.

CUÁNDO: La fase de carga de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento de carga.

BLANCO: Una unidad **Adeptus Astartes** de tu ejército en la zona de amenaza de esa unidad enemiga.

EFECTO: Hasta el final del turno, resta 1 al atributo Daño de los ataques asignados a miniaturas en tu unidad.

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Contingente de No Perdonados, puedes usar estas mejoras de Contingente de No Perdonados.

MORTAJA DE HÉROES

Cuando uno de los más poderosos guerreros de los Ángeles Oscuros muere en batalla, sus restos recuperados son envueltos en una mortaja hasta que pueda ser enterrado en las criptas del santuario del León. Luego, parte de dicha mortaja es cosida a una gran túnica hecha de retales que se conoce como "la Mortaja de Héroes", y aquellos que la visten aseguran que les transmite la voluntad de sus predecesores.

Solo miniatura **Adeptus Astartes**. La primera vez que el portador sea eliminado, tira 1D6 al final de la fase. Con 2+, despliega de nuevo el portador en el campo de batalla tan cerca como sea posible de donde fue eliminado y fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga, con 3 heridas restantes (si el portador estaba acobardado cuando fue eliminado, en su lugar regresa con todas sus heridas restantes).

TENACIDAD OBSTINADA

Incluso en un Capítulo tan conocidamente testarudo como los Ángeles Oscuros, este guerrero es famoso por su naturaleza irreductible. Su tenacidad y dedicación al deber son una inspiración para los guerreros que lo siguen; a sus órdenes, los intentos enemigos de quebrarlos en realidad los foretalecen.

Solo miniatura **Adeptus Astartes.** Mientras el portador lidere una unidad, cuando una miniatura en esa unidad ataque, suma 1 a la tirada para impactar si la unidad del portador está por debajo de sus efectivos iniciales, y además suma 1 a la tirada para herir si la unidad del portador está acobardada.

ESPADA CELESTIAL

Esta arma se solía otorgarse al Caballero de la Orden más reputado antes de empezar una larga búsqueda en las tierras salvajes de Caliban. Su filo está potenciado por un generador de fuerza magnífico. Llevar esta reliquia a la batalla es una pesada responsabilidad, y un Ángel Oscuro que sea portador de tal honor preferirá morir que traer la deshonra a su Capítulo.

Solo miniatura **Adeptus Astartes.** Suma 1 a los atributos Ataques, Fuerza y Daño de las armas de combate del portador. Mientras el portador está acobardado, en lugar de eso suma 2 a los atributos Ataques, Fuerza y Daño de las armas de combate del portador.

BANDERÍN DE REMEMBRANZA

Este banderín sagrado registra los nombres y las hazañas de los miembros legendarios del Ala de Muerte que conmemoran las armaduras de color hueso de la compañía. El legado de esos guerreros transmite valor y actitud desafiante ante las dificultades que parecen imposibles. A la sombra de su ejemplo, cada miembro del Capítulo sigue luchando aún cuando haya sufrido heridas terribles, para demostrar que es un sucesor digno de semejantes campeones.

Solo miniatura **Anciano Ferreaguardia**, **Anciano Primaris** o **Anciano Exterminador.** Mientras el portador lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+. Mientras esa unidad está acobardada, en lugar de eso las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+.

AZRAEL

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Furia del León [ANTIINFANTERÍA 4+, FUEGO RÁPIDO 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	2	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada de los Secretos [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	6	2+	6	-4	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Gran Maestre Supremo: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

Táctico maestro: Al inicio de tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla, obtienes 1PM.

HABILIDADES DE EQUIPO

El Yelmo de Lion: Las miniaturas en la unidad del portador tienen salvación invulnerable 4+. Además, una vez por batalla, en cualquier momento, el portador puede invocar a un Vigilante en la Oscuridad. Al hacerlo, hasta el final de la fase, las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales.

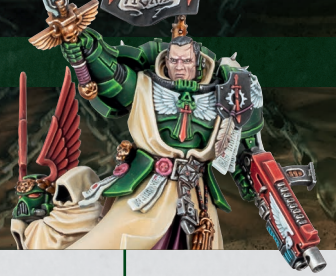
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Tacticus, Señor del Capítulo, Azrael**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

AZRAEL

Azrael constituye un faro de inspiración para los que le siguen, y se le tiene un enorme respeto por su capacidad como estratega. Es un comandante magistral que comprende rápidamente las cambiantes realidades del campo de batalla y orquesta sus fuerzas para obtener la máxima ventaja. En la refriega, Azrael decapita a los enemigos con cada golpe de la Espada de los Secretos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Azrael – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Furia del León; Espada de los Secretos; el Yelmo de Lion.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Intercesores de Asalto**
- **Escuadra de Veteranos de Ferreaguardia**
- **Escuadra de Revientainfiernos**
- **Escuadra Infernus**
- **Escuadra de Intercesores**
- **Escuadra de Veteranos de Retaguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Tacticus, Señor del Capítulo, Azrael**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

BELIAL

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta artesanal [FUEGO RÁPIDO 2, PRECISIÓN]	24"	2	2+	4	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada del Silencio [PRECISIÓN]	Combate	6	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Gran Maestre del Ala de Muerte: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad logra un impacto crítico al atacar, ese ataque tiene la habilidad **[PRECISIÓN]**.

Golpes de retribución: Cada vez que se asigna un ataque de combate a esta miniatura, en cuanto la unidad de la miniatura atacante ha terminado de resolver sus ataques, tira 1D6 (hasta un máximo de 6D6 por unidad atacante): por cada 2+, la unidad atacante sufre 1 herida mortal.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Exterminador, Capitán, Belial**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

BELIAL

Belial es un guerrero nato, un aniquilador cuya destreza en batalla siempre ha destacado, incluso entre sus hermanos sobrehumanos. A pesar de su pericia, es un perfeccionista implacable que se castiga a sí mismo por cada debilidad percibida. En batalla empuña la Espada del Silencio, una reliquia de obsidiana del Capítulo que parece engullir el sonido a su alrededor.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Belial – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta artesanal; Espada del Silencio.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Mando del Ala de Muerte**
- **Caballeros del Ala de Muerte**
- **Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte**
- **Escuadra de Exterminadores Reliquia**
- **Escuadra de Exterminadores de Asalto**
- **Escuadra de Exterminadores**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Imperium, Exterminador, Capitán, Belial**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

SAMMAEL

M	R	S	H	L	CO
12"	5	3+	7	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Cañón de plasma artesanal [ÁREA]	36"	1D3	2+	8	-3	2
Bólter tormenta doble [ACOPLADA, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
La Espada del Cuervo [GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	6	2+	6	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Cortadles la retirada: Cada vez que una unidad enemiga (salvo **Monstruos** o **Vehículos**) en la zona de amenaza de la unidad de esta miniatura es elegida para retroceder, las miniaturas en esa unidad enemiga deben hacer chequeos de huida desesperada como si su unidad estuviera acobardada. Si dicha unidad enemiga ya está acobardada por otro motivo, resta 1 a cada uno de esos chequeos de huida desesperada.

Gran Maestre del Ala de Cuervo: Mientras esta miniatura lidere una unidad, dicha unidad puede ser elegida para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe épico, Volar, Granadas, Imperium, Capitán, Sammael**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

SAMMAEL

Sammael monta la moto a reacción Corvex, una reliquia de la Edad Oscura de la Tecnología. Sobre esta antigua montura, el comandante del Ala de Cuervo causa daños atroces con sus bólteres tormenta y cañón de plasma antes de entrar a matar con la Espada del Cuervo, un artefacto que jamás pierde su filo.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sammael – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta doble; cañón de plasma artesanal; pistola bólter; la Espada del Cuervo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

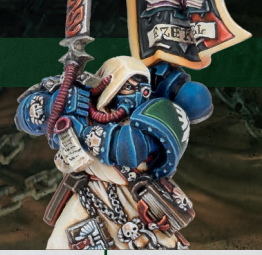
- **Escuadra de Motos**
- **Escuadra de Batidores**
- **Caballeros Negros del Ala de Cuervo**
- **Escuadra de Mando del Ala de Cuervo**

CLAVES: **Montada, Personaje, Héroe épico, Volar, Granadas, Imperium, Capitán, Sammael**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

EZEKIEL

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Liberadora [PISTOLA, PRECISIÓN]	12"	1	2+	4	-1	2
Borrado mental – fuego brujo [HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN, PSÍQUICA]	12"	1	2+	6	-2	1D6
Borrado mental – fuego brujo concentrado [ANTIPERSONAJE 4+, DE RIESGO, HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN, PSÍQUICA]	12"	1	2+	6	-2	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Azote de Traidores [ANTICAOS 2+, PSÍQUICA]	Combate	4	2+	6	-2	1D3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

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

Miedo arrasador (Psíquica): En tu fase de disparo, puedes elegir una unidad enemiga a 18" o menos de esta miniatura. Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de Acobardamiento.

HABILIDADES DE EQUIPO

Libro de la Salvación: Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad. Si esta miniatura es eliminada, cada unidad **Adeptus Astartes** amiga a 6" o menos de esta miniatura debe hacer un chequeo de Acobardamiento.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Granadas, Imperium, Ezekiel**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

EZEKIEL

Ezekiel suele estar al frente de la batalla. Como maestro de la Interromancia, sus susurros disformes desgastan la cordura de sus enemigos. Su espada, conocida como Azote de Traidores, fue forjada para matar a quienes se vuelven contra el Emperador; es una formidable arma de psicofuerza que porta la furia de los traicionados.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ezekiel – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Borrado mental; Liberadora; Azote de Traidores; Libro de la Salvación.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

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

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Granadas, Imperium, Ezekiel**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

ASMODAI

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	4	5+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchillas de la Verdad [ANTIPERSONAJE 2+, ATAQUES ADICIONALES, PRECISIÓN]	Combate	3	2+	4	0	1
Crozius arcanum	Combate	5	2+	6	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Ejemplo de odio: Mientras esta miniatura lidere una unidad, puedes repetir la tirada para impactar en ataques de combate de miniaturas en esa unidad.

Interrogador temido: Al inicio de la fase de Combate, cada unidad **Personaje** enemiga a 6" o menos de esta miniatura debe hacer un chequeo de Acobardamiento, restando 1 al resultado. Además, cada vez que esta miniatura elimina una miniatura **Personaje** enemiga con un ataque de combate, obtienes 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Capellán, Asmodai**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

ASMODAI

Asmodai es el Capellán Interrogador más exitoso de los Ángeles Oscuros. Implacable e imperturbable, en batalla incita el espíritu combativo de sus hermanos hasta nuevas cotas, convirtiéndolos en imparables máquinas de matar a base de recitar letanías de odio con una creencia inamovible.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Asmodai – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter; crozius arcanum; Cuchillas de la Verdad.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

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

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Capellán, Asmodai**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

MAESTRE ESPOLÓN DEL ALA DE CUERVO

M	R	S	H	L	CO
16"	7	3+	6	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto doble [ACOPLADA , HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Bólter pesado doble [ACOPLADA , GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de energía	Combate	5	3+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Maestre Espolón: Mientras esta miniatura esté a 3" o menos de alguna otra unidad **Montada Adeptus Astartes** o **Vehículo Volar Adeptus Astartes** amiga, esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario.

No hay dónde esconderse: Mientras una unidad **Montada Adeptus Astartes** o **Vehículo Volar Adeptus Astartes** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**.

Señor de las maniobras: Una vez por turno, cuando una unidad enemiga termina un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 9" o menos de esta miniatura y esta miniatura no está en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, esta miniatura puede realizar un movimiento normal de hasta 6".

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Volar, Imperium, Maestre Espolón del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

MAESTRE ESPOLÓN DEL ALA DE CUERVO

Montado en un Land Speeder cargado de escáneres auspex y vocoproyectores, el papel de un Maestre Espolón es dirigir los disparos del Ala de Cuervo, usando su equipo para asegurarse que ninguna presa puede esconderse. Incluso puede encontrar enemigos refugiados en terreno denso y revelar su posición a otros guerreros del Ala de Cuervo.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Maestre Espolón del Ala de Cuervo**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado doble; cañón de asalto doble; arma de energía.

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Volar, Imperium, Maestre Espolón del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

LAZARUS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	5	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
Filo de la Enemistad [ANTIPSÍQUICO 2+]	Combate	6	2+	6	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Voluntad intratable: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad es eliminada por un ataque de combate, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6. Con 4+, no la retires del juego; esa miniatura eliminada puede combatir en cuanto la unidad de la miniatura atacante haya terminado de resolver sus ataques, y luego es retirada del juego.

Yelmo Escudo espiritual: Esta miniatura tiene la habilidad No hay dolor 3+ contra ataques Psíquicos y heridas mortales.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Tacticus, Capitán, Lazarus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

LAZARUS

El Maestre Lazarus empuña su espada, Filo de la Enemistad, con toda la destreza marcial que se espera de un Señor de la Compañía. Incluso en las refriegas más feroces no pierde su actitud calmada, y mantiene la compostura mientras da órdenes magistrales que han dado pie a grandes victorias.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Lazarus – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter; Filo de la Enemistad.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

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

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Granadas, Imperium, Tacticus, Capitán, Lazarus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

MAESTRE DE ASALTO DEL ALA DE MUERTE

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño sierra [ANTIVEHÍCULOS 3+]	Combate	4	3+	8	-2	2
Maza de absolución	Combate	5	2+	6	-1	3
Arma de energía artesanal	Combate	5	2+	5	-2	2
Puño de energía	Combate	4	2+	8	-2	2
Martillo de trueno [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	3+	8	-2	2
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	6	2+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Derrotar al enemigo: Cada vez que esta miniatura ataca y toma como blanco una unidad enemiga que esté bajo mitad de efectivos, suma 1 a la tirada para impactar y a la tirada para herir.

Precisión táctica: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de tormenta: El portador tiene un atributo Heridas de 6.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Exterminador, Teniente, Maestre de Asalto del Ala de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

MAESTRE DE ASALTO DEL ALA DE MUERTE

Los Maestres de Asalto sirven como Tenientes del Ala de Muerte. Para ganarse un rango tan apreciado, han tenido que realizar hazañas de enorme coraje en incontables campos de batalla, puliendo su destreza como guerreros y líderes. En batalla, guían a sus hermanos del Ala de Muerte con habilidad y orgullo, portando la muerte a su paso.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta y el arma de energía artesanal de esta miniatura pueden reemplazarse por o bien 1 garras relámpago dobles, o bien dos armas distintas de la siguiente lista:
  - 1 bólter tormenta
  - 1 martillo de trueno
  - 1 maza de absolución
  - 1 puño de energía
  - 1 puño sierra
  - 1 escudo de tormenta

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Maestre de Asalto del Ala de Muerte**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de energía artesanal.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Mando del Ala de Muerte**
- **Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte**
- **Escuadra de Exterminadores Reliquia**
- **Escuadra de Exterminadores de Asalto**
- **Escuadra de Exterminadores**

Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades de arriba, aunque ya se haya anexado a ella una miniatura **Capitán**. *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, Imperium, Exterminador, Teniente, Maestre de Asalto del Ala de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

ESCUADRA DE MANDO DEL ALA DE MUERTE

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	3	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Lanzamisiles ciclón – frag [ÁREA]	36"	2D6	3+	4	0	1
Lanzamisiles ciclón – perforante	36"	2	3+	9	-2	1D6
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Cañón de plasma – normal [ÁREA]	36"	1D3	3+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	3+	8	-3	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño sierra [ANTIVEHÍCULOS 3+]	Combate	3	4+	8	-2	2
Alabarda de Caliban [PRECISIÓN]	Combate	5	3+	6	-2	2
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
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	5	3+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Narthecium: Mientras esta unidad contiene un Apotecario, en tu fase de mando, puedes devolver 1 miniatura eliminada (que no sea **Personaje**) a esta unidad.

Estandarte Astartes: Mientras esta unidad contiene un Anciano, suma 1 al atributo Control de objetivos de sus miniaturas.

Honor o Muerte: Mientras esta unidad contiene un Campeón del Ala de Muerte, suma 1 a las tiradas de avanzar y de carga que hagas por esta unidad, y puedes tomar a esta unidad como blanco de la estratagema Intervención heroica por 0PM.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de tormenta: El portador tiene un atributo Heridas de 4.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Exterminador, Escuadra de Mando del Ala de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

ESCUADRA DE MANDO DEL ALA DE MUERTE

En ocasiones, se forma una escuadra del Ala de Muerte como guardia de honor para acompañar a miembros del Círculo Interior, como Bibliotecarios, Capellanes Interrogadores e incluso Señores de Compañía. Juntos, lideran a sus hermanos directamente al corazón de la batalla, donde más se necesitan sus habilidades.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta y puño de energía de cualquier número de Exterminadores de Mando del Ala de Muerte puede reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada uno:
  - 1 garras relámpago dobles
  - 1 martillo de trueno y 1 escudo de tormenta
- El puño de energía de cualquier número de Exterminadores de Mando del Ala de Muerte puede reemplazarse por 1 puño sierra cada uno.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el bólter tormenta de 1 Exterminador de Mando del Ala de Muerte puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón de asalto
  - 1 lanzallamas pesado
  - 1 cañón de plasma
  - 1 bólter tormenta y 1 lanzamisiles ciclón (el bólter tormenta de esta miniatura no puede reemplazarse)
- Esta unidad puede equiparse con 1 Vigilante en la Oscuridad.*

** Las reglas de un Vigilante en la Oscuridad figuran en la hoja de datos de los* **Caballeros del Ala de Muerte**.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Anciano del Ala de Muerte**
- **1 Apotecario del Ala de Muerte**
- **1 Campeón del Ala de Muerte**
- **2-7 Exterminadores de Mando del Ala de Muerte**

El Anciano del Ala de Muerte está equipado con: bólter tormenta; puño de energía.

El Apotecario del Ala de Muerte está equipado con: bólter tormenta; puño sierra.

El Campeón del Ala de Muerte está equipado con: alabarda de Caliban.

Cada Exterminador de Mando del Ala de Muerte está equipado con: bólter tormenta; puño de energía.

UNIDAD ANEXADA

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

CLAVES: **Infantería, Imperium, Exterminador, Escuadra de Mando del Ala de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL ALA DE MUERTE

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	3	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Lanzamisiles ciclón – frag [ÁREA]	36"	2D6	3+	4	0	1
Lanzamisiles ciclón – perforante	36"	2	3+	9	-2	1D6
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Cañón de plasma – normal [ÁREA]	36"	1D3	3+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	3+	8	-3	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puño sierra [ANTIVEHÍCULOS 3+]	Combate	3	4+	8	-2	2
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
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	5	3+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Ala de Muerte: Cada vez que una miniatura en esta unidad ataca, puedes ignorar cualquier modificador, o todos ellos, a los atributos Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles de ese ataque y/o a la tirada para impactar. Además, cada vez que una miniatura en esta unidad ataca y toma como blanco a la unidad enemiga que has elegido al inicio de tu fase de mando para la habilidad Juramento y órdenes, suma 1 a la tirada para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de tormenta: El portador tiene un atributo Heridas de 4.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Exterminador, Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL ALA DE MUERTE

Desplegándose en el campo de batalla mediante ataques teleportados o en transportes blindados, los Exterminadores del Ala de Muerte descargan fuego pesado contra el enemigo o lo traban en combate a cara de perro, aplastándolo con martillos de trueno o haciéndolo jirones con garras relámpago.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta y puño de energía de cualquier número de Exterminadores del Ala de Muerte puede reemplazarse por una de las siguientes opciones cada uno:
  - 1 garras relámpago dobles
  - 1 martillo de trueno y 1 escudo de tormenta
- El puño de energía de cualquier número de Exterminadores del Ala de Muerte puede reemplazarse por 1 puño sierra cada uno.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el bólter tormenta de 1 Exterminador del Ala de Muerte puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón de asalto
  - 1 cañón de plasma
  - 1 lanzallamas pesado
  - 1 bólter tormenta y 1 lanzamisiles ciclón (el bólter tormenta de esta miniatura no puede reemplazarse)
- Esta unidad puede equiparse con 1 Vigilante en la Oscuridad.*

** Las reglas de un Vigilante en la Oscuridad figuran en la hoja de datos de los* **Caballeros del Ala de Muerte**.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sargento del Ala de Muerte**
- **4-9 Exterminadores del Ala de Muerte**

El Sargento del Ala de Muerte está equipado con:
bólter tormenta; arma de energía.

Cada Exterminador del Ala de Muerte está equipado con:
bólter tormenta; puño de energía.

UNIDAD ANEXADA

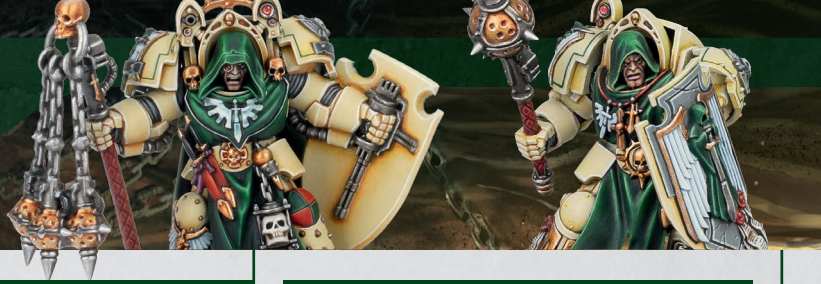
Si una unidad **Personaje** de tu ejército con la habilidad Líder puede anexarse a una **Escuadra de Exterminadores**, en su lugar puede anexarse a esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Exterminador, Escuadra de Exterminadores del Ala de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

CABALLEROS DEL ALA DE MUERTE

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



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Flagelo de los No Perdonados [GOLPES SOSTENIDOS 1, HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	2+	6	-2	2
Maza de absolución	Combate	4	2+	6	-1	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Círculo Interior: Cada vez que se asigna un ataque a una miniatura en esta unidad, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Vigilante en la Oscuridad: Una vez por batalla, en cualquier momento, esta unidad puede invocar un Vigilante en la Oscuridad. Al hacerlo, hasta el final de la fase, las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales.

Nota de diseño: *Coloca un marcador de Vigilante en la Oscuridad junto a la unidad, y retíralo cuando se use esta habilidad.*

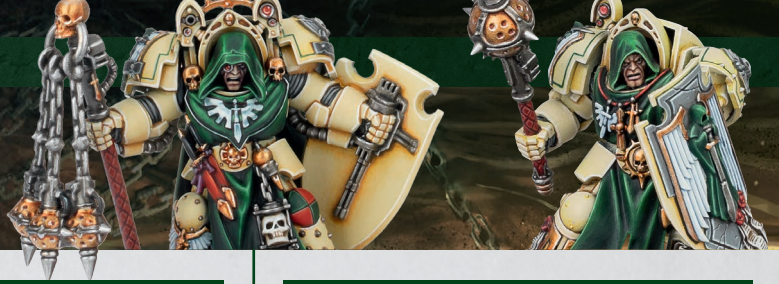
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Exterminador, Caballeros del Ala de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

CABALLEROS DEL ALA DE MUERTE

Los Caballeros del Ala de Muerte son los aniquiladores definitivos del Capítulo, y sus golpes quiebran las líneas enemigas de un plumazo. Equipados con armamento reliquia, se teleportan a lo más crudo del combate, liderados por Caballeros Maestres que son torbellinos de devastación.



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede equiparse con 1 Vigilante en la Oscuridad.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Caballero Maestre**
- **4-9 Caballeros del Ala de Muerte**

El Caballero Maestre está equipado con:
flagelo de los No Perdonados.

Cada Caballero del Ala de Muerte está equipado con:
maza de absolución.

UNIDAD ANEXADA

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

CLAVES: **Infantería, Imperium, Exterminador, Caballeros del Ala de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros

ESCUADRA DE MANDO DEL ALA DE CUERVO

M	R	S	H	L	CO
12"	5	3+	3	6+	2

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
Espolón de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	18"	2	3+	7	-2	1
Espolón de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	18"	2	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate de Caballero Negro	Combate	3	3+	5	-2	1
Arma de energía artesanal	Combate	6	2+	5	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Narthecium: Mientras esta unidad contiene un Apotecario, en tu fase de mando, puedes devolver 1 miniatura eliminada (que no sea un **Personaje**) a esta unidad.

Estandarte Astartes: Mientras esta unidad contiene un Anciano, suma 1 al atributo Control de objetivos de sus miniaturas.

Honor o Muerte: Mientras esta unidad contiene un Campeón del Ala de Cuervo, suma 1 a las tiradas de avanzar y de carga que hagas por esta unidad, y puedes tomar a esta unidad como blanco de la estratagema Intervención heroica por 0PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Montada, Granadas, Imperium, Escuadra de Mando del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

ESCUADRA DE MANDO DEL ALA DE CUERVO

Las Escuadras de Mando motorizadas del Ala de Cuervo acompañan a los comandantes más veloces del Capítulo. Entre la cirugía de batalla de los Apotecarios, los estandartes inspiradores de los Ancianos y la excelencia marcial de los Campeones, estos especialistas dan apoyo a las misiones relámpago de su Compañía.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas en esta unidad, el espolón de plasma de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 lanzagranadas Astartes.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Campeón del Ala de Cuervo**
- **1 Apotecario del Ala de Cuervo**
- **1 Anciano del Ala de Cuervo**
- **0-3 Caballeros del Ala de Cuervo**

El Campeón del Ala de Cuervo está equipado con: espolón de plasma; pistola bólter; arma de energía artesanal.

El Apotecario del Ala de Cuervo está equipado con: espolón de plasma; pistola bólter; arma de combate de Caballero Negro.

El Anciano del Ala de Cuervo está equipado con: espolón de plasma; pistola bólter; arma de combate de Caballero Negro.

Cada Caballero del Ala de Cuervo está equipado con: espolón de plasma; pistola bólter; arma de combate de Caballero Negro.

UNIDAD ANEXADA

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

CLAVES: **Montada, Granadas, Imperium, Escuadra de Mando del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

CABALLEROS NEGROS DEL ALA DE CUERVO

M	R	S	H	L	CO
12"	5	3+	3	6+	2

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
Espolón de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	18"	2	3+	7	-2	1
Espolón de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	18"	2	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate de Caballero Negro	Combate	3	3+	5	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Caballeros de Caliban: Cuando esta unidad es elegida para combatir en un turno en que ha realizado un movimiento de carga, hasta el final de la fase, las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen las habilidades **[ANTIMONSTRUO 4+]** y **[ANTIVEHÍCULO 4+]**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Montada, Granadas, Imperium, Caballeros Negros del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

CABALLEROS NEGROS DEL ALA DE CUERVO

Los Caballeros Negros del Ala de Cuervo son los mayores guerreros de la 2ª Compañía, luchadores de élite que emulan los caballeros cazamonstruos del antiguo Caliban. Aceleran hacia el enemigo, golpeando con sus martillos corvus con tal fuerza que el extremo afilado atraviesa incluso la armadura más gruesa.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas en esta unidad, el espolón de plasma de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 lanzagranadas Astartes.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Cazador Maestre del Ala de Cuervo**
- **2-5 Caballeros Negros del Ala de Cuervo**

Cada miniatura está equipada con: espolón de plasma; pistola bólter; arma de combate de Caballero Negro.

UNIDAD ANEXADA

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

CLAVES: **Montada, Granadas, Imperium, Caballeros Negros del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros

MORTAJA DEL ALA DE CUERVO

M	R	S	H	L	CO
14"	8	3+	10	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Icono del Antiguo Caliban (Aura): Mientras una unidad **Adeptus Astartes** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Sigilo y cada vez que un ataque a distancia toma a esa unidad como blanco, la unidad se beneficia de cobertura contra dicho ataque.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Vehículo, Volar, Imperium, Mortaja del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros

MORTAJA DEL ALA DE CUERVO

Sobre cada Mortaja reposa una misteriosa estatua que sobrevivió a la destrucción de Caliban y quedó impregnada por las energías de ese suceso fatídico. Mediante el artificio de los Ángeles Oscuros, esas energías se ven amplificadas y ocultan a los hermanos de batalla cercanos ante la mirada del enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón de asalto.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Mortaja del Ala de Cuervo**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Imperium, Mortaja del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros

LAND SPEEDER VENGANZA DEL ALA DE CUERVO

M	R	S	H	L	CO
14"	8	3+	10	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Batería tormenta de plasma – normal [ACOPLADA, ÁREA]	36"	1D6+1	3+	8	-2	2
Batería tormenta de plasma – sobrecarga [ACOPLADA, ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D6+1	3+	9	-3	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	4	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Tormenta de Venganza: Una vez por turno, en la fase de disparo de tu oponente, cuando una unidad **Adeptus Astartes** amiga a 6" o menos de esta miniatura es eliminada, esta miniatura puede usar esta habilidad (pero no puede usarla cuando ella misma es eliminada). Si lo hace, en cuanto la unidad atacante haya terminado de resolver sus ataques, esta miniatura puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero al resolver esos ataques solo puede tomar como blanco a esa unidad enemiga (y solo si es un blanco válido).

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Vehículo, Volar, Imperium, Land Speeder Venganza del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

LAND SPEEDER VENGANZA DEL ALA DE CUERVO

Con un chasis más grande y motores antigravedad superiores, el Land Speeder Venganza puede cargar un armamento más pesado que otros Land Speeders, y por tanto es ideal para una batería tormenta de plasma. En batalla, aporta una potencia devastadora y puede seguir el ritmo a los vehículos terrestres más veloces del Ala de Cuervo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón de asalto.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Land Speeder Venganza del Ala de Cuervo**

Esta miniatura está equipada con: batería tormenta de plasma; bólter pesado; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Imperium, Land Speeder Venganza del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros

ESPOLÓN DEL ALA DE CUERVO

M	R	S	H	L	CO
20+"	8	3+	11	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter huracán [ACOPLADA, FUEGO RÁPIDO 6]	24"	6	3+	4	0	1
Cañón de fisura [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1D3+1	3+	16	-4	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3, Planeador**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Bomba de estasis: Una vez por batalla, después de que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir una unidad enemiga (que no sea **Aeronave**) sobre la que haya movido en esta fase. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales y debes tirar 1D6: con 1-3, dicha unidad no puede avanzar ni retroceder en la siguiente fase de movimiento de tu oponente; con 4-6, dicha unidad debe permanecer inmóvil en la siguiente fase de movimiento de tu oponente.

DAÑADO: 1-3 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-3 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Espolón del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

ESPOLÓN DEL ALA DE CUERVO

El Espolón posee armamento extraño que proviene de la Edad Oscura de la Tecnología, y está diseñado para atrapar las presas del Ala de Cuervo. El cañón de fisura dispara un rayo aniquilador multicolor, mientras que la única bomba de estasis de la cañonera puede frenar a los enemigos que huyan para que las tropas puedan darles caza.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Espolón del Ala de Cuervo**

Esta miniatura está equipada con: 2 bólteres huracán; cañón de fisura; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Espolón del Ala de Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros

CAZA NEPHILIM

M	R	S	H	L	CO
20+"	8	3+	11	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Mega bólter Vengador [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	10	3+	5	-1	2
Misiles Espadanegra [ANTIVOLAR 2+]	36"	2	3+	8	-2	1D6
Cañones láser Nephilim	48"	2	3+	12	-3	1D6+1
Bólter pesado doble [ACOPLADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3, Planeador**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Maniobras relámpago: Resta 1 a la tirada para impactar en ataques a distancia que tomen como blanco a esta miniatura. Si el ataque fue realizado por una miniatura que puede **Volar**, resta también 1 a la tirada para herir.

DAÑADO: 1-3 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-3 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Caza Nephilim**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros

CAZA NEPHILIM

Esbeltos interceptores aire-aire, los Cazas Nephilim realizan maniobras relámpago en combates vertiginosos. Estos pilotos presionan constantemente a los Tecnomarines pidiendo mejoras para hacer sus aeronaves más rápidas y mortales; los resultados han demostrado ser muy significativos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El mega bólter Vengador de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañones láser Nephilim.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Caza Nephilim**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado doble; mega bólter Vengador; misiles Espadanegra; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Caza Nephilim**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros

LION EL'JONSON

M	R	S	H	L	CO
8"	9	2+	10	5+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Arma Luminis – bólter [PISTOLA]	12"	4	2+	4	-1	2
Arma Luminis – plasma [PISTOLA]	12"	2	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lealtad – golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	8	2+	12	-4	4
Lealtad – barrido [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	16	2+	6	-3	2

PRIMARCA DE LA PRIMERA LEGIÓN

Secretos revelados: Una vez por turno, cuando tu oponente toma como blanco una unidad de su ejército con una estratagema pero antes de resolver los efectos de la misma, si esa unidad está a 12" o menos de esta miniatura, obtienes 1PM y dicha unidad enemiga debe hacer un chequeo de Acobardamiento. Si falla el chequeo, además de que la unidad quede acobardada, los efectos de esa estratagema no se resuelven (la estratagema se sigue considerando usada en esta fase).

Ejemplo marcial (Aura): Suma 1 a la tirada para impactar en los ataques de combate de miniaturas en una unidad **Adeptus Astartes** amiga que esté a 6" o menos de esta miniatura.

No hay escondite posible de los Vigilantes (Aura): Las miniaturas en una unidad **Adeptus Astartes** amiga que esté a 6" o menos de esta miniatura tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales.

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero, Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Juramento y órdenes**

Escudo del Emperador: Resta 1 a la tirada para herir en ataques que tengan como blanco esta miniatura. Además, cada vez que se asigna un ataque de combate a esta miniatura, con una tirada de salvación de 6 sin modificar, la unidad atacante sufre 1 herida mortal tras terminar de resolver sus ataques.

Guardaespaldas Ángeles Oscuros: Mientras esta miniatura esté a 3" o menos de una o más unidades **Infantería Adeptus Astartes** amigas, esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario.

Primarca de la Primera Legión: En tu fase de mando, elige una habilidad de Primarca de la Primera Legión (ver izquierda). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esta miniatura tiene esa habilidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE 3+

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe épico, Imperium, Primarca, Lion El'Jonson**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**

LION EL'JONSON

Lion El'Jonson acecha desde los reinos de las sombras envueltos en niebla como un antiguo caballero en busca de los terrores de la galaxia. Con su inmensa espada Lealtad, el Primarca despedaza a las monstruosidades más atroces, mientras que el Escudo del Emperador estalla en llamaradas de luz y fuerza en respuesta a los salvajes golpes de sus enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Lion El'Jonson – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Arma Luminis; Lealtad.

COMANDANTE SUPREMO

Si esta miniatura está en tu ejército, debe ser tu **Señor de la guerra**.

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe épico, Imperium, Primarca, Lion El'Jonson**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Astartes, Ángeles Oscuros**