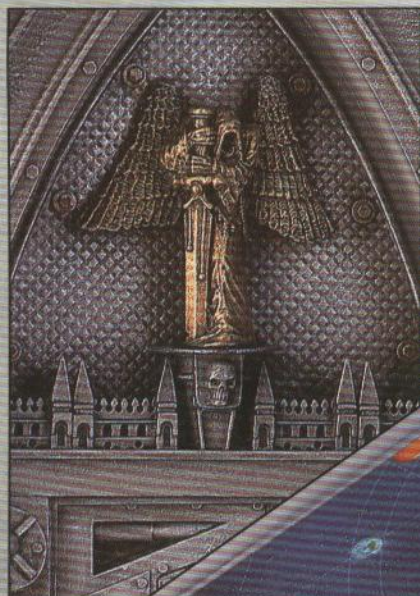
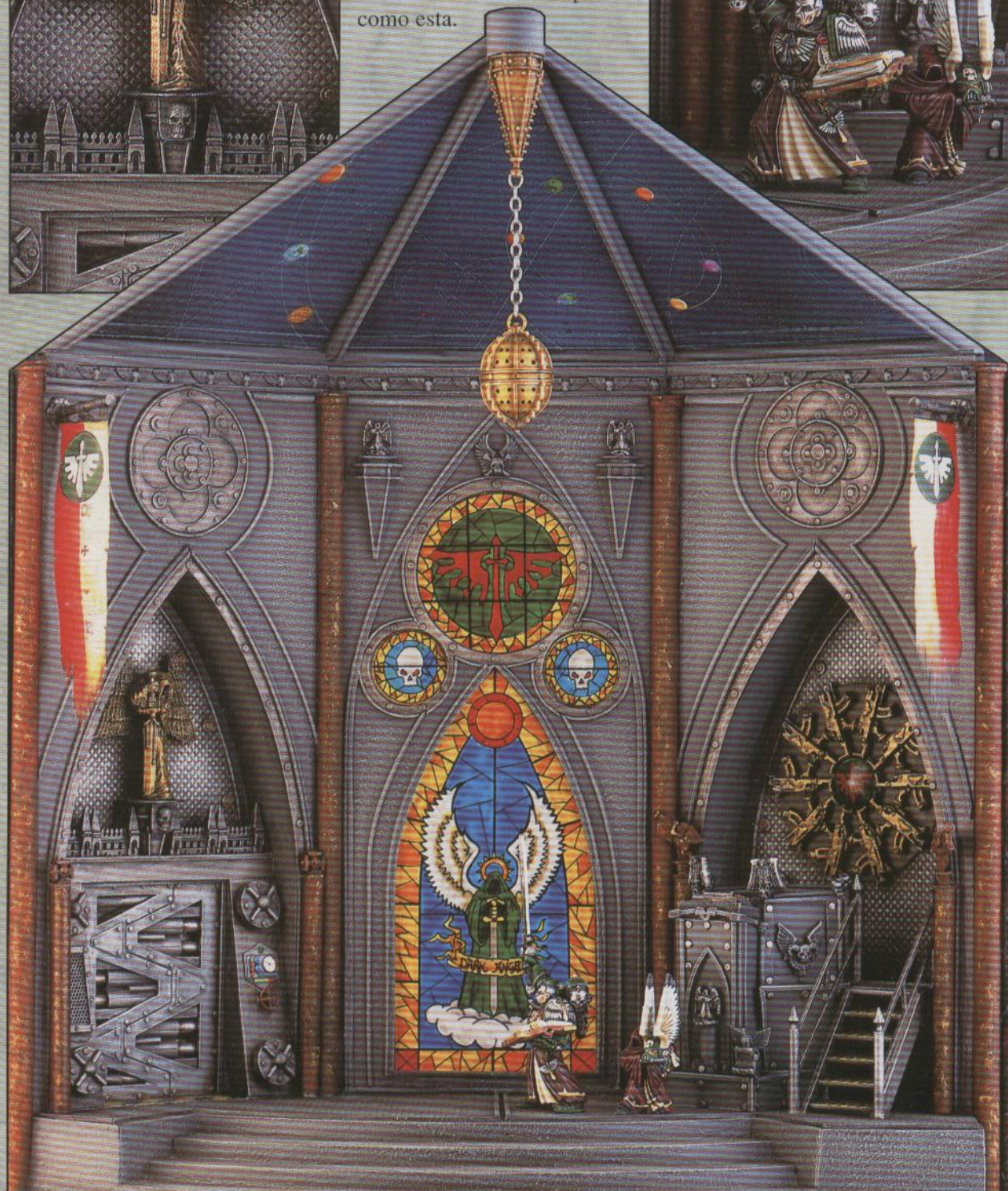


Monasterio de los Angeles Oscuros



Este diorama de Mike McVey muestra una capilla de los Ángeles Oscuros. En el interior de La Roca, hogar del Capítulo de Marines Espaciales Ángeles Oscuros, existen numerosas capillas como esta.





ÁNGELES DE MUERTE

LOS MARINES ESPACIALES ÁNGELES SANGRIENTOS Y ÁNGELES OSCUROS

Por Rick Priestley y Jervis Johnson

Ilustración de la portada: Geoff Taylor

Ilustraciones interiores: John Blanche, Wayne England, Mark Gibbons y Des Hanley

Relatos: William King y Jonathan Green

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Games Workshop, Citadel, Space Hulk, White Dwarf y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. Armageddon, Ángeles Oscuros, Ala de Muerte, Epic, Genestealer, Slottabase, Marine Espacial, Tiránidos, Ángeles Sangrientos, Codex, La Compañía de la Muerte, 'Eavy Metal, Lion El'Jonson, Orko, Ravenwing, Roboute Guilliman, Sanguinius, Servidor, Lobos Espaciales, Exterminadores y Ultramarines son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo.

El Copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd.

Copyright © Games Workshop Ltd., 1996. Todos los Derechos Reservados.

Los Dados de Dispersión son un diseño Registrado en el Reino Unido con el número 2017484.

Los Dados de Fuego Sostenido son Copyright © Games Workshop Ltd., 1996

Diseño de juego Asesorado por Bryan Ansell.

GAMES WORKSHOP
CHEWTON STREET
HILLTOP, EASTWOOD,
NOTTINGHAM NG16 3HY
UK

UN PRODUCTO
GAMES WORKSHOP®

GAMES WORKSHOP
C/ FRANCESC LAYRET 37-39
08950 ESPLUGUES DE LLOBREGAT
BARCELONA
ESPAÑA

CODIGO DE PRODUCTO: 3154

ISBN: 84-8879-48-2

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
LOS MARINES ESPACIALES	6
CAPÍTULOS DE MARINES ESPACIALES	6
LA HEREJÍA DE HORUS	6
EL CODEX ASTARTES	7
INFORMACIÓN ADICIONAL	7

LA SERVOARMADURA DE LOS MARINES ESPACIALES	8
CONSTRUCCIÓN DE SERVOARMADURAS	8
MODELOS DE ARMADURA	8



ÁNGELES OSCUROS	10
LOS PRIMARCAS	10
CALIBAN	10
EL JOVEN LION	10
LA ORDEN	11
EL EMPERADOR LLEGA A CALIBAN	12
LA DESTRUCCIÓN DE CALIBAN	12
EL CAPÍTULO EN LA ACTUALIDAD	14
LOS ÁNGELES OSCUROS DESCARRIADOS	14
EL SECRETO FINAL	14

ÁNGELES SANGRIENTOS	16
BAAL	16
LA LLEGADA DE SANGUINIUS	18
LA HUMANIDAD EN BAAL	18
LA IMPERFECCIÓN	19
PECULIARIDADES DEL CAPÍTULO	20
LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE	21
SED DE SANGRE	21

FUERZAS DE LOS MARINES ESPACIALES	23
MARINES ESPACIALES	23
TECNOMARINES	24
SERVIDORES	24
BIBLIOTECARIOS	25
CAPELLANES	26
CAPELLANES INTERROGADORES ÁNGELES OSCUROS	26
MÉDICOS	27
EXPLORADORES MARINES ESPACIALES	27
EXTERMINADORES	28
LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE	29
COMPAÑÍA RAVENWING	30
COMPAÑÍA ALA DE MUERTE	30
DREADNOUGHTS MARINES ESPACIALES	31
WHIRLWIND	32

SECCIÓN A COLOR	33
LOS ÁNGELES OSCUROS	35
LOS ÁNGELES SANGRIENTOS	47
CARTAS DE EQUIPO	60

LISTAS DE EJÉRCITO DE LOS ÁNGELES OSCUROS Y ÁNGELES SANGRIENTOS

TAMAÑO DE LA BATALLA	65
EL EJÉRCITO	65
PERSONAJES	65
EL COMANDANTE DEL EJÉRCITO	66
SARGENTOS VETERANOS	66
ESCUADRAS	66
ARMAS DE APOYO	66
TECNOMARINES Y SERVIDORES	66
ALIADOS	66
LIMITACIONES ESPECÍFICAS	66
PERSONAJES ESPECIALES	66
NUEVAS MINIATURAS	66
DIVISIÓN EN ESCUADRAS DE COMBATE ...	67
LA LISTA DE EQUIPO	68
LAS CARTAS DE EQUIPO	68
LISTA DE EQUIPO	68

**LISTA DE EJÉRCITO DE LOS
ÁNGELES OSCUROS 70**

ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO 70

PERSONAJES 70

SEÑOR DEL ALA DE MUERTE 70

SEÑOR DE LA RAVENWING 71

SEÑOR DE LOS ÁNGELES OSCUROS 71

PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA 71

CAPELLÁN 72

BIBLIOTECARIOS 72

MÉDICO 72

TECNOMARINE 73

SARGENTOS VETERANOS 73

ESCUADRAS 73

ESCUADRA DEL ALA DE MUERTE 73

ESCUADRA DE ASALTO 73

ESCUADRA TÁCTICA 74

ESCUADRA DE DEVASTADORES 74

ESCUADRA DE EXPLORADORES 74

 ESCUADRÓN DE LAND SPEEDERS DE
LA COMPAÑÍA RAVENWING 75

 ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS
DE LA COMPAÑÍA RAVENWING 75

 ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS DE ATAQUE
DE LA COMPAÑÍA RAVENWING 75

ARMAS DE APOYO 76

ALIADOS 76

TARÁNTULA 76

DREADNOUGHT 76

LÁSER MULTITUBO RAPIER76

WHIRLWIND 76

TANQUE LAND RAIDER 77

TANQUE PREDATOR 77

TRANSPORTE DE TROPAS RHINO 77

RAZORBACK 77

PERSONAJES ESPECIALES 78

COMANDANTE AZRAEL 78

EZEKIEL 80

HERMANO BETHOR 81

SAPPON 82

ASMODAI 82

**LISTA DE EJÉRCITO DE LOS
ÁNGELES SANGRIENTOS 83**

ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO 83

PERSONAJES 83

CAPITÁN EXTERMINADOR 83

CAPITÁN MARINE ESPACIAL 83

PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA 84

CAPELLÁN 84

BIBLIOTECARIO 84

MÉDICO 85

TECNOMARINE 85

SARGENTOS VETERANOS 85

ESCUADRAS 86

COMPAÑÍA DE LA MUERTE 86

ESCUADRA DE EXTERMINADORES 86

 ESCUADRA DE ASALTO DE MARINES
ESPACIALES VETERANOS 87

ESCUADRA DE ASALTO 87

ESCUADRA DE DEVASTADORES 87

ESCUADRA DE EXPLORADORES 88

ESCUADRA TÁCTICA 88

ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS 88

ARMAS DE APOYO 89

ALIADOS 89

DREADNOUGHT 89

TARÁNTULA 89

LÁSER MULTITUBO RAPIER 89

TANQUE LAND RAIDER 90

WHIRLWIND 90

TANQUE PREDATOR 90

TRANSPORTE DE TROPAS RHINO 91

RAZORBACK 91

LAND SPEEDER 91

MOTOCICLETA DE ATAQUE 91

PERSONAJES ESPECIALES 92

COMANDANTE DANTE 92

SARGENTO VETERANO CLEUTIN 93

JEFE BIBLIOTECARIO MEPHISTON 94

MÉDICO CORBULO 96

HERMANO CAPITÁN TYCHO 96

INTRODUCCIÓN



Ángeles de Muerte es el tercer volumen de la serie Codex Warhammer 40,000 dedicado a los Marines Espaciales. El primero describía la historia y el trasfondo del Capítulo de los Lobos Espaciales; y el segundo describía al Capítulo de los Ultramarines. Este Codex, a diferencia de los dos anteriores, describe a dos Capítulos de Marines Espaciales: los Ángeles Oscuros y los Ángeles Sangrientos. Aunque los dos Capítulos son diferentes en muchos aspectos, ambos arrastran un oscuro y terrible secreto desde hace miles de años, desde los tiempos de la Herejía de Horus.

Los Ángeles Oscuros fueron la primera Legión de Marines Espaciales, creada por el propio Emperador hace más de 10.000 años. Sus guerreros lucharon en la Gran Cruzada que unificó los mundos dispersos de la Humanidad y amplió las fronteras del Imperio, que han permanecido prácticamente inalteradas desde entonces. Cada uno de los guerreros del Capítulo corresponde al modelo arquetípico del Marine Espacial consagrado: austero y poco propenso a dejarse dominar por la ira, pero tenaz e implacable una vez dominado por su espíritu de lucha.

Los Ángeles Oscuros, a diferencia de la mayoría de Capítulos de Marines Espaciales, no tienen un mundo natal. Su base de operaciones es una gigantesca fortaleza-monasterio espacial denominada simplemente "La Roca". La Roca era un asteroide que fue excavado y transformado en un navío espacial de proporciones titánicas: ninguna otra nave espacial, excepto los pecios espaciales más grandes, puede compararse con él en tamaño. La Roca navega lentamente a lo largo del Imperio, cambiando continuamente de curso y dirección, apareciendo en un lugar y desvaneciéndose para volver a aparecer en otro punto situado a miles de años luz de distancia. Algunos creen que La Roca no puede controlarse del mismo modo que una astronave

Imperial, y que se mueve al azar a través del espacio Disforme, mientras que otros creen que su ruta está determinada por el capricho o la voluntad del Gran Señor Supremo de los Ángeles Oscuros. Como podrá verse en las páginas que siguen, ninguna de estas hipótesis puede estar más alejada de la realidad...

Los Ángeles Sangrientos son uno de los veinte Capítulos originales de Marines Espaciales creados en la Primera Fundación. Los Ángeles Sangrientos poseen una larga y orgullosa historia: el valor y el sacrificio personal de su Primarca Sanguinius durante la Herejía de Horus son legendarios. Cuando el Emperador se teleportó a bordo de la nave de combate de Horus para librar su combate final con el Señor de la Guerra, Sanguinius estaba también allí. Desafortunadamente, se vio separado de su Señor y tuvo que enfrentarse en solitario al Señor de la Guerra. Aunque Horus le ofreció un lugar junto a él, y numerosos planetas para que los gobernara, Sanguinius rechazó el ofrecimiento, sabiendo que al negarse firmaba su propia sentencia de muerte. Sanguinius no era rival para Horus en el momento máximo de su poder demoníaco, y el Señor de la Guerra le mató en combate singular.

Tal vez fue éste, más que ningún otro, el suceso que marcó más radicalmente el futuro del Capítulo. Aquéllos que comparten el modelo genético de Sanguinius pueden sentir aún algunas veces el eco de su terrible muerte. Este eco Psíquico les hace enloquecer y les lleva a un estado de furia asesina, mientras que sus almas se ven sacudidas por visiones siniestras.

Numerosos Capítulos sucesores tienen su origen en los Capítulos de los Ángeles Oscuros y de los Ángeles Sangrientos. Estos Capítulos fueron creados a partir del modelo genético de sus progenitores, y son muy parecidos a ellos en lo que se refiere a su organización y carácter. Este libro describe brevemente a estos Capítulos: se presenta toda la información necesaria sobre su organización y detalles sobre cómo pintarlos, para ayudar a los jugadores experimentados a organizar ejércitos de uno de estos Capítulos sucesores, si así lo desean.

Este Codex incluye toda la información necesaria para organizar un ejército de Ángeles Oscuros o de Ángeles Sangrientos; la historia detallada de los dos Capítulos, la lista de ejército de ambos Capítulos, cómo pintar las miniaturas y todas las reglas especiales que deben aplicarse a cada Capítulo. También se describen varios personajes famosos por su contribución a la historia de cada Capítulo, además de presentarse las reglas especiales aplicables a cada uno de ellos.

El **Codex Ángeles de Muerte** es también una guía útil para aquellos jugadores que deseen diseñar sus propios Capítulos de Marines Espaciales, ya que es una buena muestra de cuan diferentes y variados pueden ser los Capítulos de Marines Espaciales aunque superficialmente puedan parecer iguales. Crear un Capítulo propio es una alternativa atractiva para muchos jugadores, ya que pone a prueba la habilidad de los jugadores para transformar y pintar sus miniaturas, además de ejercitar al máximo su imaginación e ingenio. Por ello, crear un Capítulo original es una experiencia muy gratificante, aunque obtener un resultado satisfactorio requiera mucho trabajo duro!

"Adelante con honor, hermanos. debemos acabar con la amenaza Genestealer. Adelante por el Emperador, por nuestro pueblo y por nuestro capítulo. ¡adelante por el Ala de Muerte!"

Capitán Gabriel de la Compañía Ala de Muerte



LOS MARINES ESPACIALES

En el despiadado universo del Cuadragésimo Primer Milenio, enemigos terribles amenazan la existencia de la humanidad. Razas alienígenas, como por ejemplo los Orkos y los Tiránidos, arrasan sistemas solares enteros; mientras tanto, el alma de cada ser humano está bajo el asedio continuo de los poderes demoníacos de los dioses del Caos. Sobreviviendo únicamente gracias al formidable poder Psíquico del Emperador inmortal, el Imperio de la Humanidad se enfrenta sin tregua a innumerables enemigos. El Imperio Humano cuenta también con poderosas fuerzas armadas: la Guardia Imperial, las gigantescas máquinas de guerra de las Legiones de Titanes y los guerreros más mortíferos de todos: los Marines Espaciales de las Legiones Astartes.

Un Marine Espacial es un guerrero formidable: el producto final de un intenso adiestramiento y de la manipulación genética. Este proceso transforma a hombres seleccionados, procedentes de todas las sociedades guerreras de la galaxia conocida, en superhombres convertidos en auténticas máquinas de matar y equipadas con las mejores armas que la humanidad es capaz de diseñar.

Al nacer, todos los Marines Espaciales son humanos normales. La conversión en súper guerreros se consigue mediante la implantación de órganos manipulados genéticamente, creados a partir de modelos genéticos de los propios Primarcas. Una vez implantados, estos órganos crecen y modifican la estructura genética del paciente, al que se inyectan hormonas seleccionadas para contribuir a su crecimiento, así como expandir el tejido muscular y fortalecer la estructura ósea, mientras que otras sustancias creadas genéticamente son introducidas en el corriente sanguíneo del Marine Espacial para provocar otros cambios por todo su cuerpo. Este proceso requiere muchos años y tan sólo puede intentarse durante el periodo de desarrollo físico del Marine Espacial. Esto significa que todos los Marines Espaciales deben ser reclutados a edades muy tempranas y que deben iniciar su entrenamiento antes de alcanzar la edad adulta.



Horus

LOS CAPITULOS DE MARINES ESPACIALES

Los Marines Espaciales están organizados en *Capítulos*. Cada Capítulo es un ejército autosuficiente, que dispone de sus propias astronaves y suministros, y capaz de responder inmediatamente ante cualquier amenaza a la seguridad del Imperio. La historia de muchos de estos Capítulos se remonta a los orígenes del Imperio, hace más de diez mil años, cuando el Emperador aún vivía entre los hombres. En esa época, el Emperador creó a los Primarcas, veinte seres superiores e inmortales que debían ser sus generales y camaradas durante la Gran Cruzada para reunificar los mundos del hombre.

Los Primarcas eran creaciones del propio Emperador, y poseían poderes completamente desconocidos en el universo actual. Los primeros Marines Espaciales del incipiente Imperio también fueron creados en esa época. En esos primeros tiempos, los Marines Espaciales estaban organizados en unidades militares denominadas Legiones. Cada Legión estaba al mando de un Primarca, y era considerablemente más grande que los Capítulos de Marines Espaciales de la actualidad.

Los nombres de algunos de los Primarcas han seguido siendo conocidos a lo largo de los milenios, y las narraciones de sus gestas son legendarias. Nombres como Leman Russ, Rogal Dorn y Sanguinius, el Primarca Alado, son recordados con reverencia en todos los mundos habitados por el hombre, siendo respetados con un fervor sólo superado por el profesado al propio Emperador. Otros nombres son maldecidos por todos los hombres, pues varios Primarcas se rebelaron contra el Emperador y se unieron a Horus, el más poderoso de los Primarcas, cuando éste alzó su estandarte contra toda la humanidad. Durante la terrible era de oscuridad conocida como la Herejía de Horus, estos Primarcas fueron seducidos por el Caos y atacaron al Imperio en una guerra que finalizó con la muerte de Horus y la colocación del mortalmente herido Emperador en su Trono Dorado.

LA HEREJÍA DE HORUS

Horus fue el más poderoso de los Primarcas y el general en quien más confiaba el Emperador. Nadie podía imaginar que detrás de las victorias de Horus había algo más que un gran valor. Los acontecimientos posteriores demostraron que Horus servía a un señor de la oscuridad, y que su lealtad a la humanidad había sido falsa desde el principio. De alguna forma, sus genes habían sufrido mutaciones: corrompieron al Primarca y su Legión. Aunque aparentemente luchaban a favor de la humanidad, Horus y las tropas bajo su mando eran en realidad esclavos de los Dioses del Caos. Horus esperó el momento adecuado para rebelarse contra el Emperador, atacando la Tierra con sus Legiones en un intento de destruir al Emperador de un sólo golpe. Entre nueve y once Legiones se unieron a Horus, es decir, más de la mitad de todas las fuerzas de los Marines Espaciales, incluidos los ejércitos más experimentados y endurecidos en combate del Imperio.

Sería muy largo describir el ataque de Horus contra la Tierra y su subsiguiente derrota. Es suficiente decir que la guerra concluyó cuando el Emperador se teleportó a bordo de la nave de combate de Horus y mató al traidor. Sin embargo, antes de morir, Horus consiguió infligir una herida mortal al Emperador, además de matar a Sanguinius, el Primarca de los Ángeles Sangrientos.

Las heridas infligidas por Horus al Emperador eran graves, pero de alguna forma sobrevivió el tiempo suficiente para que su cuerpo fuera introducido en el Trono Dorado, el cual le ha mantenido con vida durante 10.000 años. Las vencidas Legiones de Traidores fueron expulsadas de la Tierra y escaparon hacia una región de la galaxia denominada el Ojo del Terror. Desde entonces han estado lanzando incursiones continuas contra el Imperio, y con el paso del tiempo, lentamente, han ido corrompiéndose más y más físicamente, a causa de la influencia de los Dioses del Caos. Actualmente, nadie pone en

duda las intenciones de los dioses que adoran, ni los malignos efectos que provoca esta siniestra alianza sobre la mente y el cuerpo humano. No se trata simplemente de las mismas Legiones de Traidores que atacaron la Tierra hace muchos milenios, sino también de los mismos Marines Espaciales, condenados a luchar por sus oscuros Señores por toda la eternidad.



EL CODEX ASTARTES

La Herejía de Horus puso en evidencia que el material genético de varias de las primeras Legiones de Marines Espaciales era defectuoso. Estas imperfecciones se habían multiplicado, acentuándose, por la necesidad de mantener el elevado número de efectivos de las gigantescas Legiones de Marines Espaciales durante las sangrientas guerras de ese periodo. Los poderes del Caos consiguieron aprovecharse de estos defectos para que Horus y muchos de los Marines Espaciales a sus órdenes se rebelaran contra el Emperador. Después de la derrota de Horus, se decidió reorganizar la estructura de las fuerzas armadas del Imperio para que en el futuro no pudiera ocurrir una catástrofe de características similares.

Esta misión fue llevada a cabo casi exclusivamente por el Primarca de los Ultramarines, Roboute Guilliman, cuyo *Codex Astartes* sentó las bases de la organización y las tácticas de los nuevos Capítulos de Marines Espaciales. El *Codex Astartes* implicó la disolución de las viejas Legiones para reorganizar a los Marines Espaciales en unidades de combate más pequeñas denominadas Capítulos, que representarían una amenaza menor si se corrompían. La mayoría, pero no la totalidad, de los Capítulos están compuestos aproximadamente por un millar de guerreros, organizados en diez compañías de cien guerreros cada una. Algunos Capítulos pueden ser mucho más grandes o pequeños de lo habitual, superándose normalmente el número de guerreros si el Capítulo toma parte en alguna guerra prolongada o que implique un gran desgaste de efectivos.

Las Legiones de Marines Espaciales originales fueron divididas, creándose un Capítulo que conservó el nombre de la Legión original y varios Capítulos con nuevos nombres. No se sabe a ciencia cierta cuántos Capítulos fueron creados después de la Herejía de Horus. Muchos archivos Imperiales han quedado destruidos, y en los 10.000 años transcurridos desde entonces han sido creados y destruidos muchos Capítulos. Lo único que puede afirmarse es que existe un millar de Capítulos dispersos por todo el Imperio. A consecuencia de la incierta historia de los Capítulos de los Marines Espaciales, la siguiente lista no es completa, pero incluye todos los Capítulos que se sabe fueron creados después de la Herejía de Horus, en la denominada Segunda Fundación.

No todos los Capítulos cumplen rigurosamente la estricta organización ni los modelos tácticos del *Codex Astartes*. Aquéllos que lo respetan normalmente son denominados *Capítulos Codex*, ya que siguen fielmente las directrices del *Codex Astartes* como modelo para su organización y simbología táctica. De todos los Capítulos *Codex*, el más antiguo y conocido es el de los Ultramarines, el Capítulo del Primarca Roboute Guilliman. Muchos de los restantes Capítulos *Codex* descienden de la línea genética de los Ultramarines.

Sin embargo, algunos Capítulos no siguen estrictamente las normas del *Codex* en cuanto a organización, operaciones tácticas y otros muchos aspectos. Unos pocos Capítulos no siguen el *Codex* en absoluto, como por ejemplo los Lobos Espaciales, que fueron moldeados por la feroz voluntad de su Primarca según los propios criterios de éste. La mayoría de Capítulos siguen de forma general las

Capítulo Original	Sucesores
Lobos Espaciales	Hermanos de Manada.
Ultramarines	Guerreros Águila, Águilas Plateadas, Águilas de Muerte, Novamarines, Patriarcas de Ulixis, Cónsules Blancos, Cónsules Negros, Catadores, Creadores, Pretores de Orfeo, Génesis, Aurora (todos estos Capítulos son denominados Capítulos Primogénitos o Primeros Nacidos).
Ángeles Oscuros	Ángeles de Absolución, Ángeles Redentores, Ángeles Vengadores (junto a los Ángeles Oscuros, estos Capítulos son conocidos como los No Perdonados).
Puños Imperiales	Templarios Negros, Puños Escarlata.
Ángeles Sangrientos	Ángeles Descarnados, Ángeles Sanguinarios, Ángeles Escarlata.
Cicatrices Blancas	Invasores, Indómitos, Destruyentes, Señores de las Tormentas.
Manos de Hierro	Garras Rojas, Garras de Bronce.
Salamandras	(Ninguno conocido).
Guardia Implacable	Guardia Negra, Despiadados, Aves de Presa.

directrices del *Codex Astartes*, pero presentan ligeras variaciones. Tanto los Ángeles Sangrientos como los Ángeles Oscuros podrían englobarse en esta categoría, como podrá verse con mayor detalle en las páginas que siguen.



INFORMACIÓN ADICIONAL

Esta introducción sobre los Marines Espaciales es necesariamente breve. El *Codex Ultramarines* y, en menor medida, el *Codex Lobos Espaciales* incluyen más información sobre la creación de los Marines Espaciales, la Herejía de Horus y el *Codex Astartes*. La revista *White Dwarf* publica regularmente artículos sobre la historia del Imperio y las tropas que componen los ejércitos Imperiales.

LA SERVOARMADURA DE LOS MARINES ESPACIALES

Durante más de 10.000 años, la Servoarmadura de Combate ha simbolizado la dedicación y la férrea determinación de las Legiones Astartes. Una Servoarmadura es mucho más que un simple elemento de equipo: es un símbolo cuidadosamente decorado y en perfecto estado de mantenimiento que tiene un profundo significado para el Marine Espacial que la emplea. Ponerse la Servoarmadura por vez primera es un momento culminante en la vida de todo Marine Espacial. La armadura no se consigue fácilmente; el Marine Espacial debe ganársela. Todos los nuevos Marines Espaciales sirven primero en la compañía de Exploradores, y sólo cuando han probado su valía en numerosas batallas obtienen el privilegio de llevar una Servoarmadura.

Cada Servoarmadura de Combate de los Marines Espaciales es fabricada artesanalmente por un maestro armero Tecnomarine con materiales forjados por él mismo y a partir de su propio diseño. Esto significa que, aunque superficialmente todas las armaduras parecen iguales, todas son ligeramente diferentes entre sí, ya que reflejan el carácter del Tecnomarine que las ha creado.



Fabricar una Armadura de Combate es un proceso largo, que necesita varios meses para completarse. En cada etapa del proceso deben llevarse a cabo las ceremonias y liturgias adecuadas para asegurar que la armadura ofrezca toda la protección, tanto espiritual como física. El más mínimo error durante el proceso de construcción puede hacer que la armadura entera deba ser descartada, y deba empezarse de nuevo el proceso.

Los tipos de armadura más antiguos están asociados con la historia de algunos Capítulos, y a veces con las hazañas de sus Héroes. Cualquier parte o fragmento de armadura, que pueda demostrarse perteneciente a un héroe legendario del Capítulo, será venerado como una valiosa reliquia. Los mejores oficiales de los Marines Espaciales son recompensados con partes de armaduras antiguas, como una placa pectoral o un casco, que pueden tener una larga y famosa historia, y que pueden haber pertenecido a una larga sucesión de héroes Marines Espaciales.

CONSTRUCCIÓN DE SERVOARMADURAS

El elemento más importante en la construcción de una Servoarmadura de Combate de los Marines Espaciales son las gruesas placas de blindaje cerámico que componen la protección básica ante los ataques enemigos. Cada una de estas placas puede tener hasta 3 centímetros de grosor, y su estructura interna en forma de "panel de abeja" le permite disipar la energía y contener cualquier daño sufrido por la armadura. La armadura es capaz de reducir entre un 50 y un 85 por ciento las posibilidades de que el Marine Espacial

resulte herido con armas de bajo calibre, y proporciona una buena protección contra todas las armas excepto las más mortíferas que existen en los campos de batalla del Cuadragésimo Primer Milenio.

Una Servoarmadura pesa aproximadamente 125 kilogramos, y sería demasiado pesada incluso para un Marine Espacial si no fuera por los "servos" de fibra activados por electricidad integrados en el interior de la estructura de la armadura. Estos servos amplifican cada movimiento del usuario, permitiéndole moverse fácilmente y con total libertad. Además, la mayoría de Servoarmaduras cuenta con un neutralizador gravítico que reduce efectivamente el peso y la inercia de la armadura hasta el mismo nivel que tendría un ser humano normal.

La planta de potencia de la Servoarmadura de Combate es una pequeña batería que se alimenta de una carga atómica contenida en el Generador de la armadura. El Generador también contiene todo el equipo adicional necesario para activar el sistema de soporte vital, reciclar de aire, recuperar fluidos y varias funciones médicas automatizadas.

El casco de la armadura está equipado con sensores automáticos que permiten al Marine Espacial ver y oír normalmente, ver en el espectro de luz infrarroja y ultravioleta, e incluso oír en una banda más amplia de frecuencias. El Marine Espacial también puede ampliar a voluntad una imagen o un sonido determinado. Si el Marine Espacial queda expuesto a luces cegadoras o ruidos ensordecedores, un procesador computerizado actúa como válvula de seguridad, amortiguando estos estímulos sensoriales para evitar que el Marine Espacial sufra ningún daño.

MODELOS DE ARMADURA

Muchos humanos que han tenido contacto con los Marines Espaciales saben reconocer fácilmente los modelos más frecuentes de armaduras. Sin embargo, existen otros modelos de armaduras más antiguos que siguen manteniéndose en servicio cuyo diseño es muy diferente. Algunos Capítulos de Marines Espaciales utilizan un único modelo de armadura, mientras que otros pueden utilizar varios modelos diferentes.

Muchos de los modelos de armadura más antiguos tienen un significado especial para algunos Capítulos, que equipan con ellas a sus guardias ceremoniales o a sus unidades de elite. Otros Capítulos de Marines Espaciales son menos formales en la utilización de armaduras, mezclando varios modelos de armaduras en sus unidades de combate, con poco o ningún sentido de la uniformidad. El grado de uniformidad en un Capítulo de Marines Espaciales varía mucho de un Capítulo a otro, y normalmente está determinado por precedentes históricos o por la tradición.

Las primeras armaduras de los Marines Espaciales se desarrollaron a partir de la armadura que llevaban los guerreros tecno-bárbaros que dominaron la tierra durante la Era de los Conflictos. Este modelo primitivo de Servoarmadura fue utilizado por los primeros Marines Espaciales que lucharon junto al Emperador para unificar los planetas del Sistema Solar bajo su gobierno personal. Una vez unificado el sistema terráqueo, y con el proceso de reconstrucción a plena marcha, se inició la conquista de la galaxia. Incluso antes de que finalizaran las tormentas de Disformidad y la Era de los

Conflictos, el Emperador empezó a hacer planes para su Gran Cruzada. Estos planes incluían el reequipamiento de los Marines Espaciales con una Armadura de Combate mucho más sofisticada que se denominó Armadura de la Cruzada o de Cruzado.

A diferencia de las primitivas Servoarmaduras utilizadas por los primeros Marines Espaciales, la Armadura de Cruzado era completamente hermética y disponía de un sistema de soporte vital, por lo que era adecuada para operar tanto en mundos alienígenas como en el espacio profundo. Estaba compuesta por placas articuladas para facilitar el movimiento. A veces, la armadura se modificaba añadiendo placas fijas de blindaje en el cuerpo y extremidades, o con un casco más protegido; sin embargo, estas modificaciones hacían que la armadura fuera demasiado pesada e incómoda para su utilización diaria, por lo que se restringió su utilización a acciones de abordaje y combate en túneles.

Este tipo de armadura fue utilizada durante toda la Gran Cruzada. Muchos consideran que es la más eficaz de todas las armaduras de los Marines Espaciales, aunque era muy difícil reparar sus placas superpuestas de blindaje. Algunas de estas armaduras originales fabricadas durante la Gran Cruzada, después de ser cuidadosamente reparadas y conservadas, siguen siendo utilizadas por muchos Capítulos de Marines Espaciales, en pequeñas cantidades, para funciones ceremoniales.

La Gran Cruzada duró aproximadamente 200 años, al final de los cuales llegó un período de consolidación política. Los Marines Espaciales estaban dispersos a lo largo y ancho de la galaxia, actuando más como guarniciones que como ejércitos en campaña, y su número fue reducido para acomodarse a esta situación. Gran parte del equipo había sufrido un gran desgaste, incluyendo las antiguas Armaduras de Cruzada. Mientras algunas Legiones de Marines Espaciales prefirieron conservar sus Armaduras de Cruzada, la mayoría empezó a construir nuevos modelos de Servoarmaduras.

Las nuevas técnicas y los secretos aprendidos por el Maestro Armero Tecnomarino de un Capítulo fueron compartidos o copiados rápidamente por los Maestros Armeros Tecnomarinos de otros Capítulos. Estas innovaciones, combinadas con los secretos técnicos descubiertos en los nuevos planetas conquistados, llevaron al desarrollo de un nuevo modelo de armadura más eficiente, aumentando la protección y reduciendo simultáneamente el peso de la armadura. Los nuevos modelos de armadura desarrollados evolucionaron con el paso del tiempo hasta llegar a convertirse en los modelos más extendidos de Servoarmaduras de Combate de los Marines Espaciales: los modelos Codex.

Las primeras versiones de la Armadura Codex tenían un aspecto rudimentario pero efectivo, con gran parte del sistema de servos expuesto en el exterior de la armadura. Pudo comprobarse que esto representaba un punto débil para la armadura, creándose todo tipo de blindajes pectorales adicionales improvisados sobre el campo de batalla. Los Tecnomarinos pronto empezaron a colocar estos blindajes pectorales en las Armaduras Codex de forma habitual, confiriéndoles una apariencia más limpia al situar el sistema de cableado bajo las placas de blindaje. La mayoría de Armaduras Codex llevan el símbolo del águila Imperial sobre el blindaje pectoral, lo cual hace que esta armadura se conozca con los nombres vulgares de *Armorum Impetor* o Armadura de Águila.

En muchas Armaduras de Cruzado, el casco estaba fijado a la armadura, y la cabeza del usuario se movía libremente en su interior. En la Armadura Codex, el casco no es fijo, sino que se mueve junto a la cabeza del guerrero. Esto es un reflejo de la mayor experiencia de sus constructores en el conector neuronal y la utilización de nuevos materiales disponibles a medida que el Imperio se extendía.

Las Armaduras Codex utilizan dos modelos de casco. Uno, generalmente denominado *Casco Corvus*, fue un diseño completamente nuevo; el otro, una derivación del empleado en la Armadura Acorazado Táctico de Exterminador, está basado en uno de los primeros cascos de Exterminador, con el mismo tipo de componentes de sensores automatizados que los empleados en las Armaduras de Exterminador. Los dos modelos de casco son completamente intercambiables, y un casco de un modelo puede ser reemplazado por un casco de la otra versión si sufre algún daño en combate.

En algunas Armaduras Codex, el hombro izquierdo de la armadura utiliza un método de construcción especial "tachuelado" que se remonta a la Herejía de Horus. En combate, el lado derecho del guerrero precisa una protección adicional mientras dispara su arma, de forma que el lado izquierdo puede ser reemplazado por las más sencillas (y menos efectivas) placas "tachueladas". Esta forma de economizar era muy necesaria en esa época. Más tarde, el hombro "tachuelado" se asoció a la campaña de la Tierra y el heroísmo final de los Marines Espaciales, así que acabó convirtiéndose en un emblema tradicional de esa época.



Esta ilustración muestra a los Ultramarines luchando durante la Herejía de Horus. El Capitán que está al fondo está equipado con una Armadura de Cruzado, muy frecuente en ese período. Los otros Marines Espaciales están equipados con las primeras versiones de la Armadura Codex, con cascos del modelo Exterminador. También puede apreciarse la utilización de las placas de blindaje "tachueladas" en el hombro izquierdo y en los cascos, así como el vulnerable sistema de servos expuestos en el pecho y las piernas de las Armaduras Codex.

LOS ANGELES OSCUROS



Los orígenes del Capítulo de los Ángeles Oscuros están envueltos en el misterio. No existe ninguna información sobre sus primeros tiempos ni mención alguna de su participación en la Gran Cruzada del Emperador. Todas las referencias a sus actividades durante los tiempos malditos de la Herejía de Horus han sido eliminadas de la historia oficial Imperial. Sin embargo, existe una leyenda que dice que los Ángeles Oscuros estuvieron a punto de sucumbir al poder del Caos; que una terrible traición mancilló todas las gestas anteriores de gran valor del Capítulo, manchando de forma imborrable su honor. Tan grande fue su deshonra que desde entonces el Capítulo se ha esforzado por conseguir la absolución por los pecados cometidos hace miles de años.

Los Ángeles Oscuros son considerados uno de los mejores Capítulos de Marines Espaciales, siendo especialmente respetada su Compañía *Deathwing* (*Ala de Muerte*). Sólo los miembros más importantes del Capítulo de los Ángeles Oscuros conocen el terrible e ignominioso secreto de lo sucedido hace diez mil años: un secreto que ha llevado a los Ángeles Oscuros a emprender la búsqueda a través del tiempo y del espacio de la batalla final, que supondrá su redención o su condenación definitiva...

LOS PRIMARCAS

Para entender lo qué les sucedió a los Ángeles Oscuros, debemos retroceder más de 10.000 años, a una era anterior a la existencia de los Marines Espaciales: la era en la que el Emperador creó a los Primarcas. Éste -en su gran sabiduría- creó estos poderosos superhombres diseñados genéticamente para que le ayudaran en su Gran Cruzada de unificación de la galaxia. Los genes mutantes

utilizados como estructuras básicas para crear a estos guerreros de elite habían sido refinados y seleccionados durante siglos; y a pesar de los esfuerzos del Emperador por resguardarles con sus poderes Psíquicos, los Oscuros Dioses del Caos acabaron descubriendo el proyecto. Aunque no disponían del poder suficiente para destruir físicamente las cápsulas incubadoras en las que crecían los embriones de los Primarcas, los Poderes del Caos consiguieron combinar su energía para arrancarlas de la protección del Emperador, dispersando los tanques amnióticos que contenían a los fetos a lo largo y ancho del espacio Disforme.

Las veinte cápsulas de incubación estuvieron perdidas en el espacio Disforme durante décadas, o incluso siglos, hasta que finalmente regresaron al universo material llegando a la superficie de algunos mundos habitados por humanos en puntos muy distantes de la galaxia. La cápsula de un Primarca, el que sería conocido como Lion El'Jonson, fundador de los Ángeles Oscuros, descendió en un mundo aislado en la frontera Norte del Ojo del Terror: el Mundo Muerto de Caliban.

CALIBAN

El medio ambiente de Caliban era verdaderamente hostil y cruel. En los desolados bosques que cubrían el planeta vivían criaturas que habían sido deformadas por el Caos: poseían tal ferocidad que la mera supervivencia diaria era una lucha continua. Los habitantes humanos de Caliban estaban obligados a vivir en gigantescas fortalezas y castillos situados en claros talados en medio de los bosques del planeta. Aislados de la Tierra por las tormentas del Espacio Disforme que asolaron la galaxia durante la Era de los Conflictos, la civilización de Caliban sufrió una regresión hasta un estado semifeudal, en el que la mayoría de sus habitantes estaba sometidos al poder de una pequeña elite guerrera.

Los nobles de Caliban eran una casta orgullosa y feroz. Criados desde la infancia para vivir y morir por la espada, eran guerreros formidables y muy valientes. Estaban equipados con una versión de armadura de combate bastante similar a la utilizada por los primeros Marines Espaciales, y al igual que estos, su armamento principal era la Espada Sierra y la Pistola Bolter. Sin embargo, la mayor parte de la tecnología avanzada se había perdido: los nobles guerreros cabalgaban a la batalla en enormes caballos de guerra.

La vida de los nobles era una lucha constante contra una multitud de criaturas siniestras que intentaban arrasar sus pequeñas poblaciones. A veces alguna criatura especialmente temible aparecía en un área, aterrorizándola. En tales casos, el gobernante de la comunidad declaraba una cacería contra el monstruo, acudiendo los nobles de toda el área para intentar matar a la criatura. Matar a una criatura en una de estas cacerías era un gran honor y significaría la riqueza para el afortunado noble que consiguiera matar al monstruo, aunque con frecuencia muchos nobles hallaban una muerte sangrienta y terrible bajo las garras y las fauces de una abominación infernal.

EL JOVEN LION

Es en este planeta donde se estrelló la cápsula del joven Primarca. La mayoría de los demás Primarcas fueron bastante afortunados al ser encontrados y criados por los humanos nativos del planeta donde aterrizaron. Pero éste no fue el destino de Jonson, ya que su cápsula aterrizó en una región remota e inhóspita de Caliban, a muchos kilómetros de la población humana más cercana.

Inexplicablemente, Jonson consiguió sobrevivir durante esos primeros años en Caliban. Por lógica, debería haber muerto a los pocos minutos de haber llegado al planeta. Pero Jonson no murió. De alguna forma, siendo tan sólo un niño en uno de los Mundos Muertos

más peligrosos del Imperio, Jonson no sólo consiguió sobrevivir, sino que creció haciéndose alto y fuerte. Nadie puede saber cómo fue su existencia durante aquellos siniestros y oscuros días, pues no había nadie que pudiera contemplar los primeros años de su vida, y Jonson nunca habló de esa época. Tan sólo puede afirmarse que durante una década, Jonson sólo pudo confiar en sus propios instintos y habilidades para sobrevivir. Nadie podía ayudarlo: sólo podía confiar en sus propias fuerzas. En ese estado, y después de una década desde su llegada al Planeta, fue como el Primarca encontró a los primeros seres humanos.

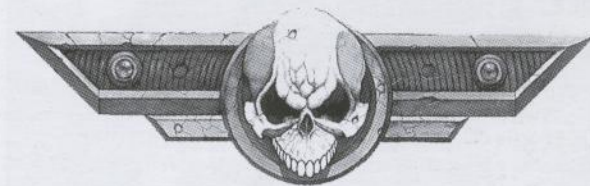
LA ORDEN

Los valientes caballeros que le encontraron pertenecían a un grupo conocido simplemente como la Orden. La Orden tenía una gran reputación en todo Caliban por la honestidad, nobleza e inquebrantable valor en batalla de sus hermanos caballeros. A diferencia de los demás caballeros de Caliban, los miembros o hermanos de la orden eran seleccionados por sus méritos y no por su herencia. Cualquiera podía unirse a la Orden, sin importar cuán humilde fuera su origen. Los grupos de hermanos caballeros de la Orden viajaban a través del planeta para ayudar a aquéllos que les necesitaran.

En una de estas grandes expediciones, un grupo de la Orden encontró al salvaje que vivía en los bosques. Creyendo que era un monstruo, los caballeros iban a matar al Primarca cuando uno de ellos, que notó que había algo más en la criatura de lo que parecía a primera vista, detuvo a sus compañeros. El salvador del Primarca, que se llamaba Luther, y el resto de caballeros regresaron a la civilización, llevándose con ellos al hombre nacido en el bosque.

A causa de su aspecto y del lugar de su descubrimiento, la Orden llamó al salvaje Lion El Jonson, que significa "El León, el Hijo del Bosque". Jonson pudo adaptarse fácilmente al modo de vida de los humanos, aprendiendo a hablar con sorprendente rapidez. Pero jamás contó nada del tiempo que vivió en el bosque.

En el interior de la fortaleza-monasterio de la Orden, el Primarca



Durante los años siguientes, Jonson y Luther avanzaron en la cadena de mando de la Orden. Sus éxitos se convirtieron en leyenda en Caliban, y la reputación de la Orden creció de forma paralela. El número de jóvenes guerreros que querían entrar en la Orden creció y creció, de tal forma que tuvieron que construirse nuevas fortalezas-monasterio. Mientras la Orden crecía en número, Jonson y Luther intentaron iniciar una cruzada contra los monstruos que infestaban los bosques, para limpiar el planeta de una vez por todas de su maléfica presencia. La oratoria de Luther convenció a los Grandes Maestros de los monasterios y a la mayoría de los nobles del planeta para que se unieran a la cruzada, pero fue la increíble habilidad de Jonson para planificar y organizar la que consiguió que en el curso de tan sólo una década, el planeta de Caliban quedara libre de las criaturas monstruosas que lo habían poblado. Los habitantes del antaño peligroso planeta conocieron una edad dorada.

La estación de las nieves y tempestades llegó diez veces al bosque, hogar del joven Primarca que sería conocido como Lion El Jonson. En ese tiempo había completado su crecimiento físico por completo: los poderes introducidos genéticamente habían acelerado su desarrollo a una velocidad vertiginosa. Aislado del contacto humano, no podía hablar; sólo podía articular rugidos de cólera, rabia o frustración. Corría desnudo entre los oscuros bosques de pinos, cazando y siendo a su vez cazado. Su pelo era largo y desaliñado, sus tristes ojos miraban el mundo tras una maraña de pelo rizado y rubio. Sus uñas eran largas y estaban llenas de mugre y sangre.

Y ocurrió que un día, este salvaje -más león que hombre- oyó un nuevo y extraño sonido. Era un sonido que nunca antes había escuchado. El sonido de una risa humana. Dominado por la curiosidad, Jonson fue atraído hacia este extraño y nuevo sonido.

Llegó hasta una partida de caza acampada en un claro, donde sus miembros reían y hablaban alrededor del cuerpo sin vida de una de las feroces criaturas del Caos que poblaban el planeta. Con ojos desorbitados, Jonson estudió a estas extrañas criaturas tan parecidas a él, pero a la vez tan diferentes. Estaba tan aturdido por lo que contemplaba que olvidó su cautela natural. Ese descuido casi le costó la vida.

Uno de los caballeros echó una fugaz mirada hacia el bosque y descubrió a Jonson en el límite del claro. Lo que vio no era un hombre, sino algún tipo de bestia salvaje. Instintivamente, el

caballero desenfundó su Pistola Bolter y disparó una ráfaga de proyectiles. La sobrehumana rapidez de reacción de Jonson le salvó de la muerte, al lanzarse a un lado. Pero incluso así, uno de los proyectiles de Bolter impactó en su hombro izquierdo y explotó. Partículas de adamantio al rojo vivo se incrustaron profundamente en su carne. Jonson intentó escapar, tambaleándose, pero fue rápidamente rodeado por la partida de caza. Con la espalda apoyada contra un árbol inmenso, Jonson miró desafiante el semicírculo de caballeros que le rodeaba, dispuesto a vender cara su vida.

La historia del Imperio podría haber sido muy diferente si Jonson hubiese muerto en ese momento, pero no fue así. Mientras los caballeros le apuntaban con sus Pistolas Bolter, uno de ellos gritó "¡Alto!" En medio de un silencio mortal, el joven caballero desmontó de su caballo y avanzó hacia Jonson, guardó su pistola y dejó caer su Espada Sierra. Jonson no atacó cuando el joven guerrero se le acercó. El caballero levantó una mano, y apartó los cabellos de la cara de Jonson, con lo que reveló sus facciones perfectamente humanas y la fiera luz de la inteligencia que brillaba en sus ojos.

El caballero habló, "Mirad, es un hombre, no una bestia." Y dicho esto, condujo a Jonson hacia el resto de los caballeros, que quedaron aturdidos, mirándole con asombro e incredulidad. El joven guerrero se llamaba Luther, y su destino, el de Jonson y el de los Ángeles Oscuros iban a estar inexorablemente entrelazados a partir de ese momento.

En reconocimiento por su triunfo ante las criaturas del Caos, Lion El'Jonson fue proclamado nuevo Supremo Señor de la Orden y de Caliban. Aunque Luther no expresó abiertamente su descontento por la concesión de aquel gran honor a Jonson, no hubiera sido humano si no hubiera sentido un poco de celos. Ese fue el primer pequeño paso hacia el grave cisma que más adelante iba a dividir irreconciliablemente al Capítulo de los Ángeles Oscuros. Pero eso ocurriría en el futuro: por el momento, la gente de Caliban disfrutó de un periodo de paz y tranquilidad.

EL EMPERADOR LLEGA A CALIBAN

Mientras tanto, sin que Jonson ni la gente de Caliban lo supieran, el Emperador llevaba a cabo su Gran Cruzada a través de la galaxia, reunificando a la humanidad y liberando a sistemas planetarios enteros de sus opresores alienígenas. A medida que la marcha conquistadora del Imperio avanzaba a través de la galaxia, los Exploradores Imperiales redescubrieron el mundo de Caliban.

No pasó mucho tiempo antes de que el Emperador se reuniera finalmente con el Primarca. El Emperador sintió la misma alegría que hubiera tenido un padre al encontrar a su hijo perdido. La primera acción del Emperador fue otorgar a Lion El'Jonson el control de la Legión de los Ángeles Oscuros. Este cuerpo de Marines Espaciales había sido creado por el Emperador a partir del modelo genético de su Primarca, y habían luchado por toda la galaxia, junto a otras fuerzas Imperiales, en la Gran Cruzada.

Caliban fue declarado planeta natal de los Ángeles Oscuros, y la Orden entera ingresó en sus filas. Aquellos caballeros que eran lo suficientemente jóvenes fueron implantados con el modelo genético de la Legión, mientras que aquellos demasiado viejos para poder ser transformados en Marines Espaciales se convirtieron también, gracias a la cirugía, en guerreros de elite del Imperio. El primero en entrar de esta forma en la Legión fue Luther, que se convirtió en el lugarteniente de Jonson, tal y como lo había sido en la Orden.

Sin embargo, la Gran Cruzada tenía que continuar: había incontables mundos humanos que seguían bajo la influencia del Caos o que estaban subyugados por el cruel dominio de alguna raza alienígena. Por ello, Jonson y muchos de los Ángeles Oscuros partieron con el Emperador para continuar adelante con la batalla por la humanidad. Luther quedó a cargo del resto de la Legión como guarnición en Caliban. A pesar de la importancia del cargo que ostentaba Luther, éste no satisfacía sus ambiciones personales.

Mientras la fama de Jonson se propagaba por toda la galaxia y los informes de sus grandes hazañas y progresos en la guerra llegaban al planeta natal de la Legión, Luther consideraba que le habían robado su derecho a la gloria. Deseaba la fama y el reconocimiento que consideraba le correspondía como igual de Jonson. Su posición de gobernador planetario de un planeta primitivo prácticamente olvidado le parecía cada vez más un insulto. La semilla de los celos y la disensión que había brotado en Luther, cuando Jonson fue nombrado Señor Supremo de la Orden, crecía ahora en su corazón a medida que la notoriedad y gloria del Primarca se incrementaban día tras día.

LA DESTRUCCIÓN DE CALIBAN

Entonces llegaron los terribles días de la Herejía de Horus. Mientras el Emperador luchaba contra el Señor de la Guerra Horus por la posesión de la Tierra, Lion El'Jonson estaba lejos, luchando por la humanidad junto a Leman Russ, el Primarca de la Legión de Marines Espaciales de los Lobos Espaciales. Al enterarse de lo que estaba sucediendo en la Tierra, ambos generales regresaron a ella lo más rápidamente posible. Cuando

llegaron a la órbita terrestre vieron que habían llegado demasiado tarde. Los sucesos habían seguido su terrible curso y la apocalíptica batalla final había terminado. Las fuerzas del Caos habían sido derrotadas, pero habían dejado el Imperio en ruinas. Pero Jonson todavía tenía que descubrir una última y horrible traición al regresar a su mundo natal, Caliban.

Habían pasado muchos años desde que Jonson había abandonado Caliban, y deseaba ver su planeta natal una vez más. Cuando las confiadas astronaves de la flota de Jonson llegaron a la órbita de Caliban, fueron recibidas por una devastadora andanada de los láseres de defensa planetaria. Muchas naves explotaron envueltas en llamas, estrellándose en la superficie del planeta como cometas monstruosos. Aturdido por el ataque, Jonson ordenó la retirada e intentó descubrir lo sucedido.

Una astronave mercante capturada le proporcionó la respuesta: Luther había utilizado su gran oratoria para convencer a los Ángeles Oscuros bajo su mando de que siguieran el camino del Caos, sembrando sus propios sentimientos de celos y rabia en los Ángeles Oscuros que habían sido abandonados en Caliban durante la Gran Cruzada. Luther les había convencido de que habían sido ultrajados y de que el Emperador les había ignorado.



Mientras Jonson y los Marines Espaciales que habían partido con él luchaban por la humanidad a miles de años luz de distancia, los sentimientos de odio y celos de Luther habían crecido en su interior como un cáncer maligno, hasta convertirse en su único propósito y motivación. Luther era un hombre obsesionado, cuyas neurosis le habían hecho superar el límite de la cordura, convirtiéndolo en el ser más peligroso que pueda imaginarse.

La furia que sintieron Jonson y los Ángeles Oscuros leales al oír terrible revelación no tuvo límites. Habían marchado de un extremo de la galaxia a otro, y cuando creían que la maldición del Caos había sido eliminada de todos los planetas del Imperio, descubrían que su propio planeta natal y sus propios hermanos, habían sido corrompidos y se habían rebelado contra ellos. Jonson ordenó atacar inmediatamente el planeta. Los gigantescos cañones de la flota destrozaron fácilmente las baterías láser defensivas de Caliban, y arrasaron el planeta, obligando a los Ángeles Oscuros rebeldes a refugiarse en sus fortalezas-monasterio.

Lion El'Jonson sabía que para terminar el conflicto sólo necesitaba efectuar un ataque quirúrgico, así que dirigió personalmente el ataque contra el más grande de los monasterios. Sabía que encontraría allí a Luther. Así fue como los dos viejos amigos, ahora mortales enemigos, se encontraron frente a frente. Aunque el Primarca poseía poderes sobrehumanos, ambos oponentes estaban igualados, ya que las considerables habilidades naturales de Luther habían sido amplificadas aún más por los oscuros dioses del Caos.

El combate entre ambos adversarios fue de proporciones titánicas. Ambos guerreros, que poseían poderes muy parecidos, se atacaron entre sí una y otra vez, luchando con tal furia en el interior del monasterio que el gigantesco edificio se derrumbó a causa del combate. Mientras tanto, los gigantescos cañones de la flota convertían en ruinas las otras fortalezas del planeta. La propia superficie de Caliban empezó a resquebrajarse bajo la intensidad del bombardeo.

Mientras el planeta empezaba a resquebrajarse, la batalla entre Jonson y Luther alcanzó su punto culminante. Luther, debilitado por el largo combate, trastabilló y cayó, quedando indefenso ante el golpe final de la Espada de Energía de Jonson. Pero Jonson no pudo lanzar ese golpe fatal. En el momento de vacilación Luther, ayudado por los poderes del Caos, lanzó un violento ataque Psíquico que derribó a Jonson y le hirió mortalmente. Pero mientras el Primarca moribundo intentaba levantarse, con sus nobles rasgos contraídos por el dolor, pareció como si la cortina que cubría los ojos de Luther se rasgara, dándose cuenta de repente del verdadero alcance de sus acciones. Había cometido una triple traición: a su amigo, a los Ángeles Oscuros y al Emperador. La verdad destruyó el raciocinio que le quedaba y se desplomó de rodillas junto a Jonson, sin voluntad de continuar el combate.

El aullido Psíquico de dolor y desesperación de Luther se propagó a través del espacio Disforme, y los dioses del Caos se dieron cuenta de que habían sufrido una nueva derrota. Los Dioses del Caos se revolvieron en su furia y frustración, abriendo una grieta en el espacio, de la cual surgió una tormenta de energía de Disformidad sin precedentes que engulló completamente el planeta Caliban. En un incontrolable torrente de energía Psíquica, el espacio Disforme irrumpió en el universo físico. Aquellos Ángeles Oscuros "descarriados", que habían servido a Luther y a sus clandestinos señores, fueron absorbidos por el espacio Disforme y dispersados a través del tiempo y del espacio. El mundo de Caliban, debilitado por el bombardeo de los Ángeles Oscuros leales fue desgarrado y destruido. El espacio Disforme absorbió entonces los restos del planeta.

La única parte del planeta que sobrevivió a la tormenta de Disformidad fue la inmensa fortaleza-monasterio en la que Jonson y Luther habían luchado. Protegido por pantallas de energía de gran potencia, el monasterio y un inmenso fragmento de la superficie de roca de Caliban pudieron salvarse. Cuando la tormenta amainó, sólo quedaba esa pequeña fracción de lo que había sido Caliban, el magnífico planeta natal de los Ángeles Oscuros.

Los Ángeles Oscuros tomaron tierra en la superficie de la roca y observaron horrorizados los restos de su precioso planeta natal. La gran fortaleza había sido destruida hasta los cimientos, y de todos los seres que poblaban Caliban, sólo uno seguía con vida. Entre las ruinas, los Marines Espaciales encontraron a Luther.



Los Ángeles Oscuros no pudieron extraer ninguna información coherente del hombre que una vez había sido el mejor amigo de Jonson y segundo en el mando de la Legión. Luther repetía las mismas palabras una y otra vez: que el Primarca había sido raptado por los "Vigilantes en la Oscuridad" y que un día regresaría para perdonar a Luther por los terribles pecados que había cometido. Del poderoso Primarca Lion El'Jonson no había rastro alguno.

LA ROCA

Después de la destrucción de Caliban, los Angeles Oscuros establecieron en la Roca su nuevo hogar: excavaron una extensa red de habitaciones y salas en el interior del lecho rocoso, bajo las ruinas de la fortaleza-monasterio. Con el tiempo le incorporaron reactores, posibilitando que la Roca navegara a través del espacio Disforme mientras el Capítulo continuaba su misión secreta a lo largo de la galaxia.

En el subsuelo, en las profundidades bajo los escombros de la fortaleza-monasterio más grande de la orden, se esconden muchos secretos siniestros. Cuanto más se descende en el complejo de túneles, más cerca se está de la verdad. En el mismo corazón de la titánica Roca se encuentra su mazmorra más profunda, y más oscura. En su interior, mantenido con vida durante más de 10.000 años dentro de un campo de estasis, languidece el destrozado hombre que en su día fue conocido como Luther.

Mediante su conexión con el espacio Disforme, los Angeles Oscuros utilizan a Luther como un oráculo durante sus breves momentos de lucidez. Todos los Señores Supremos han intentado

obligar al archiereje a arrepentirse, pero ninguno ha sido capaz de conseguirlo: Luther insiste en que no necesita arrepentirse, puesto que un día Lion El'Jonson volverá y le perdonará.

La Roca no permanece en un mismo lugar por mucho tiempo: como máximo durante unas pocas generaciones. Por ello, los Angeles Oscuros no reclutan a sus miembros en un planeta determinado. La Orden precisa por tanto de unos estrictos controles de admisión y rigurosas pruebas de lealtad. Los Señores de la Orden deben asegurarse que todos los nuevos reclutas del Capítulo se conviertan en verdaderos Angeles Oscuros. Puesto que los miembros de la Orden tienen una gran diversidad de orígenes, los Angeles Oscuros basan su sentido de la camaradería en la herencia del Capítulo. Solo cuando un candidato Marine Espacial ha superado todas las pruebas podrá ser considerado un verdadero Angel Oscuro. Para entonces, estará motivado por la misma vergüenza y la misma misión secreta que han llevado a cabo todos los Angeles Oscuros desde la destrucción de Caliban: dar caza a cada uno de los Descarriados y restablecer el honor del Capítulo.

EL CAPÍTULO EN LA ACTUALIDAD

Esta historia de traición es un secreto deshonoroso para los Ángeles Oscuros. Nadie sabe lo sucedido excepto los Ángeles Oscuros, sus Capítulos Sucesores y, quizás, el Emperador en su Trono Dorado. Incluso en el seno del propio Capítulo, pocos Hermanos Marines saben exactamente qué ocurrió durante esos terribles días.

La organización del Capítulo de los Ángeles Oscuros ha sido moldeada principalmente por lo sucedido durante su historia. A consecuencia de ello, su organización es diferente a la de cualquier otro Capítulo. El Capítulo es de naturaleza monástica, y dedica mucho tiempo a la adoración y la plegaria. También existen diferentes niveles dentro del Capítulo, por los cuales cada Marine va avanzando gradualmente. Al alcanzar un nivel superior, aprende un poco más de la verdad sobre los orígenes de los Ángeles Oscuros. La mayoría de los Ángeles Oscuros no saben nada de los orígenes del Capítulo. Sólo aquéllos que alcanzan el nivel más alto llegan a conocer toda la verdad.

El grueso del Capítulo de los Ángeles Oscuros está organizado siguiendo estrictamente las directrices del Codex Astartes. Sin embargo, la Primera y la Segunda Compañías cuentan con una organización especial. La Segunda Compañía es conocida como Compañía *Ravenwing*, y está adiestrada para actuar como formación móvil especial, equipada por completo con Motocicletas y vehículos *Land Speeder*.

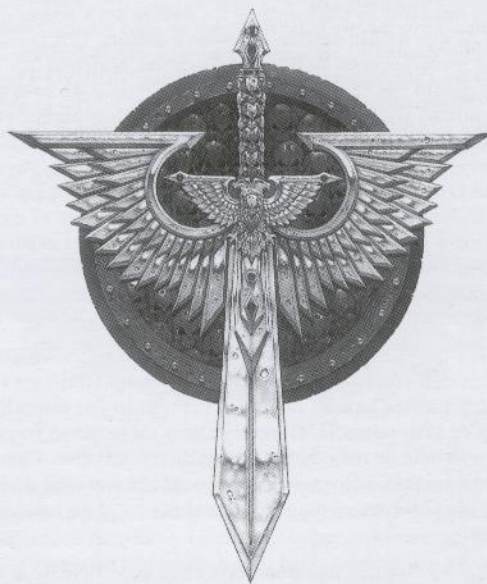
La Primera Compañía es la famosa *Ala de Muerte*, y aunque en apariencia es igual a cualquier otra Primera Compañía de Marines Espaciales, en realidad es una unidad extremadamente especializada. Un Ángel Oscuro conocerá la verdadera historia de la traición de Luther tan sólo cuando pase a formar parte del *Ala de Muerte*. Más terrible aún es descubrir que algunos de los Ángeles Oscuros que se unieron a Luther siguen vivos. Estos guerreros malditos son denominados Ángeles Oscuros Descarriados, o simplemente "los Descarriados". La eliminación de esta mancha en el honor del Capítulo es lo que ha motivado y dirigido las acciones del Capítulo todo este tiempo. Mientras uno sólo de los Descarriados siga con vida, el honor del Capítulo nunca podrá ser restablecido. Incluso dentro de la Compañía *Ala de Muerte* existen varios niveles de admisión, dentro de los cuales existen diferentes grados de conocimiento de los hechos.

LOS ÁNGELES OSCUROS DESCARRIADOS

Para los Marines Espaciales Ángeles Oscuros, la única forma de que pueda perdonarse su pecado, restablecer su honor y recuperar la confianza del Emperador es encontrar a todos los Descarriados, conseguir que se arrepientan o destruirlos. Sin embargo, debido a que los Descarriados fueron dispersados a través del espacio Disforme hacia todos los confines del espacio y del tiempo, no es una empresa fácil de cumplir para los Ángeles Oscuros. A diferencia de los Inquisidores y los Caballeros Grises del Imperio, cuya misión es eliminar a los agentes del Caos activos en toda la galaxia, los Ángeles Oscuros sólo quieren encontrar a los Descarriados de su Capítulo. Aunque los Ángeles Oscuros sean llamados a llevar diferentes misiones para el Imperio, la búsqueda de sus camaradas Descarriados es una misión constante a la que no renuncian jamás.

No todos los hermanos Ángeles Oscuros traidores sucumbieron al poder del Caos en el mismo grado. Algunos de los Descarriados se entregaron por completo a la causa de los Dioses Oscuros, convirtiéndose en auténticos Marines Espaciales del Caos. Estos Descarriados no pertenecen a un Capítulo concreto, como los Devoradores de Mundos de Angron, sino que están dispersos por el espacio y el tiempo en pequeños grupos o como individuos totalmente aislados.

Sin embargo, muchos de los Descarriados pudieron darse cuenta que sus acciones, durante la destrucción de Caliban, estaban equivocadas. Disgustados por la influencia corruptora de los dioses del Caos, e incapaces de reconciliarse a sí mismos con su Orden, iniciaron una existencia solitaria. Muchos de ellos se convirtieron en mercenarios o piratas, cruzando la galaxia sin rumbo. Otros intentaron hacer penitencia por los pecados que habían cometido, y en un intento para hacerlo se han integrado en sociedades humanas, adoptando un papel de personas normales. Esto sólo dificulta la tarea de los Ángeles Oscuros para encontrar a los Descarriados, pues no pueden identificarse fácilmente como tales. Pero los Ángeles Oscuros siguen intentando encontrarlos. Para conseguirlo investigan cualquier rumor o leyenda relacionada con los Descarriados, por si les conduce hasta uno de sus corruptos hermanos.



Pueden transcurrir años sin que los Ángeles Oscuros oigan ningún rumor que les permita encontrar a uno o más Descarriados. Sin embargo, cuando lo consiguen y su misión es un éxito, regresan a la Roca con los Descarriados que hayan capturado. En las mazmorras más profundas, los Capellanes Interrogadores intentan conseguir que los Descarriados se arrepientan. A veces lo consiguen y les permiten morir rápidamente. Pero más a menudo de lo que cabría pensar, los Descarriados rehúsan arrepentirse, y sufren una larga y agónica muerte a manos de aquéllos que quieren salvar sus almas.

EL SECRETO FINAL

Las únicas personas que saben lo que sucedió realmente en Caliban hace miles de años son el Emperador y los propios Ángeles Oscuros. Los Ángeles Oscuros nunca revelarán la verdad a nadie ajeno al Capítulo, ya que no podrían soportar que otros conocieran la verdad de su terrible pecado. Y mientras tanto, en las profundidades de su celda, Luther el Traidor habla sobre lo que ha de suceder. Pero incluso los Señores Supremos de los Ángeles Oscuros no saben toda la verdad, aunque puedan creer que así es.

Enterrado a mucha más profundidad, en el interior de la Roca, se encuentra el secreto final del Capítulo. Sólo una persona en todo el universo está en posesión de toda la verdad: el propio Emperador. Oculto en el interior de una cámara cerrada e inalcanzable, en el corazón de lo que una vez fue el planeta Caliban, Lion El Jonson duerme, esperando junto a los Vigilantes en la Oscuridad el momento que sea una vez más necesaria su ayuda para defender al Imperio de sus enemigos.

"¡Arrepiéntete! ¡Arrepiéntete!"

Las palabras del Gran Capellán retumbaron en las paredes de la cavernosa celda. Los ecos crearon la impresión de que había un ejército entero de Capellanes, en vez de uno solo, interrogando al Marine Espacial. El Ángel Oscuro Descarriado no dijo nada.

El Capellán paseaba arriba y abajo frente al encadenado Ángel Oscuro. La luz de las lámparas halógenas se reflejaba sobre la pulida superficie de su negra armadura, mientras con una mano jugaba con el *Rosarius* que colgaba alrededor de su cuello. Asmodai había servido al Capítulo durante más de un siglo y, en todo ese tiempo, sólo dos de los Descarriados se habían arrepentido de sus pecados ante él.

El Capellán se detuvo frente al cautivo y dio media vuelta para mirar al agotado prisionero. Unos ojos oscuros, fríos, observaban desde el interior de la máscara de calavera de la armadura de Asmodai. "¡Arrepiéntete!" -dijo el Capellán.

El Descarriado cerró los ojos, intentando evitar la penetrante mirada del Interrogador.

"Arrepiéntete ahora, y tu muerte será rápida y relativamente poco dolorosa" -dijo fríamente Asmodai. "Sigue negándote a admitir tu culpa y morirás en medio de una gran agonía, de una forma que sólo habrás podido imaginar en tus peores pesadillas. ¡El poder de los demonios del espacio Disforme no puede compararse con la ira del Emperador!"

El Ángel Oscuro Descarriado abrió sus enrojecidos ojos otra vez y le miró. Las frías y asépticas paredes de la tenebrosa sala no eran muy halagüeñas. La imponente figura del Capellán Interrogador le miraba ceñudamente.

El constante goteo de agua desde las húmedas paredes de la mazmorra desbordaba los oídos del prisionero. Cerró los ojos, intentando olvidar el persistente sonido del agua. El goteo se transformó en repiqueteo, el repiqueteo en un ruido atronador, hasta convertirse en los aterrorizados latidos de su propio corazón golpeando su mente.

Las sombras oscilaron y temblaron entre las fisuras de la roca, y la sombra más oscura de la celda se acercó.

"¿Quién es tu Señor?" -preguntó con firmeza Asmodai.

"No tengo Amo ni Señor"

"¡El Emperador es tu Señor!"

"El Emperador nos abandonó, que el Caos maldiga su alma," -gritó el Descarriado, con su espíritu a punto de sucumbir -"¡Lion El'Jonson nos traicionó!"

"¡El Primarca es nuestro salvador!" -rugió el Capellán. "Lion se sacrificó para que la orden pudiera sobrevivir. A él se lo debemos todo: nuestro Capítulo, nuestra fuerza, nuestra salvación, cada fibra de nuestro ser. ¿Y te atreves a decir que no tenemos Señor?" Asmodai escupió, su gutural voz estaba llena de desprecio.



El Ángel Oscuro Descarriado no sabía cuánto tiempo había estado prisionero en La Roca o cuántos días había durado el interrogatorio. Todo lo que sabía es que quería huir lejos de los constantes ataques y tormentos a que le sometía el Capellán. Sujetado por los grilletes de plásticero, lo único que podía hacer era apartar su cabeza el interrogador.

El Gran Capellán Asmodai volvió a hablar, esta vez con un tono de voz sin emoción, como si estuviera recitando palabras que hubiera repetido en incontables ocasiones: "Puesto que no admites tu equivocación y no te arrepientes de tus pecados, no tengo más remedio que liberarte de tu culpa por los métodos que sean necesarios."

En ese momento, el Descarriado se dio cuenta del artefacto que el Capellán había cogido con la otra mano. Sus numerosas hojas afiladas y pulidas brillaban rojizas en la tenue luz.

"Es mi sagrado deber salvar tu alma de los Oscuros Dioses del Caos," -recitó Asmodai. "Y salvaré tu alma, aunque mueras en el proceso."

LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

Cada Capítulo de Marines Espaciales se caracteriza en gran medida por los atributos y poderes del Primarca del que descende. De esta forma, los Lobos Espaciales reflejan el poder, ferocidad e impetuosidad de Leman Russ. Los Cicatrices Blancas poseen la aptitud innata para la guerra relámpago que caracterizaba a Jhagatai Khan, e incluso los Ángeles Sangrientos comparten en cierta forma el trágico final de su Primarca, el noble Sanguinius.

Sanguinius se distinguió durante el asedio de la Tierra, cuando parecía que el Palacio Imperial y el planeta entero iba a caer bajo la suela de hierro del Caos. Fue él quien organizó la defensa final del Palacio del Emperador y defendió en solitario la Última Puerta, cuando los demás habían huido. Cuando el Emperador se teleportó a bordo de la nave de Combate de Horus para librar su confrontación final con el Señor de la Guerra rebelde, Sanguinius también estaba ahí.



La batalla en la astronave infestada de demonios fue despiadada. Sanguinius se vio separado de su Señor y se encontró frente a frente con Horus. Aunque sabía que no podía vencer, Sanguinius atacó inmediatamente al Señor de la Guerra. Sanguinius no era rival para Horus en la cima de su poder demoníaco, y el Señor de la Guerra le dio muerte con facilidad. El eco Psíquico de su terrible muerte todavía puede ser oído por aquéllos que poseen su modelo genético, provocándoles la locura y una furia ciega que les domina, tentando sus almas y nublándoles la visión.

Muchos creen que este grito Psíquico afectó al propio material genético, y es responsable de los errores de replicación que afectan al Capítulo desde entonces. Otros difunden un oscuro rumor: que el material genético estaba contaminado desde el principio. Actualmente, los Ángeles Sangrientos son el Capítulo más temido y el que despierta más recelos de todos los Capítulos de Marines Espaciales; sus almas son torturadas por el horror de tales antiguos sucesos, y sus cuerpos padecen en secreto una sed terrible.

BAAL

Los Capítulos de Marines Espaciales están moldeados no sólo por la personalidad de sus Primarcas fundadores, y por el código que obedecen. También están moldeados por los mundos de donde proceden sus guerreros. Pocos mundos de todo el Imperio tienen un impacto tan demoledor en las almas humanas como el planeta Baal y sus lunas habitadas; Baal Primus y Baal Secundus.

Antiguamente, Baal y sus lunas tenían una atmósfera parecida a la de la Tierra. Baal era un mundo de desiertos de óxido rojo, pero sus lunas eran un paraíso para los hombres, donde sus habitantes vivían en armonía con la naturaleza y disfrutaban de una vida fácil en libertad. Los habitantes de Baal se dedicaban a erigir increíbles monumentos, esculpiendo montañas y convirtiéndolas en estatuas de sus gobernantes y sus dioses. Sus habitantes incluso se aventuraron a ir hasta la superficie de Baal, donde levantaron colonias y monumentos.

Nadie sabe exactamente qué ocurrió para que cambiara éste idílico estado de cosas, pero lo cierto es que durante los terribles sucesos que marcaron el fin de la sociedad humana y de la Era Sinistra de la Tecnología, las lunas de Baal sufrieron terriblemente. Antiguas armas biológicas y atómicas fueron lanzadas contra las ciudades, que se convirtieron en llanuras de cristal humeante; las exuberantes praderas verdes se convirtieron en desiertos tóxicos; los mares se convirtieron en venenosos lagos de sedimentos tóxicos. Murieron millones de personas en todo el sistema y, por un instante, pareció que la humanidad iba a extinguirse del sistema Baal. Pero de alguna forma, la gente sobrevivió. Los supervivientes tuvieron que vivir precariamente en los límites de los desiertos radiactivos. Se convirtieron en carroñeros que rebuscaban su alimento entre los despojos de su antaño esplendorosa civilización. En los siniestros tiempos que siguieron al colapso de las estructuras establecidas, algunos degeneraron en algo peor que carroñeros: se convirtieron en caníbales.

Con el tiempo, los productos químicos tóxicos y la radioactividad acumulada en los cuerpos de los supervivientes les convirtieron en mutantes, balbuceantes parodias de los hombres que fueron una vez sus antepasados. Algunos se aferraron a su humanidad y preservaron algo parecido a una conducta racional. Fueron estos pocos supervivientes los que desarrollaron una nueva y salvaje cultura que surgió entre las ruinas de la anterior. La única estructura social estable que perduró fue la tribu. Para los humanos y los caníbales mutantes, los únicos en quienes se podía confiar, eran los miembros de su propia tribu.

Los habitantes del Sistema Baal se convirtieron en nómadas, viajando de un lugar a otro, excavando entre las ruinas, intentando conservar los despojos que habían encontrado. Las tribus luchaban continuamente entre sí. Las alianzas cambiaban constantemente. Los lentos y los débiles acababan extinguiéndose. Las lunas, que antiguamente eran como paraísos, eran entonces auténticos infiernos.

Para los pocos humanos supervivientes, la vida era una constante lucha por la existencia. Viajaban por la superficie en vehículos transformados, esperando desesperadamente que sus parcheados trajes anti-radiación les salvaran, rezando para no oír jamás el persistente chasquido de aviso de sus contadores Geiger, un sonido que anunciaba una muerte inminente. Durante un cierto tiempo pareció que la humanidad en Baal estaba condenada, y que en poco tiempo sólo quedaría un desierto sin fin gobernado por las tribus feudales de mutantes. Entonces llegó una nueva esperanza.

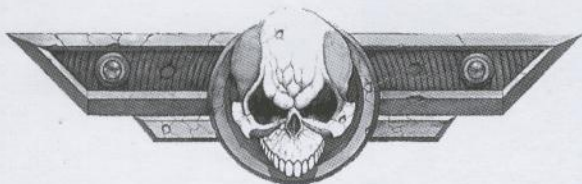
"La Inquisición y el Administratum dicen que somos débiles porque algunos de nosotros hemos sucumbido a la Rabia Negra. ¡Son unos necios! La Rabia Negra nos hace más fuertes, porque debemos resistir su tentación cada día de nuestras vidas, ¡o condenarnos para siempre!"

Capellán Argastes de los Angeles Sangrientos



LA LLEGADA DE SANGUINIUS

Después que el Emperador creara a los Primarcas, los niños fueron robados de la cámara donde se encontraban. Las fuerzas del Caos consiguieron llegar hasta los niños y arrojarlos al espacio Disforme. Incapaces de destruirlos a causa de las poderosas protecciones colocadas por el Emperador, los demoníacos poderes del Caos hicieron lo posible por alterar y modificar el trabajo del Emperador para sus malvados fines. De esta forma, incluso las mejores creaciones del Emperador quedaron corrompidas desde el principio.



El recipiente que contenía al pequeño Sanguinius aterrizó en la superficie de Baal Secundus, en un lugar conocido como Caída del Ángel. El pequeño Primarca fue encontrado por una de las tribus nómadas de humanos que se autodenominaban el Pueblo de los Purasangres. La vida del joven Sanguinius casi terminó en ese instante y en ese lugar, pues la influencia del Caos le había transformado. Unas pequeñas alas, como las de un Ángel, emergían de su espalda. Unos querían matar al niño porque era un mutante, mientras que otros querían cuidar de él, ya que, excepto por esa mutación, era el niño más perfecto que habían visto jamás. Finalmente, prevaleció el sentido humanitario y decidieron quedarse con el pequeño.

El joven Sanguinius creció rápidamente y aprendió todo lo que sus padres pudieron enseñarle. Después de tres semanas, era tan alto como un niño de tres años y podía caminar. Según algunas leyendas, a esa edad mató a un Escorpión Gigante de Fuego con sus propias manos. Mientras Sanguinius crecía, sus alas crecían también, llegando a convertirse en unas majestuosas alas que le permitían volar por encima del desierto. Cuando cumplió un año de vida, ya parecía y actuaba como un hombre joven. Podía caminar sin traje antirradiación por los desiertos venenosos y podía romper grandes rocas de un sólo golpe con su mano extendida. Pronto superó a todos sus maestros en el manejo de todo tipo de armas.



Cuando una grupo de mutantes nómadas sorprendió a la tribu, Sanguinius les mató a todos, aunque eran más de un centenar. Era la primera vez que los miembros del Pueblo de los Purasangres le veían realmente enfadado, por que las vidas de sus camaradas estaban en peligro. Cuando la Rabia Negra dominaba a Sanguinius, era terrible observarlo. Sus poderes de Primarca se mostraron por completo y un halo de luz rodeó su cabeza.

Sanguinius se distinguió en los decisivos días y años que siguieron. Pronto llegó a ser el líder del Pueblo de los Purasangres y, bajo su mando, hicieron desaparecer la amenaza mutante. Durante cierto tiempo la humanidad disfrutó de cierta tranquilidad en la luna Baal Secundus. Sanguinius era adorado como un dios por sus seguidores. Los habitantes de Baal Secundus creían que si le seguían, podrían crear un nuevo paraíso en su desolada tierra.

Poco tiempo después el destino intervino una vez más. El Emperador había estado buscando a sus hijos perdidos por toda la galaxia, y sus increíbles poderes Psíquicos le llevaron a Baal. Su astronave aterrizó en el Cónclave de la Sangre y se dirigió directamente hacia el vehículo-hogar de Sanguinius.

Se sabe que algunos Primarcas lucharon contra el Emperador la primera vez que le vieron, pero éste no fue el caso con Sanguinius. Inmediatamente reconoció al Emperador, y se arrodilló ante el Señor de la Humanidad. El Emperador hizo levantar a Sanguinius, miró a su pueblo, y vio que eran buenos y nobles. A los mejores guerreros les ofreció formar parte de los Marines Espaciales. El resto fueron honorablemente dejados atrás para defender los derechos de la humanidad sobre Baal Secundus. El Emperador llevó a cabo personalmente la complicada operación de extraer los códigos de material genético de Sanguinius e implantarlos en diez mil guerreros. Así nacieron los Ángeles Sangrientos, uno de los Capítulos de la Primera Fundación. Todos se unieron a la flota del Emperador y navegaron por el Mar de Estrellas para participar en la Gran Cruzada.

LA HUMANIDAD EN BAAL

Desde los tiempos de Sanguinius, los Ángeles Sangrientos han reclutado guerreros entre las tribus más grandes del Pueblo de los Purasangres en Baal Secundus y Baal Primus, donde se estableció una colonia poco después de la Herejía de Horus. Los jóvenes del Pueblo de los Purasangres participan en grandes juegos y torneos, se enfrentan a numerosos peligros mientras atraviesan el desierto, y luchan unos contra los otros. Estas pruebas tienen lugar normalmente una vez por generación en la Caída del Ángel, donde una gigantesca estatua de Sanguinius contempla las pruebas.

Siguiendo la tradición, el Día del Desafío es anunciado por heraldos que visitan cada una de las tribu en grandes carros voladores. Los candidatos deben realizar el viaje hasta la Caída del Ángel a través de desiertos radiactivos, un proceso que elimina a los más débiles, pues los peligros de estos desiertos son muchos, y sólo los jóvenes con unas habilidades y un valor extraordinarios consiguen llegar hasta el lugar del Desafío. Una vez allí, deben conseguir una de las aproximadamente cincuenta plazas disponibles. Aquéllos que lo consiguen montan en los Carros Alados; aquéllos que no lo consiguen quedan atrás para proteger el lugar del Desafío, o pueden regresar a sus tribus.

Los jóvenes que son aceptados como Aspirantes son conducidos a la Fortaleza Monasterio de los Ángeles Sangrientos en el planeta Baal. Allí pueden admirar grandes maravillas, ver por primera vez las caras sin máscaras de sus futuros Hermanos Marines, y posiblemente descubrir con algo de consternación sus afilados colmillos y sus elegantes y atractivos rasgos faciales. Dicen que en estas primeras etapas no son en absoluto atractivos. Muchos de los Aspirantes tienen las marcas de sus azarosas vidas, pues es del todo imposible para un hombre normal vivir en las lunas y no sufrir la terrible influencia de la radiación. Muchos están marcados por lacras; la mayoría tienen escasa estatura y



atrofias, ya que su crecimiento ha estado marcado por la desnutrición y el hambre constante. Otros estarán marcados por lesiones y tumores malignos.

Todos los Aspirantes deben permanecer en vela en la gran Capilla del Capítulo, y a continuación beben del Cáliz Sanguinario que les trae un Sacerdote Sangriento. Los Aspirantes son informados de que van a compartir la sangre de su Primarca y beben del Cáliz. Poco a poco caen en un sueño profundo y son llevados por los Servidores a la Apotecaría, donde el material genético de Sanguinius es implantado en sus cuerpos adormecidos.

Desde la Apotecaría son trasladados a la Sala de los Sarcófagos, donde cada uno de ellos es introducido uno de los magníficos sarcófagos dorados. Se conectan unos nodos de soporte vital y durante todo un año, son alimentados por vía intravenosa con una mezcla de nutrientes y de la Sangre de Sanguinius mientras el material genético hace su trabajo.

Muchos mueren en esta etapa, ya que sus cuerpos son incapaces de soportar la tensión de los cambios a los que son sometidos. Los que sobreviven se desarrollan rápidamente, del mismo modo que su Primarca. Aumentan su masa muscular y desarrollan los órganos internos adicionales que caracterizan a los verdaderos Marines Espaciales. Durante este proceso también tienen extraños sueños, pues el material genético implantado también lleva codificada la memoria de Sanguinius. De esta forma, la esencia de su Primarca empieza a impregnar las almas de sus guerreros elegidos. Incluso más adelante, cuando duermen y a veces incluso estando despiertos, estos sueños regresarán para perturbar a los futuros Ángeles Sangrientos.

Cuando los Aspirantes despiertan en sus sarcófagos, como mariposas saliendo de una crisálida, habrán cambiado. Serán más altos, más fuertes y tendrán poderes sobrehumanos. Sus cuerpos y facciones reestructuradas habrán conseguido una belleza que evocará su angelical antepasado. Sus sentidos serán más agudos y sus músculos más fuertes que el acero. Estarán preparados para ser adiestrados como Marines Espaciales.

LA IMPERFECCIÓN

Aunque muy pocos lo saben, los Ángeles Sangrientos son un Capítulo moribundo, pues sufren de una terrible imperfección. Este Capítulo, en otros tiempos el más esplendoroso y bendecido de todos, actualmente rehuye la compañía de sus camaradas siempre que es posible. Se dice que algunos Ángeles Sangrientos padecen una terrible locura suicida provocada por las visiones de muerte de su Primarca. Se dice que otros están afectados por la terrible Sed Roja, un ansia de sangre que algunos consideran el primer síntoma de su degeneración hacia el Caos. Los Ángeles Sangrientos dedican muchos esfuerzos a la búsqueda de una cura para su imperfección, pero muchos se han resignado al lento y terrible declive de su Capítulo.

Algunos afirman que el problema se remonta al propio Sanguinius, que fue más afectado por el Caos que los demás Primarcas durante su viaje a través del espacio Disforme, como queda demostrado por el hecho que tuviera alas (obviamente una mutación). Su argumentación se basa en que el material genético que le fue extraído era imperfecto incluso antes de que el primer Ángel Sangriento fuera creado, y que por tanto estaban predeterminados a sufrir estas terribles consecuencias.

Otros lo niegan, alegando que el propio Emperador confió implícitamente en el Primarca alado, y que supervisó personalmente la creación de los Ángeles Sangrientos. Ciertos herejes critican estas opiniones con el argumento de que el Emperador confió también en Horus.



Otros estudiosos afirman que la Imperfección radica en el proceso utilizado para crear a las nuevas generaciones de Ángeles Sangrientos. Afirman que cada generación ha ido degenerando lentamente porque los Ángeles Sangrientos utilizan el proceso conocido como *Insanguinación* para activar su material genético. Para entender estos argumentos es necesario saber cuál era el proceso utilizado originalmente para crear a los Marines Espaciales de la Primera Fundación.

Todos los Capítulos de Marines Espaciales utilizan material genético para iniciar y controlar el proceso de transformación de un simple mortal en un Marine Espacial. El material genético está codificado con toda la información necesaria para transformar las células ordinarias en los órganos especiales que poseen los Marines Espaciales, y contiene células replicantes que reconstruyen el cuerpo de acuerdo con la información contenida en el material genético. Sin embargo, al principio no existía ningún proceso estándar para activar el material genético.

En realidad, en la época en que fueron creados los Capítulos de la Primera Fundación, el proceso era todavía muy experimental, y se probaron distintos métodos para provocar y controlar la transformación. Así, los Lobos Espaciales utilizaron el ritual conocido como la *Prueba de Morkai*, los Puños Imperiales utilizaron el proceso conocido como la *Mano de la Fe*, y los Ángeles Sangrientos, la *Insanguinación*.

El proceso de los Ángeles Sangrientos originalmente se basaba en inyectar a los Aspirantes pequeñas dosis de sangre de su Primarca. Esta práctica obviamente acabó con la muerte de Sanguinius. Sin embargo, un poco de su sangre fue conservada en el Grial Rojo. La sangre fresca no podía conservarse de este modo por mucho tiempo, así que fue inyectada en las venas de los Sacerdotes Sangrientos, que de esta forma se convirtieron en portadores vivos del poder de Sanguinius. Hasta la actua-

lidad, el beber la sangre de los Sacerdotes Sangrientos del Grial Rojo forma parte del ritual de iniciación de todos los Sacerdotes Ángeles Sangrientos.

De la sangre de estos Sacerdotes se extrae la sangre que inicia la transformación de los Aspirantes en Marines Espaciales. Es posible, que a lo largo de las incontables generaciones transcurridas desde el tiempo de la Herejía estas células hayan mutado, lentamente al principio, pero cada vez más rápidamente, y que los errores en la replicación conduzcan a la Imperfección.

Sin embargo, otros afirman que puesto que los Ángeles Sangrientos proceden de un mundo altamente radiactivo, es inevitable que se produzca un cierto grado de mutación. Sean cuales sean las razones, lo cierto es que esta terrible lacra ha ido incrementándose en los últimos tiempos. Existen pocos archivos que proporcionen información sobre los acontecimientos que tuvieron lugar en los primeros años del Imperio o a través del largo periodo de formación de los Ángeles Sangrientos.

PECULIARIDADES DEL CAPÍTULO

Sanguinius era un visionario. Durante los primeros años de su vida deseó conducir a su gente a una vida nueva y mejor. Cuando se unió a la Gran Cruzada trasladó su visión a una obra mayor, pero nunca abandonó su idea. Quería una vida mejor para toda la humanidad, y acabar con las guerras que habían provocado el colapso de la civilización humana al final de la Era Sinistra de la Tecnología.

También estaba maldecido con el poder de la profecía y tenía visiones de lo que iba a suceder. Es casi seguro que supiera que iba a morir cuando abordó la nave de Horus, pero a pesar de todo acompañó al Emperador. Si lo hizo por fatalismo, o por lealtad al



Emperador, es un recurrente tema de debate para los teólogos del Imperio, pero no existe duda alguna para los Ángeles Sangrientos. Estos siempre afirmarán que Sanguinius fue más allá del deber, con pleno conocimiento de lo que le ocurriría.

Los puntos de vista de Sanguinius influyeron mucho en la estructura del Capítulo. Existe una fuerte influencia mística en las doctrinas de los Ángeles Sangrientos, y también la creencia de que todas las situaciones pueden cambiarse para mejor. Después de todo, el proceso de transformar a un carroñero desgarrado en un alto, poderoso y atractivo guerrero es una prueba fehaciente de ello.

Los Ángeles Sangrientos ponen en práctica esta creencia en todas las cosas que hacen: persiguen la perfección. Sus obras de arte son bellas y simétricas. Practican sin descanso sus habilidades marciales. Al hacerse más evidente la Imperfección, esta creencia en el cambio se ha convertido en algo bastante más siniestro. Los Ángeles Sangrientos creen también en la tendencia a la destrucción y a la perdición de la humanidad. Sus doctrinas están impregnadas con el sentido de la mortalidad y la fugacidad de la grandeza del hombre.

Físicamente, los Ángeles Sangrientos son el Capítulo más longevo de todos los Capítulos de Marines Espaciales. Una de las peculiaridades de la Imperfección es que ha incrementado considerablemente la esperanza de vida de aquéllos que sobreviven, por lo que no es extraño que un Ángel Sangriento viva mil años. El actual Comandante del Capítulo, Dante, tiene una edad de casi 1.100 años. Esta gran esperanza de vida permite a los Ángeles Sangrientos perfeccionar sus técnicas tanto en el arte como en la guerra. Pueden perfeccionar las técnicas que más les interesen durante cientos de años. Como consecuencia de ello, las armaduras y estandartes de los Ángeles Sangrientos son los más ornamentados que jamás se hayan visto.

La particularidad más extraña de todo el Capítulo quizás sea el hábito de dormir en los sarcófagos utilizados en su creación. Recientemente, los Sacerdotes Sangrientos han creado filtros que purifican la sangre de sus Hermanos Marines Espaciales. Mientras un Ángel Sangriento duerme en su sarcófago, su sangre es limpiada y purificada. El Capítulo espera retrasar así el largo proceso de degeneración hasta que pueda encontrarse una solución permanente.

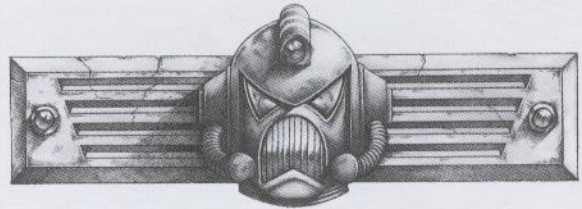
LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE

Los Ángeles Sangrientos son únicos porque en su material genético están profundamente grabadas las experiencias de Sanguinius, y especialmente sus recuerdos de la batalla final con Horus. A veces algún acontecimiento o circunstancia especial puede activar esta "memoria racial". Estos recuerdos se activan pocas veces, habitualmente en víspera de una batalla, pero acostumbra a ser una experiencia fatal para el Ángel Sangriento, cuya mente retrocede súbitamente hasta un pasado distante. La denominada Rabia Negra le domina, los recuerdos y la conciencia de Sanguinius se introducen en su mente y los terribles sucesos de hace diez mil años fluyen incontenibles hasta el presente.

Para los otros, un Marine Espacial afectado por la Rabia Negra parece haber enloquecido de rabia: es incapaz de distinguir entre el pasado y el presente, y no reconoce a sus propios camaradas. Puede creer que es el propio Sanguinius poco antes de su muerte, y que a su alrededor tienen lugar las sangrientas batallas de la Herejía de Horus. Además de los recuerdos de Sanguinius, el Marine Espacial consigue una pequeña parte de los poderes sobrenaturales del Primarca, aumentando la ya normalmente prodigiosa fuerza y vitalidad del guerrero a niveles sobrehumanos.

Para poder mantener bajo control la Rabia Negra, en la víspera de una batalla los Ángeles Sangrientos concentran todos sus pensamientos en la oración y en el sacrificio de su Primarca cientos de años atrás. Los Capellanes van de guerrero en guerrero,

bendiciendo a cada uno de ellos y observando si alguno de los hermanos tiene una mirada extraña, si su habla es enrevesada o muestra sobreexcitación. Algunos, casi todos, consiguen dominar los recuerdos que invaden su mente. Todo el entrenamiento de los guerreros está orientado a poder controlar la Rabia Negra, a relegarla a lo más profundo de su ser. Pero para algunos, la marca de Sanguinius es demasiado poderosa: sus recuerdos son demasiado fuertes y exigentes. Mientras los Capellanes cantan la *Moripatris*, la Misa de la Muerte, los elegidos caen en los brazos de sus sacerdotes, que se los llevan. Los Marines Espaciales afectados por la Rabia Negra forman una unidad especial denominada *Compañía de la Muerte*.



Atormentados por los atormentados recuerdos del Primarca de su Capítulo, los guerreros de la Compañía de la Muerte buscan un sólo objetivo: morir en combate luchando contra los enemigos del Emperador. La Compañía de la Muerte está equipada con armaduras negras decoradas con aspas rojas y cruces de color rojo sangre, que simbolizan el sacrificio de Sanguinius. La Compañía está al mando de los Capellanes del Capítulo que la dirigen hacia el enemigo. Los guerreros luchan con la certeza de la muerte y son completamente inmunes al miedo, ignorando heridas que probablemente derribarían a un hombre normal. Si sobreviven a la batalla, probablemente morirán por causa de las heridas sufridas una vez remite la furia asesina. Es preferible que mueran así, pues los que sobreviven siempre acaban sucumbiendo a la Sed de Sangre, convirtiéndose en criaturas similares a bestias salvajes que buscan ávidamente carne y sangre. Es mucho más preferible morir de forma limpia y rápidamente que sufrir ese destino...

SED DE SANGRE

La Sed de Sangre es el secreto más oscuro y la mayor maldición de los Ángeles Sangrientos, pero también es su mayor salvación, porque les hace humildes y les hace comprender sus propios errores, convirtiendo a los Ángeles Sangrientos en la más noble de las Legiones Astartes. Habitualmente, la Sed de Sangre viene acompañada por visiones de muerte. Muchos de los que la sufren son atormentados por las visiones de la terrible muerte de su Primarca. Es posible que esta demencia sea el presagio de un estado terriblemente debilitante de la enfermedad, y que por eso los Ángeles Sangrientos se unan a la Compañía de la Muerte, prefiriendo una muerte rápida al servicio de la humanidad en vez de un lento descenso a la locura y posiblemente, sucumbir a la herejía.

El destino de los desafortunados que sucumben a los efectos de la Sed de Sangre sólo se conoce en el propio Capítulo. Existen rumores que hablan de una cámara secreta en lo alto de la Torre de Amareo en Baal, y de los terribles aullidos que piden la sangre de los vivos que pueden escucharse, pero nadie puede asegurar qué secretos se esconden en ese lugar desolado y maldito.

Se han producido algunos incidentes cuando los Ángeles Sangrientos han permanecido estacionados en mundos distantes. En algunos casos, algunos habitantes del planeta han desaparecido, descubriéndose sus cadáveres sin una gota de sangre. Es posible que estos incidentes se deban a las acciones de los Adoradores del Caos para desacreditar al Capítulo. Incluso es posible que los habitantes autóctonos más supersticiosos hayan ofrecido sacrificios a sus visitantes de aspecto divino. Sin embargo, también es posible que hayan sido asesinados por Ángeles Sangrientos afectados por la Sed de Sangre.

Con un estruendoso rugir de cohetes, se levantó una gran nube de polvo en el área de tierra resquebrajada donde aterrizó la Escuadra de Asalto de cinco hombres. El Capitán de los Ángeles Sangrientos se aproximó a la unidad de la Guardia Imperial parapetada tras una improvisada barricada construida con restos de tanques destruidos. "¿Cuál es la situación, Sargento?"

"Una de las unidades supervivientes de los rebeldes de Varlak sigue resistiendo en el Centro de Mando," -explicó el Sargento Mordax de la Guardia de Hierro de Mordia. "Hemos intentado un ataque contra el búnker, pero los hombres de Varlak están bien armados, y no podemos acercarnos lo suficiente sin que nos alcancen uno a uno."



El Marine Espacial podía comprobar la veracidad del informe del soldado de la Guardia Imperial por los cuerpos de varios Guardianes de Mordia tendidos inmóviles en el suelo, entre la improvisada barricada y las ruinas del Centro de Mando. Aunque la rebelión del Señor de Varlak en Korsk II había sido aplastada, algunos núcleos de resistencia de los leales al Psíquico traidor seguían representando una amenaza para las fuerzas Imperiales en todo el planeta. La mayoría habían sido aniquilados, pero allí las posiciones rebeldes eran demasiado fuertes, así que habían recurrido a los Ángeles Sangrientos.

"Tendría que pedir refuerzos, Señor," -dijo Mordax, viendo al pequeño grupo de Ángeles Sangrientos.

El Capitán de los Marines Espaciales se irguió totalmente frente al soldado de la Guardia Imperial. "Nos insultas, Guardián de Mordia," -gruñó. "Ya hablaremos cuando haya acabado con los rebeldes."

A una señal de su Capitán, la escuadra despegó con sus Retroreactores, alejándose de la barricada en dirección a los rebeldes. Los Marines Espaciales descendieron sobre el Centro de Mando disparando sus Pistolas Bolter. La estructura, debilitada por el bombardeo de los tanques, se derrumbó y los Ángeles Sangrientos atacaron directamente la posición donde se habían escondido los rebeldes. Sin detenerse a pensar cuál sería su próxima acción, los guerreros de elite empezaron a disparar contra los rebeldes y a mutilarlos con sus chirriantes Espadas Sierra.

Con un grito de guerra, Mordax condujo a sus tropas de la Guardia Imperial al combate. Pero el grito se heló en sus labios cuando llegó al agujero en el muro del búnker y pudo observar la imagen dantesca que tenía ante sus ojos. Aunque sólo eran cinco Marines Espaciales enfrentándose a los seis veces más numerosos rebeldes,

la furia animal apenas contenida de los Ángeles Sangrientos suplió con creces su aparentemente inferioridad numérica.

Los cadáveres de los rebeldes yacían esparcidos entre las ruinas, no sólo muertos por los impactos de proyectiles, sino también mutilados de una forma que los soldados de la Guardia Imperial habrían esperado sólo de un ataque alienígena, como por ejemplo de Tiránidos. A un rebelde muerto de un disparo en el estómago, le habían arrancado el corazón; un poco más allá, a otro cadáver le habían arrancado la cabeza mientras aún estaba vivo, arrancándole parte de la espina dorsal. Tal matanza, llevada a cabo en tan poco tiempo, parecía imposible.

Petrificados por el horror, los Guardianes de Mordia observaban mientras las tropas de elite del Emperador proseguían con la masacre. Los Marines Espaciales estaban sedientos de sangre y nada les impediría aniquilar a todos los rebeldes de Korsk. Ya sólo quedaba la mitad de los defensores.

El Capitán de los Ángeles Sangrientos, con su armadura cubierta de sangre y vísceras, atacó con su Espada Sierra, partiendo a uno de los hombres de Varlak por la mitad desde un hombro hasta la cintura. Uno de los soldados rebeldes se lanzó saltando contra uno de los Ángeles Sangrientos mientras disparaba su Rifle Láser. Sin embargo, las descargas de energía del arma del rebelde no pudieron penetrar la formidable armadura del Marine Espacial. Revolviéndose contra su atacante con velocidad sobrehumana, el Ángel Sangriento le golpeó con su brazo izquierdo. El guantelete blindado rodeado de crepitante energía impactó de lleno en la cara del rebelde, rompiendo el casco del soldado en mil pedazos y fracturándole también la cabeza.

No muy lejos, otro Ángel Sangriento levantó por los aires a otro rebelde, lanzándole a través de la habitación con suma facilidad, y vaciando el cargador de su Pistola Bolter mientras su adversario caía al suelo. El estómago y el pecho del rebelde explotaron en una sangrienta lluvia de intestinos y fragmentos de órganos internos.

En muy poco tiempo todo había terminado, quedando tan sólo una escena dantesca de devastación y masacre. Mordax esperó intranquilo en medio del silencio mortal que siguió a la batalla, mientras el Capitán de los Ángeles Sangrientos avanzaba hacia él por encima de los cadáveres de las tropas de Varlak. El soldado de la Guardia Imperial necesitó toda su capacidad de autocontrol para no salir corriendo ante los dos metros de altura del guerrero que iba aproximándose hacia él. Podía imaginar los ojos del Capitán tras el visor de su casco, ardiendo con apenas reprimida furia. La necesidad de matar todavía le dominaba.

El Ángel Sangriento se detuvo, inclinándose hacia él. Su visor estaba a pocos centímetros de la cara del Sargento. Hubo unos instantes de tenso silencio mientras el Guardián de Mordia se preguntaba qué iba a suceder a continuación. Un sonido parecido a un leve gruñido surgió del casco del Marine Espacial: "¡Loado sea el Emperador!" -rugió súbitamente y, dando media vuelta, se marchó con su escuadra del ensangrentado campo de batalla.

Loado sea ciertamente, pensó Mordax mientras dejaba escapar un desenfundado suspiro de alivio.

FUERZAS DE LOS MARINES ESPACIALES

MARINES ESPACIALES

Los Marines Espaciales son los mejores guerreros de la humanidad. Diseñados genéticamente y completamente leales al Emperador, los Capítulos de Marines Espaciales representan la mayor esperanza de victoria para la humanidad en sus interminables guerras por la supervivencia. Un Marine Espacial es más fuerte y resistente que un humano normal, con mayores reflejos y una coordinación superior.

Todos los Marines Espaciales son fieles a su culto guerrero. Por ello, los Marines Espaciales son hermanos espirituales, además de hermanos de armas. Esta doble dedicación como guerreros físicos y espirituales es muy importante, y es la que hace que los Marines Espaciales sean guerreros consagrados.

Todos los Marines Espaciales están adiestrados para poder utilizar cualquier tipo de armamento, pero en combate cada Escuadra está equipada como Escuadra de Devastadores, Escuadra de Asalto, o Escuadra Táctica. Una gran proporción del armamento de las Escuadras de Devastadores está compuesta por armas pesadas; las Escuadras de Asalto utilizan preferentemente armas de combate cuerpo a cuerpo, y las Escuadras Tácticas son utilizadas para llevar a cabo cualquier tipo de misión en el campo de batalla.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Héroe	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Héroe Legendario	10	7	7	5	5	3	7	3	10

REGLAS ESPECIALES

Las siguientes reglas especiales deben aplicarse a todos los Marines Espaciales y a los personajes Marines Espaciales, incluidos Médicos, Capellanes, Tecnomarines y Bibliotecarios, pero no deben aplicarse a Servidores y Exploradores Marines Espaciales.

Cheques de Desmoralización. Los Marines Espaciales son guerreros completamente consagrados, dispuestos a luchar y a morir por el Capítulo, si es necesario. Para representar su elevada moral y determinación, los Marines Espaciales no están sujetos a las reglas normales aplicables a las tropas desmoralizadas. En lugar de ello, se aplican las siguientes reglas.

Las unidades de Marines Espaciales efectúan sus chequeos de Desmoralización normalmente. Sin embargo, si no superan el chequeo no resultan Desmoralizadas y se verán obligadas a huir como las demás tropas, sino que quedan *Desorganizadas*. Los Marines Espaciales desorganizados nunca pueden avanzar hacia el enemigo, pero pueden disparar, luchar en combate cuerpo a cuerpo y emplear poderes Psíquicos normalmente. Las tropas Desorganizadas pueden moverse alejándose del enemigo si se desea, pero no tienen por que hacerlo, y las miniaturas individuales podrán pivotar para encararse al enemigo. Si están rodeados y por tanto, no pueden moverse sin acercarse al enemigo, los Marines Espaciales Desorganizados no podrán efectuar movimiento alguno aparte de pivotar permaneciendo allí donde estén.

Los Marines Espaciales Desorganizados que estén luchando en combate cuerpo a cuerpo no podrán llevar a cabo movimientos de impulso para enfrentarse a otras miniaturas enemigas. La excepción es que podrán llevar a cabo un movimiento de impulso para luchar contra miniaturas enemigas que ya se encuentren en



combate cuerpo a cuerpo con otro Marine Espacial (la lealtad de los Marines Espaciales hacia sus hermanos de armas es más fuerte que su temor). Los Marines Espaciales desorganizados podrán llevar a cabo el movimiento de impulso para ponerse a cubierto incluso si esto significa aproximarse al enemigo.

Una vez ha quedado desorganizada, una Escuadra de Marines Espaciales podrá recuperarse de ese estado, superando un chequeo para reagruparse normal al final de su turno. Se aplican las condiciones normales: o sea, la Escuadra no puede intentar reagruparse si no se encuentra a cubierto o si las miniaturas amigas más próximas están desmoralizadas.

Si una Escuadra de Marines Espaciales desorganizada no supera un segundo chequeo de Desmoralización, la Escuadra resultará Desmoralizada y se verá obligada a huir exactamente igual que las demás tropas. La ventaja de los Marines Espaciales es de hecho que deben fracasar en dos chequeos de Desmoralización antes de resultar efectivamente Desmoralizados, representándose así su resolución y coraje frente a la muerte. Una vez Desmoralizada, una Escuadra de Marines Espaciales podrá reagruparse como cualquier otra unidad, y si tiene éxito quedará en condiciones normales para continuar luchando al igual que los demás tipos de tropas.

Fuego Rápido. Si una Escuadra de Marines Espaciales no efectúa ningún movimiento en absoluto y no se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo, los Marines Espaciales de la Escuadra en cuestión podrán emplear Fuego Rápido. Los Marines Espaciales se afianzan bien y disparan sus Bolters o Pistolas Bolter en ráfagas continuas. Cada Marine Espacial puede disparar su Bolter de Asalto, Bolter o Pistola Bolter dos veces en vez de una como es habitual.

Tan sólo es posible hacer Fuego Rápido con Bolters de Asalto, Bolters y Pistolas Bolter; no es posible hacerlo con otras armas, aunque algunos miembros de la Escuadra de Marines pueden hacer Fuego Rápido mientras otros disparan una sola vez (si están disparando con Lanzamisiles, Lanzallamas o un sólo lanzamiento de Granada, por ejemplo). Cada disparo en Fuego Rápido se resuelve exactamente igual que un disparo normal, excepto por el hecho de que cada Marine Espacial dispara dos veces en lugar de una.

TECNOMARINES

Cada Capítulo envía a parte de sus jóvenes guerreros a Marte, donde son educados por los Tecnosacerdotes del Adeptus Mecánicus. Si demuestran ser hábiles y estudiosos, los jóvenes Marines son iniciados en los ritos de los Misterios Mecánicos, la secreta y mística unión del hombre y la máquina, los detalles de la cual son los más sagrados secretos de los Tecnosacerdotes.

Una vez han sido iniciados, los Marines Espaciales ya no son simplemente Marines Espaciales: se convierten en Tecnosacerdotes y devotos del Culto al Dios de la Mecánica. Esta extraña dualidad de lealtades significa que los Tecnomarines siempre se mantienen apartados de los demás Marines Espaciales. Son los sacerdotes del Dios de la Maquinaria, expertos en las ciencias arcanas, y adeptos a los oscuros secretos de la tecnología.

Cuando un Tecnomarine regresa a su Capítulo se une a sus compañeros Tecnomarines, el cuerpo de técnicos y constructores, mecánicos e inventores del Capítulo. Para sus compañeros Marines Espaciales, se trata de personajes misteriosos que poseen enigmáticas habilidades y siniestros conocimientos. Para llevar a cabo los trabajos manuales de mantenimiento y construcción, los Tecnomarines han creado Servidores cibernéticos, extraños hombres-máquina con miembros de metal y manos transformadas en herramientas pesadas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tecnomarine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLA ESPECIAL

Un Tecnomarine puede intentar reparar una determinada área dañada de un vehículo, una Armadura Acorazado, o un arma de apoyo destruida si puede llegar al vehículo u arma dañada durante la siguiente fase de movimiento después de que ocurrieran los daños. No podrá llevar a cabo ninguna otra acción durante el turno; no podrá disparar ni luchar en combate cuerpo a cuerpo mientras esté intentando reparar el área, *Dreadnought* o arma. Al final del turno deberá efectuarse una tirada de 1D6.

1D6	Resultado
5 ó 6	<i>Reparado.</i> El Tecnomarine logra reparar todos los daños sufridos durante el turno anterior.
3 ó 4	<i>Reparación Posible.</i> Los daños son considerables, pero la situación no es desesperada. Los daños no son reparados en este turno, pero si se desea puede intentarse un turno más. Al final de este turno adicional el daño quedará reparado con una resultado de 4 ó más, mientras que un resultado de 3 ó menos indicará que el daño es superior a las posibilidades de reparación. El Tecnomarine no podrá emprender ninguna otra acción mientras siga llevando a cabo la reparación.
1 ó 2	<i>Imposible.</i> El Tecnomarine no puede hacer nada, excepto recitar una letanía por el espíritu de la máquina que ha pasado a mejor vida.

SERVIDORES

Los Servidores han sido creados por los Tecnomarines como ayudantes y criados. Son una fantástica combinación de hombre y máquina, contruidos biogenéticamente por los Tecnomarines para llevar a cabo trabajos determinados. Sus cuerpos se han desarrollado a partir de células genéticas humanas en recipientes de nutrientes artificiales, y aunque físicamente son fuertes y robustos, sus mentes están en blanco y son incapaces de desarrollar pensamientos independientes o de sentir dolor. Los Tecnomarines insertan bioprogramas en los cerebros de sus servidores, y reemplazan parte de sus cuerpos con dispositivos mecánicos, como grandes garras metálicas, sensores infrarrojos para los ojos, y cualquier otro instrumento especializado que sea necesario. Los Servidores manejan muchas de las máquinas de guerra y otras máquinas construidas por los Tecnomarines.



Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Servidor	10	3	4	3	4	1	4	1	7

REGLAS ESPECIALES

Inmunidad a la Psicología. La mente de un Servidor está efectivamente en blanco y sólo se encuentran en ella los instintos más rudimentarios. Los Servidores no pueden ser afectados por el miedo o el terror, y son inmunes a todos los efectos psicológicos.

Dotación. En el campo de batalla, los Servidores actúan como dotaciones de armas pesadas. En esta función manejan el armamento y luchan para defenderlo si es necesario. Si su arma es destruida, se moverán automáticamente junto a otra, formando una reserva para las dotaciones de las máquinas que todavía estén operativas. Los Servidores pueden actuar también como guardaespaldas personales de los Tecnomarines, formando una unidad de tropas al mando del Tecnomarine. Las dotaciones de Servidores cuyas armas han sido destruidas pueden unirse a la guardia personal del Tecnomarine en vez de formar una dotación de reserva para otras armas pesadas.

Tirada de Salvación. El cuerpo mecanizado de un Servidor está parcialmente acorazado, lo cual le permite contar con una tirada de salvación de 5 ó más en 1D6.

BIBLIOTECARIOS

Es posible encontrar a muchos mutantes en la sociedad humana: la mayoría son peligrosos y muy pocos son tolerados en el interior del Imperio. Una de las clases de mutante más importantes son los Psíquicos, que pueden ser potencialmente tanto los más peligrosos como los más útiles de todos los mutantes para el Imperio. Los jóvenes iniciados Marines Espaciales son sometidos a las pruebas más rigurosas para asegurar que no infectan con genes mutantes el modelo genético del Capítulo. Si esto llegara a suceder, las consecuencias podrían ser terribles, ya que los genes mutantes podrían afectar al modelo genético del Capítulo, destruyéndolo o transformándolo de alguna forma.

A lo largo de los milenios, los Capítulos han desarrollado mutaciones menores como resultado de efectos transmitidos por los modelos genéticos. Algunas de estas mutaciones han creado atributos físicos o mentales inusuales en algunos Capítulos de Marines Espaciales. Los Lobos Espaciales, por ejemplo, han desarrollado colmillos que van haciéndose más largos a medida que el Marine Espacial envejece.

Las mutaciones que dotan a los humanos de poderes Psíquicos son frecuentes en la sociedad humana, por lo que únicamente las más rigurosas persecuciones de la Inquisición y los cuidadosos exámenes de los Señores de la Orden del Adeptus Astra Telepática pueden purgar a los mutantes peligrosos del Imperio. Incluso los mundos de los Marines Espaciales no son inmunes a esta desviación genética.

Los Médicos de cada Capítulo efectúan los exámenes de la estructura físico-genética; el potencial Psíquico de los jóvenes candidatos es examinado por los Bibliotecarios del Capítulo.

Los Bibliotecarios son Psíquicos poderosos, responsables de todas las comunicaciones interestelares, con el poder de proyectar sus mentes al espacio Disforme. También son los jueces de la



población Psíquica del Capítulo, dividiendo a los mutantes Psíquicos entre aquéllos cuyos poderes son peligrosos y aquéllos cuyos poderes pueden ser puestos al servicio del Imperio. Tan solo los más poderosos de estos posibles Psíquicos llegarán a convertirse en Bibliotecarios Marines Espaciales.

Los Bibliotecarios Marines Espaciales son adiestrados para emplear sus poderes en combate: para lanzar descargas de energía, para analizar las maniobras del enemigo, y para predecir el resultado de la batalla. Aprenden a leer el Tarot del Emperador y a percibir los sutiles movimientos de los demonios y otros entes extratemporales en el espacio Disforme. Un Bibliotecario puede sentir las ondas de choque Psíquico que preceden a la llegada de una astronave, o las turbulencias formadas en el océano de energía por las astronaves que se alejan. Todos estos poderes y más convierten a los Bibliotecarios en los guerreros místicos definitivos, dotados de unas habilidades que les distinguen de sus hermanos Marines Espaciales.

REGLA ESPECIAL

Bibliotecarios Ángeles Oscuros. Todos los Bibliotecarios del Capítulo de los Ángeles Oscuros son destinados a la Compañía *Ala de Muerte* en cuanto son reclutados por el Capítulo. Son los encargados de proteger las criptas secretas de las profundidades de La Roca, y ayudan a los Capellanes del Capítulo durante el interrogatorio de los Descarriados, utilizando sus poderes Psíquicos para sondear las mentes de los Descarriados y debilitar sus defensas mentales. Como miembros del *Ala de Muerte*, los Bibliotecarios Ángeles Oscuros son inmunes a los efectos psicológicos. Más adelante, en esta misma sección se incluyen las reglas completas sobre el *Ala de Muerte*.

Dos Cabezas que Hablan, Bibliotecario de los Angeles Oscuros, se sacrifica para matar al Patriarca Genestealer cuya Progenie ha invadido su planeta natal.

"No podía escapar. La muerte se aproximaba, y ese pensamiento le hizo detenerse. Sabía lo que debía hacer. Una parte de su ser cedió ante el ataque del Patriarca; pero otra parte de su ser liberó su espíritu en el limbo.

Una vez más se encontró en el frío lugar, a lo lejos sintió el espíritu del Emperador, brillante y deslumbrante como una estrella. Los furiosos fantasmas se encontraban muy cerca. El Patriarca era una entidad hambrienta, mortífera, decidida a esclavizarlo. En algún punto en la distancia pudo oír el ensordecedor batir del Ala de Muerte, acercándose para reclamarle.

Demasiado tarde, el Patriarca se dio cuenta de lo que se proponía e intentó romper el vínculo. Dos Cabezas que Hablan concentró todo su odio, rabia y miedo, y consiguió mantener abierta la comunicación... El vórtice de agonía le arrastró hacia la oscuridad, arrastrando al Patriarca con él. El Patriarca murió, abatido por la agonía mortal del Bibliotecario."

Deathwing, William King

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Semántico	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Codicario	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Epistolario	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Bibliotecario Jefe	10	7	7	5	5	4	7	3	9

CAPELLANES

Los primeros Capítulos de Marines Espaciales se fundaron siglos antes del nacimiento del Culto Imperial y del dominio del Adeptus Ministorum. Por esta causa, cada Capítulo de Marines Espaciales tiene sus propios ritos religiosos y sus propios sacerdotes, que son denominados Capellanes. Aunque el Adeptus Ministorum ha extendido paulatinamente su influencia sobre los miles de cultos individuales que existían por toda la galaxia, ha sido incapaz de influenciar a los cultos de los Marines Espaciales, que actualmente siguen siendo tan tozudamente independientes como siempre. Otros cultos civiles son perseguidos como herejía, y sus simpatizantes aniquilados por las tropas del Ministorum, pero a los Capellanes Marines Espaciales no les preocupan los enloquecidos delirios de la Ecclesiarquía e ignoran los dictados del Culto Imperial, prefiriendo sus propias tradiciones ancestrales.

Los Capellanes administran los ritos de su Capítulo, presidiendo las antiguas ceremonias de Iniciación y Vindicación, además de conducir a sus fieles en las plegarias de fe y los salmos sagrados del Emperador. No hay que olvidar que los Marines Espaciales son guerreros devotos. Su fe en la divinidad del Emperador es tan vital para ellos como su habilidad con las armas, y su vida espiritual es profunda y estricta. Los Capellanes acompañan a sus

hermanos a la guerra, cantando las liturgias de la batalla mientras muestran el camino a sus compañeros a la consumación final de la batalla y la muerte.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capellán	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Héroe Capellán	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Héroe Legendario Capellán	10	7	7	5	5	3	7	3	10

REGLA ESPECIAL

Liderazgo. Los Capellanes son guerreros Marines Espaciales que inspiran confianza y a la vez son los líderes espirituales del Capítulo. Cualquier unidad de Marines Espaciales que se encuentre a 20 centímetros o menos de un Capellán y no supere un chequeo empleando el Atributo de Liderazgo (como por ejemplo un chequeo de psicología o un chequeo de Desmoralización), podrá efectuar de nuevo inmediatamente el chequeo.

CAPELLÁN INTERROGADOR ÁNGEL OSCURO



Cuando un Capellán de los Ángeles Oscuros ha demostrado su valor es destinado al *Ala de Muerte*, otorgándosele el título de Capellán Interrogador. La concesión de este título se debe a que su misión sagrada es la de intentar que los Descarriados que sean capturados se arrepientan de sus actos. Los Descarriados que se arrepienten son recompensados con una muerte rápida y relativamente poco dolorosa. Los que no quieren arrepentirse morirán invariablemente en medio de la agonía del interrogatorio, ya que el Capellán Interrogador se verá obligado a utilizar métodos drásticos para que el hereje comprenda lo equivocadas que eran sus creencias.

Un Capellán Interrogador puede añadir una perla negra a su *Rosarius* por cada Descarriado que consiga que se arrepienta. Pero el poder del Caos es tan poderoso, o la oratoria del Archihereje

Luther es tan convincente, que muy pocos de los Descarriados se arrepienten antes de morir. El Gran Capellán Molocia, el Capellán Interrogador de los Ángeles Oscuros más poderoso que jamás existió, murió después de 300 años de servir al Capítulo con tan sólo diez perlas negras en su *Rosarius*. Hasta la actualidad, ningún Capellán Interrogador ha conseguido ni siquiera emular esta proeza.

El Capítulo de los Ángeles Oscuros está estructurado en numerosos círculos o conlaves internos. Sólo cuando un Ángel Oscuro llega al nivel máximo o Círculo Interior, le es revelada la verdadera historia del Capítulo. Cuando un Capellán alcanza este nivel se le denomina "Gran Capellán".

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capellán Interrogador	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Gran Capellán	10	7	7	5	5	3	7	3	10

REGLA ESPECIAL

Liderazgo. Los Capellanes Interrogadores son guerreros Marines Espaciales que inspiran confianza y a la vez son los líderes espirituales del Capítulo. Cualquier unidad de Marines Espaciales que se encuentre a 20 centímetros o menos de un Capellán y no supere un chequeo empleando el Atributo de Liderazgo (como por ejemplo un chequeo de psicología o un chequeo de Desmoralización), podrá efectuar de nuevo inmediatamente el chequeo.

Inmunidad a la Psicología. El valor de los Capellanes Interrogadores de los Ángeles Oscuros es legendario, ya que están acostumbrados a enfrentarse a horrores capaces de hacer enloquecer a cualquier humano normal. Por tanto, no pueden ser afectados por el miedo o el terror, y son inmunes a todos los efectos psicológicos.

MÉDICOS MARINES ESPACIALES

El futuro de todo Capítulo de Marines Espaciales depende exclusivamente de los implantes orgánicos que convierten a cada joven iniciado en un guerrero Marine Espacial. Sin estos implantes y sin las habilidades biogenéticas necesarias para emplearlos, el Capítulo acabaría desapareciendo. Cada Capítulo tiene sus propios científicos biológicos, denominados Médicos. Los conocimientos biogenéticos se transmiten de generación en generación, y los bancos de memoria de la Apotecaria del Capítulo contienen archivos con la historia genética completa del Capítulo. Cualquier indicio de la aparición de una mutación en el modelo genético del Capítulo debe ser erradicado; toda debilidad en su estructura debe ser eliminada. Tan sólo el modelo genético más sano y puro del Capítulo puede emplearse para la creación de nuevos Marines Espaciales.

Los guardianes para la posteridad del modelo genético de cada Capítulo son los propios hermanos Marines. Cada Marine Espacial tiene un órgano replicador en el interior de su pecho y otro en la base de su cuello. Los órganos progenoides absorben el ADN liberado por los otros implantes del Marine Espacial y forman con él células germinales. Si un Marine Espacial muere, estos órganos replicantes deben ser extraídos y las células germinales que contienen, empleadas para crear nuevos implantes. Si un Marine Espacial muere en combate, podrá ser reemplazado (pasados unos cuantos años), si alguno o ambos de sus órganos progenoides son recuperados; sin embargo, si muere y su cuerpo es destruido o desaparece, entonces se habrá perdido su modelo genético.

Es muy poco frecuente que los Marines Espaciales entren en combate sin un Médico. Los Médicos son guerreros de gran vigor y valentía, cuya misión es salvar tantos modelos genéticos de su Capítulo como sea posible. Si un hermano Marine cae, el Médico puede ocuparse de sus heridas, intentando detener la pérdida de sangre. Muchos Marines Espaciales, que de otra forma habrían muerto, han sobrevivido para luchar de nuevo gracias a los cuidados de un Médico.

No siempre es posible salvar a todos los Marines heridos. Algunos quedan tan gravemente heridos que su muerte sólo es cuestión de tiempo; otros mueren instantáneamente. En estos casos el Marine Médico tan sólo puede proporcionar descanso a los espíritus de los agonizantes y prepararles para la muerte, ayudándoles con la pistola de alto calibre que emplean para acabar con los sufrimientos de los agonizantes. Una vez muerto, un Marine Espacial tan sólo podrá ayudar a vivir a una replica de su modelo genético si éste es recuperado, por lo que el Médico tiene que asegurarse de que el modelo regresa al Capítulo extrayendo los órganos progenoides del cuerpo del Marine muerto.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Médico	10	5	5	4	4	1	5	1	9

EXPLORADORES MARINES ESPACIALES

En las fases finales de su adiestramiento, cada joven Marine Espacial es iniciado en la batalla junto a sus hermanos Marines Espaciales. Su primera experiencia en combate se produce con los Exploradores Marines Espaciales, un cuerpo de tropas equipadas con armas ligeras cuya misión es luchar por delante de las líneas de batalla principales y preparar el avance del Capítulo.

Los Exploradores Marines Espaciales están equipados con una armadura más ligera que la de los Marines Espaciales, no cuentan con armamento tan pesado. Se basan en la velocidad y en la movilidad para atacar las posiciones enemigas y para detectar a los enemigos que intenten tender emboscadas a la fuerza principal. Los Exploradores también pueden preparar trampas y tender emboscadas a los enemigos desprevenidos e infiltrarse tras las líneas enemigas para sabotear las líneas de suministro y destruir los almacenes de munición, propagando la confusión y el pánico. Cuando han demostrado que son valiosos para su Capítulo, los Exploradores Marines Espaciales están listos para unirse a sus hermanos veteranos como guerreros Marines Espaciales de pleno derecho.

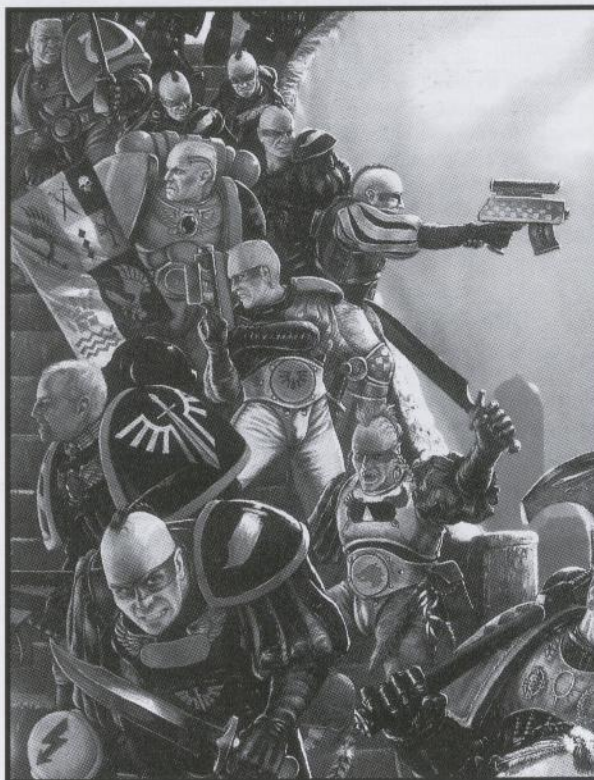
Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Explorador	10	4	3	4	3	1	4	1	7

REGLAS ESPECIALES

Infiltración. Los Exploradores Marines Espaciales pueden desplegarse en el campo de batalla empleando la regla de *Infiltración*, tal y como se describe en la sección *Despliegue* para la Batalla del Reglamento de Warhammer 40,000.

Formación Dispersa. Los Exploradores Marines Espaciales pueden luchar en *Formación Dispersa*, tal y como se describe en la sección de *Escuadras* del Reglamento de Warhammer 40,000.

Recuerda que los Exploradores todavía no son Marines Espaciales completos, por lo que no deben aplicárseles las reglas especiales de *Fuego Rápido* y *Cheques de Desmoralización*.



EXTERMINADORES



Todos los Capítulos de Marines Espaciales conservan cierta cantidad de las veneradas y temidas armaduras Acorazado Táctico o de Exterminador, como son conocidas habitualmente. La armadura es voluminosa y está compuesta por un exoesqueleto completo equipado con fibras servomotrices y barras de Adamantio para sostener la estructura de pesadas planchas de plásticero y material cerámico, que componen el blindaje. Un Marine Espacial equipado con una Armadura de Exterminador puede moverse y actuar con considerable libertad considerando la gran masa de la armadura.

Las Armaduras de Exterminador son muy valiosas y normalmente muy antiguas, habiendo sido construidas en su mayoría durante la Era Sinistra de la Tecnología. Desde esa época, gran parte de la tecnología ha sido perdida, y cada Capítulo cuida las Armaduras de Exterminador con un fervor religioso similar al de las reliquias y artefactos del Capítulo. Cada Armadura de Exterminador y su armamento son conservados en una armería especial situada junto a la capilla de la Primera Compañía, y únicamente los miembros de la Primera Compañía y algunos comandantes veteranos, cuidadosamente elegidos, pueden penetrar en esa armería y utilizar las Armaduras de Exterminador.

Para un Marine Espacial es un gran honor emplear una Armadura de Exterminador en combate, y su uso está reservado a los veteranos más expertos. Antes de que un Marine Espacial pueda utilizar una Armadura de Exterminador, el Marine deberá ser ascendido a la Primera Compañía del Capítulo.

La Primera Compañía del Capítulo está formada por los Marines Espaciales más valientes y heroicos del Capítulo. Muchos de los miembros de la Primera Compañía han sido ascendidos a Sargento Veterano antes de entrar a formar parte de la Primera Compañía, aunque los Marines Espaciales con menos experiencia también pueden ser aceptados en la Primera Compañía si llevan a cabo actos de valentía excepcional.

Un Marine Espacial debe someterse a un riguroso entrenamiento para poder utilizar una Armadura de Exterminador. Una vez superado el periodo de adiestramiento, el Marine Espacial puede unirse a la élite del Capítulo, esperándose de él que tenga una actuación en combate muy superior a la de cualquier Marine Espacial. La Primera Compañía constituye la columna vertebral de cualquier acción del Capítulo, y también sirve de ejemplo para

el resto de los guerreros. Por esta causa, la Primera Compañía raramente retrocede o cede terreno durante un ataque, ya que las consecuencias podrían ser desastrosas.

El mejor ejemplo de esta valentía tuvo lugar durante la Primera Guerra Tiránida, cuando la Primera Compañía de los Ultramarines defendió la fortaleza polar del planeta Macragge de las hordas Tiránidas. Su heroica actuación representó la destrucción completa de la Primera Compañía de los Ultramarines, pero el resto del Capítulo, alentado por su abnegación, asaltó la fortaleza, la reconquistó, y expulsó a los Tiránidos de Macragge.

Los Marines Espaciales equipados con Armadura de Exterminador están generalmente equipados con un arma básica en la mano derecha, que acostumbra a ser un Bolter de Asalto, y un Puño de Combate en la mano izquierda. Esta combinación de mortífero poder de fuego antipersonal y potencia en combate cuerpo a cuerpo convierte al Marine Espacial Exterminador en un guerrero temible. Sin embargo, esta limitación en el armamento disponible limita su flexibilidad táctica. Para contrarrestar esto, los Artificiosos del Adeptus Mecánicus han diseñado algunas armas especialmente devastadoras para complementar a las Armaduras de Exterminador. Entre estas armas se encuentran el Cañón de Asalto, el Lanzallamas Pesado y el mortífero Lanzamisiles *Cyclone* de largo alcance; las Cuchillas Relámpago y la combinación de Martillo de Trueno y Escudo de Tormenta proporcionan por su parte a los Exterminadores una formidable potencia en combate cuerpo a cuerpo.

Los Exterminadores son habitualmente teleportados al campo de batalla directamente desde las astronaves de los Marines Espaciales. Esto permite a los Comandantes Marines Espaciales contar con multitud de opciones tácticas: los Exterminadores pueden ser teleportados hasta la superficie del planeta para establecer una cabeza de puente para la fuerza de choque de Marines Espaciales, o pueden mantenerse en reserva y ser teleportados a la batalla donde y cuando sea necesaria su intervención.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Exterminador	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales. La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Exterminadores Marines Espaciales, al igual que la regla sobre *Chequeos de Desmoralización*.

Armadura de Exterminador. Un modelo equipado con Armadura de Exterminador dispondrá de una tirada de salvación de 3 ó más, al igual que con una Servoarmadura de Combate, pero debido al masivo grosor de su blindaje, la tirada de salvación deberá efectuarse tirando 2D6 en lugar de 1D6.

La Armadura de Exterminador está equipada con un Sistema de Puntería interconectado al arma de proyectiles empleada. El sistema de puntería proporciona un modificador de +1 al disparar.

Todas las Armaduras de Exterminador están equipadas con una Baliza de Teleportación para facilitar las operaciones de teleportación. La Baliza de Teleportación es un transmisor que emite continuamente una señal codificada que permite a un teleportador efectuar con mayor seguridad cualquier teleportación empleando su señal como referencia. Si una Escuadra es teleportada a cualquier punto del campo de batalla a menos de 15 cm de una Baliza de Teleportación activa (acarreada, por ejemplo, por otra Escuadra), un resultado de Punto de Mira en el dado de dispersión indicará que los miembros de la Escuadra no se dispersarán tras teleportarse al haberse "enganchado" a la señal de la baliza. Cualquier resultado de flecha en el dado de dispersión indica que los miembros de la Escuadra se dispersarán normalmente tras teleportarse.

LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE

Los Ángeles Sangrientos tuvieron que utilizar células extraídas del cadáver de Sanguinius para poder reconstruir el Capítulo después de la Herejía de Horus. Esta necesidad ha dejado su secuela en la psicología y en la forma de ser y hacer del Capítulo, como queda patente en la Compañía de la Muerte.

Las células extraídas del cuerpo de Sanguinius estaban saturadas con las experiencias del Primarca en esos últimos momentos de profundo sacrificio. Estas fúnebres visiones del último combate de Sanguinius perturban continuamente la mente de los Marines Espaciales Ángeles Sangrientos. Estos tenues recuerdos son parcialmente reprimidos por las ceremonias y rituales por los que es famoso el Capítulo. Sin embargo, algunas veces los Ángeles Sangrientos sucumben a la fuerza de las emociones de su Primarca en el momento de morir. Cuando esto sucede, generalmente antes de una batalla, el Marine es incapaz de distinguir el pasado del presente y queda dominado por la rabia y el valor hasta límites irracionales.

Los Capellanes de los Ángeles Sangrientos están atentos a cualquier indicio de la aparición de la Rabia Negra, que es como se denomina este fenómeno, separando a los afectados. Estos guerreros condenados son equipados con una armadura especial y forman una unidad denominada Compañía de la Muerte. Sus guerreros buscarán la muerte en combate, pues los que consigan sobrevivir inevitablemente se volverán cada vez más violentos y trastornados a medida que vayan sucumbiendo a la locura y la desesperación.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial Compañía Muerte	10	5	4	4	4	1+1	4	1	10



REGLAS ESPECIALES

Herida Adicional. Al alcanzar su estado de exaltación, el cuerpo del guerrero es capaz de ignorar temporalmente el efecto de cualquier herida mortal. Estas heridas pueden matarle sólo después de la batalla, cuando su metabolismo vuelve a niveles normales. Para representar este efecto, los Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte empezarán la batalla con 2 heridas cada uno (1 Herida normal +1 Herida adicional temporal). Si sufren 2 Heridas durante la batalla morirán, pero si sufren únicamente 1 Herida, sobrevivirán. Sin embargo, después de la batalla, y antes de calcular qué bando ha vencido, todos los Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte deberán la Herida adicional. Por tanto, los Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte que hayan sufrido 1 Herida durante la batalla morirán al finalizar ésta. Estas bajas sufridas después de la batalla deberán contabilizarse al calcular los puntos de victoria finales.



Liderazgo. Excepto en los casos mencionados a continuación, los Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte superarán automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo que deban efectuar, por lo que nunca quedarán Desorganizados o Desmoralizados. Su Atributo de Liderazgo no deberá utilizarse nunca, aunque ha sido incluido a efectos comparativos.

Psicología. Excepto por la *Furia Asesina*, los Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte no están afectados por ninguna de las reglas de Psicología. Nunca deben efectuar chequeos de *miedo*, *terror*, o cualquier otro efecto psicológico descrito en el reglamento de Warhammer 40,000.

Furia Asesina. Los Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte están bajo los efectos de la regla de *Furia Asesina*, tal y como se describe en la sección de Psicología del reglamento de Warhammer 40,000, pero con una excepción: los Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte nunca podrán efectuar el chequeo para intentar controlarse y no entrar en el estado de *Furia Asesina*. Esto significa que siempre estarán afectados por la *Furia Asesina*, y que siempre deberán cargar contra el enemigo si pueden hacerlo.

Capellán. La Compañía de la Muerte podrá luchar como una unidad coherente únicamente mientras esté al mando de un Capellán de los Ángeles Sangrientos. Si está al mando de un Capellán, podrá moverse en formación dispersa (la distancia máxima entre miniaturas será de 10 centímetros). Si la unidad no está al mando de un Capellán, la unidad se desintegrará y sus guerreros se convertirán en una masa de individuos incontrolados. Dejará de aplicarse la regla de coherencia de Escuadras y cada una de las miniaturas luchará independientemente.

Si esto sucede, cada una de las miniaturas cargará contra el enemigo más próximo que tenga a distancia de carga, según la regla de *Furia Asesina*. Si no hay ningún enemigo dentro del alcance de carga, la miniatura efectuará su movimiento normal en una dirección determinada aleatoriamente (utilizar el Dado de Dispersión para determinar la dirección). Este movimiento obligatorio aleatorio deberá efectuarse después de declarar las cargas, pero antes de efectuar sus movimientos, como sucede con todos los movimientos obligatorios.

COMPAÑÍA RAVENWING

Ravenwing es el nombre de la 2ª Compañía del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Es una compañía muy especializada, que normalmente interviene en misiones de exploración y ataque en las que la velocidad es más importante que la potencia de fuego. Todos los Marines Espaciales de la Compañía montan en Motocicletas o *Land Speeders*, formando unidades especiales denominadas escuadrones. Cada escuadrón está compuesto por un máximo de cinco vehículos.

En vez del color verde oscuro utilizado por el resto del Capítulo, los vehículos de la *Ravenwing* (Ala de Cuervo) están pintados de color negro azabache, que es el origen del nombre de la Compañía. La Compañía *Ravenwing* está equipada y entrenada para llevar a cabo misiones a alta velocidad, por lo que son especialistas en ataques relámpago y operaciones de búsqueda y destrucción. Este último tipo de misión es muy importante para los Ángeles Oscuros ya que tras localizar algún Descarriado, es muy importante que éste no consiga escapar.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial Ravenwing	10	4	4	4	4	1	4	1	8

REGLAS ESPECIALES

Marines Espaciales. La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Marines Espaciales de la *Ravenwing*, al igual que la regla sobre Chequeos de Desmoralización.

Pilotos Expertos. Los Marines Espaciales de la *Ravenwing* están constantemente practicando con los vehículos que utilizan. Dicen que solamente descienden de sus vehículos para tomar parte en los rituales y ceremonias del Capítulo, y que el resto del tiempo viven, duermen y comen sobre el sillín. A causa de su gran experiencia, cualquier miembro de la *Ravenwing* puede repetir la tirada de dado si no supera un Chequeo de Derrape. Además, no debe adaptar ninguno de los modificadores aplicables por disparar desde un vehículo moviéndose a velocidad máxima.

Maniobras Evasivas. Los Marines Espaciales de la *Ravenwing* están entrenados para efectuar maniobras evasivas continuas con sus vehículos mientras avanzan, por lo que son objetivos muy difíciles. Al disparar contra un vehículo de la *Ravenwing*, el modificador a la tirada para impactar a causa de la velocidad del objetivo deberá aumentarse en -1. De esta forma, al disparar contra un vehículo perteneciente a la *Ravenwing*, que el turno anterior haya movido a una velocidad comprendida entre 25 y 50 centímetros, deberá aplicarse un modificador de -2; el modificador será de -3 cuando el turno anterior el vehículo haya movido más de 50 centímetros.

COMPAÑÍA ALA DE MUERTE

La 1ª Compañía, o Compañía de Exterminadores, del Capítulo de Marines Espaciales Ángeles Oscuros recibe el nombre de *Ala de Muerte*. Originalmente, las armaduras de Exterminador utilizadas por la Compañía *Ala de Muerte* eran de color negro, pero fueron repintadas de color blanco en honor a la memoria de una Escuadra de Exterminadores Ángeles Oscuros que consiguió liberar su mundo natal de la infestación *Genestealer*. El *Ala de Muerte* es famosa en todo el Imperio por su aspecto característico y su terrorífico nombre: su valor y sentido del deber son legendarios.

Los Marines Espaciales Ángeles Oscuros empiezan a conocer la historia del Capítulo, así como su misión de cazar y destruir a todos los Ángeles Oscuros Descarriados sin importar lo que esto cueste, tan sólo cuando son ascendidos a la Compañía *Ala de Muerte*. Incluso los Marines Espaciales de la *Ravenwing* desconocen que los Marines Espaciales del Caos, a los que normalmente se les ordena perseguir, fueron antiguamente Ángeles Oscuros. Sin embargo, a un Ángel Oscuro no se le enseña toda la verdad aunque forme parte de la Compañía *Ala de Muerte*. Lentamente, con el tiempo, irá promocionando a través de una serie de niveles denominados círculos, suponiendo que sobreviva el tiempo suficiente y que se considere que es merecedor de la promoción. Cuando un Ángel Oscuro es iniciado en un nuevo círculo aprende un poco más sobre la verdadera historia del Capítulo, pero toda la verdad tan sólo le será comunicada al ingresar en el nivel superior, denominado el Círculo Interior.

Los Ángeles Oscuros del Círculo Interior reciben el título honorífico de Señor, y realizan las funciones más importantes del Capítulo. Cada compañía está al mando de un Señor del Círculo Interior. Además, un Marine Espacial no puede convertirse en un Jefe Bibliotecario o en uno de los temidos Capellanes Interrogadores de los Ángeles Oscuros sin ser miembro del

Círculo Interior. Por tanto, solamente un pequeño grupo de los Ángeles Oscuros más veteranos conocen todos los secretos del Capítulo, y conocen el horror (y la esperanza) que están enterrados en las profundidades de La Roca.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial Ala de Muerte	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLAS ESPECIALES

Exterminadores Marines Espaciales. La regla especial de *Fuego Rápido* debe aplicarse a los Exterminadores de la Compañía *Ala de Muerte*, al igual que la regla sobre Chequeos de Desmoralización. Además, también deben aplicarse las reglas sobre las Armaduras de Exterminador descritas en la sección de Exterminadores.

Inmunidad a la Psicología. El valor de los Marines Espaciales de la Compañía *Ala de Muerte*, incluso frente a algunos horrores que harían enloquecer a cualquier hombre normal, es legendario. Por tanto, los miembros del *Ala de Muerte* no pueden ser afectados por el miedo o el terror, y son inmunes a todos los efectos psicológicos.

Personajes. Hay que tener en cuenta que todos los Señores de los Ángeles Oscuros, incluido el Señor del *Ala de Muerte* y el Señor de la *Ravenwing*, así como todos los Bibliotecarios, Capellanes Interrogadores y Grandes Capellanes de los Ángeles Oscuros, son miembros de la Compañía *Ala de Muerte*, y por tanto son inmunes a los efectos psicológicos, como se ha descrito anteriormente.

DREADNOUGHT DE LOS MARINES ESPACIALES

Las Armaduras Acorazado (o *Dreadnoughts*) son enormes máquinas de guerra dos o tres veces más altas que un hombre, y con un peso de varias toneladas. Mientras avanzan con grandes zancadas por el campo de batalla, la muerte ruge desde las bocachas de la gran cantidad de armas instaladas en su estructura, y sus enormes brazos metálicos aplastan y destruyen a todo enemigo que se interpone en su camino; por su parte, los disparos del enemigo rebotan como la lluvia en su grueso blindaje cerámico mientras atraviesan las líneas enemigas. Ninguna ofensiva importante empieza sin que los *Dreadnoughts* abran un agujero en las defensas enemigas.

Las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales son probablemente uno de los modelos más antiguos de Armaduras Acorazado que existen; algunas máquinas llevan en servicio decenas de miles de años, desde la Era de los Conflictos. Las Armaduras Acorazado son máquinas complicadas que requieren materiales y habilidades especiales para poder construirse, y todas las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales son veneradas por sí mismas, ya que el arte de su construcción está casi perdido.

Al igual que la mayoría de Armaduras Acorazado, las empleadas por los Marines Espaciales tienen configuraciones variables de afustes de armamento en los brazos. Esto facilita la conversión de una Armadura Acorazado a toda una serie de armas diferentes que se adaptan específicamente a las diferentes situaciones tácticas.

Las armas instaladas en los *Dreadnoughts* de los Marines Espaciales son aparentemente similares a las armas pesadas usadas por los Marines Espaciales o los Marines Espaciales Exterminadores. Sin embargo, los sistemas de armas de los *Dreadnoughts* son superiores en varios aspectos; su construcción es más robusta, cuentan con un suministro de munición mayor, y sus sistemas de puntería son más sofisticados. Estas mejoras están parcialmente representadas en la Habilidad de Projectiles superior del *Dreadnought* y en su capacidad para mover y disparar armas pesadas en el mismo turno, pero también deberán aplicarse las siguientes reglas especiales al armamento de las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales.

Armas de Fuego Sostenido

Las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales equipadas con Cañones de Asalto o Bolters de Asalto podrán ignorar el primer resultado de encasquillamiento obtenido en los dados de Fuego Sostenido en cada turno. Esto quiere decir que un Bolter de Asalto nunca se encasquillará si está montado en una Armadura Acorazado y que un Cañón de Asalto sólo se encasquillará si se obtienen dos o más resultados de encasquillado en la misma tirada. Sin embargo, si un Cañón de Asalto obtiene tres resultados de encasquillado en la misma tirada, éste estallará igualmente, destruyendo automáticamente el Cañón de Asalto, aunque sin causar ningún otro efecto negativo al resto de la Armadura Acorazado.

Si la Armadura Acorazado está equipada con dos Bolters Pesados acoplados, podrán tirarse a la vez todos los dados de Fuego Sostenido que se deseen (hasta un máximo de cuatro). Podrá ignorarse el primer encasquillamiento de esta tirada de cada turno, pero no podrá ignorarse el primer encasquillamiento de cada uno de los Bolters Pesados disparados individualmente.

Cañón de Plasma

Un Cañón de Plasma puede ser aún más devastador cuando está montado en una Armadura Acorazado, ya que la Armadura Acorazado puede utilizar parte de su energía interna para recargar más rápidamente el arma. Si una Armadura Acorazado equipada con un Cañón de Plasma mueve y dispara el Cañón de Plasma en el mismo turno, deberá seguirse el proceso normal de recarga. Si la Armadura Acorazado no mueve durante el mismo turno que dispara el Cañón de Plasma utilizando la potencia máxima, no tendrá que seguirse el procedimiento normal de recarga.

Lanzamisiles

Aunque algunas de las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales más antiguas están equipadas con Lanzamisiles normales, la mayoría lo han reemplazado por un Lanzamisiles especial capaz de disparar salvos y que puede lanzar hasta tres misiles simultáneamente. Por desgracia, el Lanzamisiles está equipado con un sistema de guía poco fiable que a veces sólo consigue seguir a alguno o a ninguno de los objetivos adicionales designados.

Cualquier Armadura Acorazado de los Marines Espaciales equipada con un Lanzamisiles puede optar por efectuar un disparo normal, o una andanada. La decisión de disparar una andanada debe declararse antes de efectuar la tirada de dados. Si se dispara una andanada, deberá efectuarse una tirada de un dado de fuego sostenido: el resultado obtenido será el número de misiles que se habrán disparado realmente. Deberá efectuarse una tirada para impactar independiente para cada misil; los misiles pueden dispararse contra diferentes objetivos, pero estos no podrán estar separados entre sí por más de 5 cm. Toda la andanada debe ser de misiles de Fragmentación o Perforantes, no una combinación de ambos tipos. Si se obtiene un resultado de encasquillado en el dado de fuego sostenido, no se disparará ningún misil y el Lanzamisiles quedará afectado de la misma forma que un arma de fuego sostenido.

Multicañón de Fusión

Las Armaduras Acorazado cuentan con un Multicañón de Fusión con foco variable que permite variar el grosor del haz de energía. Con esto se sacrifica alcance y potencia para poder someter un área más extensa a una temperatura más elevada aún.

Cualquier Armadura Acorazado equipada con un Multicañón de Fusión tiene la alternativa de disparar un haz más estrecho, produciendo los efectos normales del Multicañón de Fusión, o disparar con un haz ancho, produciendo los mismos efectos que un Lanzallamas Pesado.

Cañones Láser

El sistema de armas compuesto por dos Cañones Láser cuenta con un sofisticado sistema de análisis del objetivo que puede aislar e identificar las diferentes áreas del objetivo. Este sistema permite a la Armadura Acorazado colocar sus disparos con una precisión milimétrica, atacando el área deseada del objetivo.

Cualquier Armadura Acorazado equipada con dos Cañones Láser efectuará normalmente la tirada para impactar. Si se consigue impactar contra un vehículo, deberá efectuarse una tirada de 1D6 para determinar la localización del impacto como es habitual; el jugador Marine Espacial podrá entonces sumar +1 o restar -1 al resultado de esta tirada de localización. Sin embargo, hay que tener en cuenta que incluso ajustando la tirada de localización será imposible impactar un área que esté oculta tras una obstrucción.

Puño de Combate

El Puño de Combate instalado en las Armaduras Acorazado cuenta con servomotores extremadamente potentes que le permiten agarrar y despedazar a sus objetivos además de golpear normalmente. Esto es muy útil para desgarrar componentes de vehículos, causando daños catastróficos en el área atacada.

El ataque especial de desgarro tan sólo puede emplearse contra otros vehículos, incluyendo otras Armaduras Acorazado. Las Armaduras Acorazado pueden efectuar un ataque de desgarro por cada dos impactos causados normalmente. Para resolver un ataque de desgarro, el jugador Marine Espacial designa una sola área del objetivo. La Armadura Acorazado agarra esa área e intenta arrancarla. Deberá efectuarse una tirada normal de penetración. Si el área designada es penetrada, ésta resulta desgarrada; deberá efectuarse la tirada para determinar los daños normalmente, aplicando un modificador de +2 en la tabla de daños.

WHIRLWIND

Aunque el *Whirlwind* es utilizado tanto por la Guardia Imperial como por los Marines Espaciales, es menos frecuente entre las tropas de la Guardia Imperial, que utiliza grandes baterías de cañones autopropulsados tipo *Basilisk*, *Bombard* y *Manticore* como vehículos de apoyo en sus ejércitos. Sin embargo, para los Capítulos del Adeptus Astartes, el *Whirlwind* es mucho más útil. El papel principal de los Marines Espaciales como fuerza de choque móvil no les permite utilizar los cañones estáticos de artillería que limitarían su capacidad de movimiento.

Sin embargo, incluso las tropas de elite como los Marines Espaciales precisan de apoyo artillero de precisión, especialmente si deben enfrentarse a las gigantescas hordas Orkas, o si tienen que contrarrestar a las rapidísimas fuerzas Eldar. Es vital que la mayor parte de las fuerzas del enemigo sean destruidas antes que puedan sacar provecho de su superioridad numérica sobre los Marines Espaciales. El *Whirlwind* combina la gran movilidad del *Rhino* con la devastadora potencia destructiva del Lanzacohetes Múltiple.

El Lanzacohetes Múltiple del *Whirlwind* está cargado con diez cohetes, cada uno de los cuales está propulsado por combustible sólido y tiene una ojiva explosiva de Fragmentación. El Lanzacohetes Múltiple dispara salvas programadas de dos cohetes simultáneamente, utilizando un sofisticado sistema de adquisición de objetivos para guiar los proyectiles e incrementar la concentración de fuego, proyectando una potencia de fuego mucho más destructiva que la del misil convencional. Estos factores convierten al *Whirlwind* en el arma perfecta para atacar posiciones fuertemente defendidas, abrir agujeros en la línea enemiga, y apoyar a la punta de lanza del ataque para poder explotar los puntos débiles que vayan creándose.

LANZACOHETES MÚLTIPLE DEL WHIRLWIND

El Lanzacohetes Múltiple está instalado en una torreta giratoria que proporciona al sistema de armas un ángulo de disparo de 360°, lo cual le permite pivotar rápidamente para disparar contra cualquier nuevo objetivo que se presente.

El Lanzacohetes Múltiple está cargado con diez cohetes, programados para ser disparados en salvas de dos cohetes cada una. En una batalla normal dispondrá de cohetes suficientes para toda la batalla. Sin embargo, en batallas más largas, de seis turnos o más, será necesario llevar cuenta del número de cohetes disparados. Deberán emplearse marcadores o un dado colocado junto al modelo, o anotar en un papel la cantidad de cohetes disparados.

Los dos cohetes disparados simultáneamente están programados para explotar a la vez, creándose una área mortífera de destrucción en el punto de impacto de los cohetes. El Lanzacohetes Múltiple utiliza la plantilla de 8 cm de diámetro de Warhammer 40,000. Deberá situarse la plantilla del área de efecto y efectuar la tirada para impactar siguiendo el procedimiento normal. Si el Lanzacohetes Múltiple no alcanza su objetivo, el disparo se dispersará: deberá efectuarse una tirada del dado de Artillería, y el dado de Dispersión. El disparo se dispersará tantos centímetros como indique el dado de Artillería, en la dirección indicada por el dado de Dispersión (hay que tener en cuenta que los resultados numéricos del dado de Artillería están indicados en pulgadas; sus equivalentes en centímetros son 2" = 5 cm, 4" = 10 cm, 6" = 15 cm, 8" = 20 cm, 10" = 25 cm).

Si se obtiene un resultado de "Flecha" y Signo de Admiración ello indicará que los cohetes son defectuosos y que el fuego de artillería no tiene efecto alguno.

Obtener un resultado de Punto de Mira y Signo de Admiración indica que el Lanzacohetes Múltiple ha tenido algún problema. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6 y consultarse la Tabla de Problemas del Lanzacohetes Múltiple presentada a continuación para determinar cuál es la avería.

TABLA DE PROBLEMAS DEL LANZACOHETES MÚLTIPLE

1D6	Resultado
1 ó 2	Un defecto en los tubos del Lanzacohetes causa la detonación prematura de los cohetes en el interior del tubo. El <i>Whirlwind</i> resulta afectado por la explosión, que destruye el <i>Whirlwind</i> y mata a su tripulación. Todas las miniaturas situadas en un radio de 8 centímetros alrededor del vehículo sufrirán 1D6 impactos de Fuerza 10 con un modificador a la tirada de salvación de -3.
3 ó 4	El mecanismo de disparo está averiado, por lo que en este turno no podrá dispararse el Lanzacohetes. Los cohetes no pueden reutilizarse y por tanto, deben considerarse como munición perdida. A partir de este turno, el Lanzacohetes Múltiple tan sólo podrá ser disparado si primero se obtiene un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6.
5 ó 6	Los cohetes eran defectuosos y no pueden dispararse. Los cohetes deben considerarse como munición perdida. El Lanzacohetes Múltiple podrá volver a disparar normalmente a partir del próximo turno.

FUEGO INDIRECTO

El *Whirlwind* está equipado con un sofisticado sistema de puntería y rastreo de objetivos. El sistema utiliza un rastreador biológico y otro de energía, que le permiten identificar todas las tropas, vehículos y posiciones defensivas del enemigo. El rastreador barre toda el área, localizando las unidades enemigas y calculando su posición sobre el campo de batalla. Esta información permite a la tripulación del *Whirlwind* disparar sobre tropas enemigas a las que no puede ver. Este procedimiento recibe el nombre de *Fuego Indirecto*. Hay que tener en cuenta que el rastreador no puede detectar miniaturas enemigas ocultas, ya que la señal que muestre el rastreador no es suficientemente clara como para poder distinguir un enemigo inmóvil situado a cubierto detrás de un obstáculo.

Al efectuar fuego indirecto es posible disparar contra cualquier miniatura enemiga situada dentro del alcance del Lanzacohetes Múltiple, incluso si no puede proyectarse una línea de visión sin obstrucciones desde el *Whirlwind* hasta su objetivo (hay que tener en cuenta que la regla "Elección del Objetivo" de la página 29 del Reglamento de Warhammer 40,000 debe aplicarse de igual forma). Deberá situarse la plantilla de 8 cm y efectuarse la tirada para impactar. Si el disparo no impacta su objetivo, deberá determinarse dónde impacta, siguiendo las reglas de Dispersión normales. Generalmente, las miniaturas situadas por completo bajo la plantilla de Área de Efecto serán impactadas automáticamente, pero debido a que el fuego indirecto es más impreciso que el fuego directo, las miniaturas o localizaciones de vehículos total o parcialmente situadas bajo la plantilla resultarán impactadas tan sólo si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Las tiradas para herir y de salvación por armadura se efectuarán normalmente.

Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-50	50-180	-	-	5	1D4	-2	1D6+1D4+5	Área de efecto 8cm Puede efectuar Fuego Indirecto

Angeles de Muerte

Los Capítulos de Marines Espaciales conocidos popularmente, aunque no oficialmente, como Ángeles de Muerte cuentan entre sus filas con algunos de los mejores guerreros del Imperio. Los Ángeles Oscuros y los Ángeles Sangrientos han tenido un papel destacado en la historia y construcción de Imperio. De hecho, el Capítulo de los Ángeles Oscuros fue la primera Legión de Marines Espaciales. Los dos Capítulos y sus Capítulos Sucesores presentan algunas variaciones importantes en sus uniformes y su organización respecto de las normas descritas en el Codex Astartes.



El Codex es un voluminoso tratado que describe con todo detalle la organización, estrategia, tácticas y uniformes de un Capítulo de Marines Espaciales. Fue creado por el Primarca de los Ultramarines, Roboute Guilliman, al finalizar la Herejía de Horus.

Su modelo de reglas y estructuras heráldicas, y la organización eran las propias de su Capítulo de los Ultramarines. Los Ángeles Oscuros y los Ángeles Sangrientos mantuvieron la heráldica e iconografía anterior a la reglamentación de Roboute, puesto que creyeron que no mejorarían en nada cambiando sus sistemas tradicionales por los descritos en el Codex Astartes.



Cada Capítulo tiene su uniforme característico, con un color o combinación de colores propios, que son otorgados al Capítulo en el momento de su fundación. En el caso de los Ángeles Sangrientos, este color es el rojo. En algún aspecto, cada Capítulo es ligeramente diferente de los restantes. Cada Capítulo tiene un emblema o insignia exclusivo, la insignia del Capítulo, que aparece en todas sus propiedades, sus estandartes de batalla, sus vehículos, y en la hombrera izquierda de las armaduras de sus Marines Espaciales.

El Capítulo de los Ángeles Oscuros también tiene una organización especial que no sigue la normativa del Codex Astartes, como lo hacen los Ultramarines. Esta organización especial en el resultado de la larga y gloriosa historia del Capítulo, e incluye a las Compañías especiales *Ala de Muerte* y *Ravenwing*. El Capítulo de los Ángeles Sangrientos sigue una estructura y organización mucho más similar a cualquier Capítulo Codex, pero mantiene su propio sistema heráldico para uniformes y equipo.

Los No Perdonados

Los tres Capítulos descritos a continuación, junto al Capítulo de los Ángeles Oscuros, formaban parte de la Legión de los Ángeles Oscuros original, antes de la Segunda Fundación, como se ha descrito anteriormente. Los cuatro Capítulos son conocidos genéricamente como los *No Perdonados*. Los Capítulos Ángeles de Absolución, Ángeles Vengadores y Ángeles Redentores comparten el antiguo secreto de los Ángeles Oscuros y la misión del Capítulo para recuperar su honor y borrar la terrible blasfemia cometida en un momento de su historia.

Los tres Capítulos siguen la pauta de organización de los Ángeles Oscuros, y cada uno tiene su propio Círculo Interior. Todos ellos poseen unidades similares a las Compañías *Ala de Muerte* y *Ravenwing*, aunque no tengan el mismo nombre. Los Capítulos No Perdonados coordinan sus acciones para cumplir su misión secreta, y no es raro que los Grandes Señores Supremos de los cuatro Capítulos se reúnan en La Roca.

De hecho, los Grandes Señores de los Capítulos No Perdonados se reúnen asiduamente en asamblea en la Fortaleza-Monasterio de los Ángeles Oscuros.

ÁNGELES DE ABSOLUCIÓN



La heráldica de este Capítulo representa un gran contraste con la de los Ángeles Oscuros. Todos los guerreros del Capítulo utilizan armaduras de color blanco hueso; todos sus vehículos y equipo están pintados de este color.



ÁNGELES VENGADORES



Este Capítulo ha mantenido la armadura negra tradicional de la Legión Ángeles Oscuros. La Primera Compañía emplea Armaduras de Exterminador de color negro y los atuendos de los monjes del Círculo Interior son negros como el azabache.



ÁNGELES REDENTORES



Entre los No Perdonados, los Ángeles Redentores tienen una feroz reputación por su valentía y dedicación para enmendar los antiguos pecados cometidos por los Ángeles Oscuros. Nada puede disuadir al Capítulo de abandonar su misión de dar caza a todos los Descarriados.



Capítulos Sucesores de los Angeles Sangrientos

Los Ángeles Sanguinarios, Ángeles Descarnados y Ángeles Escarlata son Capítulos de la Segunda Fundación, derivados directamente de la Legión de los Ángeles Sangrientos. El Capítulo de los Desgarradores y el Capítulo de los Bebedores de Sangre fueron creados más tarde, aunque la fecha exacta de su fundación ha sido olvidada hace tiempo. Todos estos Capítulos tienen la dudosa distinción de compartir el material genético de los Ángeles Sangrientos, por lo que también padecen la Imperfección. Por este motivo, el Adeptus Terra se ha resistido siempre a utilizar este material genético para crear nuevos Capítulos.

Hay que suponer que la creación de los Desgarradores y los Bebedores de Sangre fue anterior al momento en que los efectos de la Imperfección se hicieron evidentes, o en un momento en que el Imperio necesitaba desesperadamente contar con nuevos Capítulos. Pueden existir otros Capítulos que deriven de los Ángeles Sangrientos, pero los archivos Imperiales no los mencionan, y ningún Capítulo reclama su linaje.

ÁNGELES ESCARLATA



Este Capítulo está envuelto en el misterio. Rehúyen a los demás Capítulos y su historia desde la Segunda Fundación es completamente desconocida. Cuando aparece en los despachos de batalla, la conducta del Capítulo es ejemplar. Nadie puede imaginarse los tormentos que el Capítulo debe sufrir en su aislamiento, mientras sufre de las visiones sangrientas de Sanguinius.



DESGARRADORES



El Capítulo de los Desgarradores posee una merecida reputación de ferocidad en combate. Dicen que a veces el Capítulo entero sucumbe a los efectos de la furia asesina. Los Desgarradores parecen recrearse en su reputación.



BEBEDORES DE SANGRE



El Capítulo de los Bebedores de Sangre es una excepción a los otros Capítulos descritos en este apartado, ya que sigue al pie de la letra la normativa heráldica del Codex. Sus uniformes e insignias son similares a las utilizadas por el Capítulo de los Ultramarines.



ÁNGELES SANGUINARIOS



Se dice que bajo los bruñidos cascos de los Ángeles Sanguinarios se oculta una voluntad de hierro, pero la verdad es mucho más siniestra. Sólo unos pocos fuera del Capítulo conocen su terrible secreto, pero a pesar de ello, poseen una larga y gloriosa historia.



ÁNGELES DESCARNADOS



Este Capítulo es uno de los más activos de todos los Marines Espaciales. Su Señor no puede descansar en paz y siempre busca una oportunidad para que sus tropas entren en combate. A consecuencia de ello, el Capítulo raramente está al cien por cien de efectivos, aunque suple su escasez de tropas con un fervor extraordinario.



INSIGNIAS DE EJERCITO



El diseño de una insignia de ejército es muy sencillo: generalmente se trata de una forma geométrica combinada con un icono sencillo. Los Marines Espaciales normalmente pintan la insignia de ejército sobre su greba derecha.



Los Angeles Oscuros

ORGANIZACIÓN DEL CAPÍTULO ÁNGELES OSCUROS

Al finalizar la Herejía de Horus, las inmensas Legiones de Marines Espaciales que habían sido utilizadas hasta entonces fueron divididas en unidades más pequeñas denominadas *Capítulos*. La mayoría de estos nuevos Capítulos fueron organizados siguiendo las directrices descritas por Roboute Guilliman en el Codex Astartes. Sin embargo, los Ángeles Oscuros son uno de los Capítulos que no siguen la estricta organización del Codex.

Un observador externo difícilmente podría encontrar diferencias entre los Ángeles Oscuros y un Capítulo de los que se ajustan estrictamente al Codex, como los Ultramarines. Los Ángeles Oscuros están organizados en diez Compañías de cien Marines Espaciales cada una, y cada Compañía está dividida en diez Escuadras de diez hombres cada una, incluyendo un Sargento. Además de estas tropas básicas, cada compañía cuenta con su propio Capitán, Portaestandarte, Capellán y Médico.



En la organización de los niveles más altos de la cadena de mando es donde pueden encontrarse más diferencias de organización con la establecida por el Codex Astartes. Todos los Capítulos incluyen a cierto número de oficiales y especialistas que están al margen de la organización por Compañías. En los Ángeles Oscuros, estos individuos forman parte del Círculo Interior. Sólo los miembros de este selecto grupo conocen todos los secretos del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Los miembros del Círculo Interior pueden ser asignados a una Compañía para luchar junto a ella en una batalla determinada. Entre estos se incluyen los Bibliotecarios y los Capellanes Interrogadores del Capítulo, cuya función es vigilar las catacumbas situadas bajo la Roca. Para llevar a cabo esta sagrada tarea deben conocer todos los secretos del Capítulo desde el momento de ocupar su cargo.

Además del Círculo Interior, el Capítulo de los Ángeles Oscuros incluye un gran número de personal auxiliar que no conoce toda la historia del Capítulo. Muchos son no combatientes de avanzada edad cuyas funciones van desde encontrar y adiestrar a los reclutas a administrar el Capítulo. Otros miembros auxiliares del Capítulo son el Maestro Armero del Capítulo, los Tecnomarines, el Comandante de la Flota, los Furrieles, el Comandante del Arsenal, el Comandante de Reclutas y el Comandante de la Guardia. En realidad existen relativamente pocos Marines Espaciales que lleven a cabo funciones auxiliares en el Capítulo: la mayoría de estas tareas las llevan a cabo los siervos humanos del Capítulo. El grupo más grande de Marines Espaciales Ángeles Oscuros que desarrolla funciones auxiliares son los Maestros Armeros y los Tecnomarines del Capítulo. Por ello, estos dos grupos forman una clase independiente del resto del personal auxiliar y reciben una consideración especial.

Cada una de las diez Compañías que forman el Capítulo está al mando de un Señor de los Ángeles Oscuros que ha ascendido entre las filas del *Ala de Muerte* hasta llegar a ser miembro del Círculo Interior, e incluye a los oficiales superiores, como el Capellán y el Médico del Capítulo.

De las diez Compañías que forman el Capítulo de los Ángeles Oscuros, las dos primeras, denominadas *Ala de Muerte* y *Ravenwing* son especiales, y no siguen la organización habitual descrita por el Codex. La Primera Compañía se denomina *Ala de Muerte*, y está formada por tropas veteranas. Originalmente, la

Armadura de Exterminador utilizada por la Compañía *Ala de Muerte* estaba pintada de negro, pero después de que una única Escuadra de Exterminadores Ángeles Oscuros liberara a su mundo natal del yugo de una invasión *Genestealer*, las armaduras fueron repintadas de color blanco para honrar su memoria. Hay que tener en cuenta que los miembros de la Compañía *Ala de Muerte* siempre luchan equipados con Armaduras de Exterminador, y nunca despliegan como tropas veteranas equipadas con Servoarmaduras como sucede en muchos otros Capítulos.

Ravenwing es el nombre de la Segunda Compañía del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Es una formación altamente especializada, utilizada para misiones de exploración y asalto, donde la velocidad es más importante que una gran potencia de fuego. Para poder cumplir estas funciones, todos los Marines Espaciales de la Compañía están montados en motocicletas o vehículos *Land Speeders*, formando unidades especiales denominadas *Escuadrones*, cada uno de los cuales cuenta con cinco vehículos. En vez del habitual color verde oscuro del resto del Capítulo, los vehículos y armaduras de la Compañía *Ravenwing* están pintados de negro azabache, lo que da nombre a la Compañía (*Ravenwing* significa *Ala de Cuervo*). Todas las Compañías, a excepción de las Compañías *Ala de Muerte*, *Ravenwing* y la Compañía de Exploradores, disponen de transportes *Rhino* para todas sus Escuadras y oficiales.

La Compañía *Ala de Muerte* tiene permanentemente asignados vehículos *Land Raider* para transportar a las Escuadras de Exterminadores. También es habitual que los *Dreadnoughts* formen parte de su compañía, incrementando aún más con su presencia la potencia de combate de la Compañía.

El resto del Capítulo de los Ángeles Oscuros está organizado según las directrices del Codex Astartes. La 3ª, 4ª y 5ª Compañías son Compañías de Batalla, cada una de ellas compuesta por seis Escuadras Tácticas de Marines Espaciales, dos de Asalto y dos de Devastadores. Estas tres Compañías de Batalla componen la línea de frente principal y generalmente llevan el peso del combate. Las Escuadras de Asalto de las Compañías de Batalla pueden desplegarse como Escuadrones de Motocicletas, o como Escuadrones de *Land Speeders*.

La 6ª y 7ª Compañías son Compañías Tácticas: cada una de ellas está compuesta por diez Escuadras Tácticas. Estas compañías actúan como reserva para reforzar el ataque principal, lanzar ataques de diversión, o neutralizar cualquier maniobra de flanqueo del enemigo. La 6ª Compañía también está adiestrada para utilizar motocicletas, y puede desplegarse en su totalidad en forma de Escuadrones de motocicletas. Similarmente, la 7ª Compañía está adiestrada en la utilización de los *Land Speeders*, por lo que puede actuar como una formación de reserva de vehículos ligeros.

La 8ª Compañía es una Compañía de Asalto y está compuesta por diez Escuadras de Asalto. Esta es la Compañía más móvil, y normalmente está equipada con Retrorreactores, Motocicletas y vehículos *Land Speeder*. La 8ª Compañía actúa en aquellos asaltos donde es necesaria una fuerza de combate cuerpo a cuerpo especializada.

La 9ª Compañía es una Compañía de Devastadores, compuesta por diez Escuadras de Devastadores. Es la Compañía equipada con una mayor potencia de fuego, y normalmente es utilizada para reforzar las defensas o para apoyar los ataques con fuego de largo alcance.

La 10ª Compañía del Capítulo es la Compañía de Exploradores, compuesta por varias Escuadras de Exploradores. Los Exploradores son jóvenes reclutas transformados parcialmente en Marines Espaciales. Hasta que su transformación física y su adiestramiento no se hayan completado, lucharán como Exploradores. La Compañía de Exploradores no tiene un tamaño determinado, ya que no existe una cadencia de reclutamiento específica.

Organización del Capítulo Angeles Oscuros



CÍRCULO INTERIOR

Gran Señor Supremo
Grandes Señores
Capellanes Interrogadores
Bibliotecarios



ALA DE MUERTE

Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
20 Escuadras
de Exterminadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Land Raiders

RAVENWING



Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadrones:
Motocicletas de
Ataque
Land Speeders
Motocicletas

COMPAÑÍAS DE BATALLA



3ª COMPAÑÍA

Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
6 Tácticas
2 de Asalto
2 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos



4ª COMPAÑÍA

Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
6 Tácticas
2 de Asalto
2 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos



5ª COMPAÑÍA

Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
6 Tácticas
2 de Asalto
2 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos

COMPAÑÍAS DE RESERVA



6ª COMPAÑÍA

Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
10 Tácticas

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos



7ª COMPAÑÍA

Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
10 Tácticas

Armas de Apoyo:
Dreadnought
Rhino



8ª COMPAÑÍA

Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
10 de Asalto

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos



9ª COMPAÑÍA

Señor
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
10 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos

EXPLORADORES

10ª COMPAÑÍA (EXPLORADORES)

Señor
Capellán
Médico

Escuadras:
Exploradores

ARMERÍA

Tecnomarines y Servidores



OTROS

PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y LOGÍSTICA

ORGANIZACIÓN DE LAS ESCUADRAS

Los Marines Espaciales Ángeles Oscuros están organizados en varios tipos de Escuadras diferentes, cada una de las cuales tiene una función táctica específica.

La **Escuadra Táctica** es el tipo más frecuente en un Capítulo. Cada Escuadra Táctica está al mando de un Sargento e incluye a otros nueve Marines Espaciales. Las Escuadras Tácticas están equipadas con diferentes combinaciones de armamento, permitiéndoles así llevar a cabo diferentes misiones sobre el campo de batalla. Generalmente están consideradas como la columna vertebral del ataque del Capítulo.

Las **Escuadras de Asalto** están equipadas y adiestradas para el combate cuerpo a cuerpo. Cada Escuadra está formada por un Sargento y nueve Marines armados con un arma de combate cuerpo a cuerpo en cada mano. Puede equiparse a toda la Escuadra con Retroreactores. Esta combinación de equipo es la ideal para tropas de alta movilidad de ataque a corta distancia.

Las **Escuadras de Devastadores** también están compuestas por diez Marines Espaciales. Con una alta proporción de armas pesadas, las Escuadras de Devastadores tienen la misión de proporcionar potencia de fuego adicional o reforzar las líneas.

Las **Escuadras de Exterminadores** de la Compañía *Ala de Muerte* están equipadas con las formidables Armaduras de Exterminador. A diferencia de los guerreros veteranos de otros Capítulos de Marines Espaciales, la Compañía *Ala de Muerte* nunca entra en combate con otro tipo de armaduras. La combinación de equipo pesado y la ferocidad en combate de sus hombres hacen de la Compañía *Ala de Muerte* una de las unidades más mortíferas del Imperio.

Las **Escuadras de Exploradores** están formadas por un Sargento Marine Espacial y cuatro Exploradores. El Sargento es el encargado de adiestrar a los Exploradores y dirigirles en combate. A esta misión sólo son destinados los Sargentos con mayor experiencia y veteranía.

Todas las Escuadras de Marines Espaciales, excepto las de Exterminadores y los Exploradores, están nominalmente formadas por diez guerreros, pero pueden dividirse en el campo de batalla en dos *Escuadras de Combate* independientes. Esto les proporciona una mayor flexibilidad.



ARMA PESADA

SARGENTO

ARMA ESPECIAL

JEFE



MARINE ESPACIAL
DE ASALTO

SARGENTO

MARINE ESPACIAL
DE ASALTO

JEFE



ARMA PESADA

SARGENTO

ARMA PESADA

JEFE

Escuadra Táctica



JEFE DE ESCUADRA

MARINES ESPACIALES ARMADOS CON BOLTER

Escuadra de Asalto



JEFE DE ESCUADRA

MARINES ESPACIALES DE ASALTO

Escuadra de Devastadores



JEFE DE ESCUADRA

ARMA PESADA

ARMA PESADA

MARINES ESPACIALES ARMADOS CON BOLTER

Ala de Muerte de los Ángeles Oscuros



El Ala de Muerte es de la 1ª Compañía, o Compañía de Exterminadores, del Capítulo de Marines Espaciales Ángeles Oscuros. Sus miembros tienen una gran experiencia en todo tipo de combate, por lo que la Compañía Ala de Muerte es un adversario temible. La Compañía entera, compuesta por veinte Escuadras de Exterminadores, sólo será enviada a luchar junta contra enemigos muy peligrosos o frente a un gran peligro. La misión más habitual de la Compañía Ala de Muerte es la de llevar a cabo ataques quirúrgicos mediante Escuadras individuales, para mostrar el temible poder del Emperador a sus enemigos. Originalmente, las Armaduras de Exterminador empleadas por la Compañía Ala de Muerte estaban pintadas de negro, pero cuando una única Escuadra de Exterminadores de la Compañía Ala de Muerte liberó a su mundo natal del yugo de una invasión Genestealer, las armaduras fueron repintadas de color blanco para honrar su recuerdo.



DETALLE DEL SARGENTO

Esta apariencia característica y su terrorífica reputación han hecho que la Compañía Ala de Muerte sea famosa en todo el Imperio, y su bravura y tesón para alcanzar sus objetivos se haya convertido en leyenda.



EXTERMINADOR ALA DE MUERTE



LANZALLAMAS PESADO ALA DE MUERTE

INSIGNIA DE LA COMPAÑÍA

La Compañía Ala de Muerte es la más respetada de los Ángeles Oscuros. Su condición especial se refleja de muchas formas, como por ejemplo la espada rota de la variante del icono del Capítulo Ángeles Oscuros utilizada por la Compañía Ala de Muerte.

INSIGNIA DE EJÉRCITO

Al iniciarse una guerra o una campaña, los Tecnosacerdotes recorren las formaciones de las tropas del Imperio, bendiciendo a los guerreros y a sus máquinas. Mientras se entona una ancestral letanía, se pinta o graba en la armadura o uniforme una insignia característica en cada Marine Espacial o vehículo.



ESTANDARTE DE
LA COMPAÑÍA
ALA DE MUERTE



INSIGNIA
HONORÍFICA



INSIGNIA DEL
ALA DE MUERTE



INSIGNIA DE
EJÉRCITO



DETALLE DEL
PUÑO SIERRA

Comandante Azrael Señor Supremo de los Angeles Oscuros

El Comandante Azrael es el actual Señor Supremo de los Ángeles Oscuros, y posee el título honorífico de Guardián de la Verdad, ya que es el único miembro del Capítulo que puede penetrar en el nivel más profundo de las catacumbas de La Roca. Cada Señor de los Ángeles Oscuros elige a su sucesor entre los miembros del Círculo Interior. Al morir el Señor Supremo de los Ángeles Oscuros, su elección es proclamada de forma solemne entregando el

Yelmo de Lion y la *Espada de los Secretos*, dos reliquias de gran poder para los Ángeles Oscuros.

El Portador del Yelmo, una extraña criatura perteneciente a los denominados Vigilantes en la Oscuridad, es el encargado de llevar el *Yelmo de Lion* allí donde vaya el Señor Supremo de los Ángeles Oscuros. El Vigilante tiene un único pero poderoso poder Psíquico que le protege de cualquier tipo de ataque.



EL COMANDANTE AZRAEL Y EL PORTADOR DEL YELMO

Ezequiel Gran Maestro de los Bibliotecarios

Ezequiel es el actual Gran Maestro de los Bibliotecarios del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Además es el Custodio del Libro de la Salvación, que contiene los nombres de todos los Ángeles Oscuros Descarriados que han sido capturados por el Capítulo.



Asmodai Capellán Interrogador

Actualmente, Asmodai es el más viejo y el mejor Capellán Interrogador de los Ángeles Oscuros. Está completamente decidido a conseguir que cualquier Descarriado que caiga en sus manos se arrepienta.



Compañías de Batalla de los Angeles Oscuros

La 3ª, 4ª y 5ª Compañías de los Ángeles Oscuros son las Compañías de Batalla, que siguen la organización estandar de seis Escuadras Tácticas, dos de Asalto y dos de Devastadores. Cada Compañía está al mando de un Señor de los Ángeles Oscuros y cuenta con un Capellán, un Médico y un Portaestandarte.

Las Compañías se distinguen unas de otras por sus insignias de Compañía. Estas insignias sirven de base para la heráldica de los Señores de la Compañía, y aparecen en el hombro derecho de las Servoarmaduras y estandartes.

MARINE ESPACIAL DE LA 3ª COMPAÑÍA



Este es un Marine Espacial de la 3ª Compañía. La armadura de color verde oscuro con las insignias pintadas de rojo y el Bolter rojo son habituales en todo el Capítulo. En la hombrera derecha puede verse la insignia táctica y el número de Escuadra.



Todos los Marines Espaciales del Capítulo Ángeles Oscuros utilizan una versión en blanco del emblema de la espada alada en su hombrera izquierda.

Este icono también aparece en todos los vehículos y equipo del Capítulo. Varias versiones del icono aparecen también en muchos estandartes asociados con el Capítulo, aunque pueden aparecer en colores diferentes.

CAPELLÁN

La armadura del Capellán Ángel Oscuro está pintada en negro, con un cráneo blanco pintado en la hombrera derecha. Lleva la insignia del Capítulo en la hombrera derecha.



Hombrea
Derecha



Hombrea
Izquierda

PORTAESTANDARTE DE LA COMPAÑÍA

La armadura del Portaestandarte de la Compañía es de color verde oscuro, como las tropas normales, pero en la hombrera derecha aparece la insignia honorífica de la corona de laurel blanco en vez del símbolo táctico.



Hombrea
Derecha



Hombrea
Izquierda

MÉDICO

La armadura de los Médicos Marines Espaciales es blanca, con la hélice roja habitual de los Médicos en la hombrera derecha. La hombrera izquierda es verde y está decorada con la insignia del Capítulo.



Hombrea
Derecha



Hombrea
Izquierda

HOMBRERAS DERECHAS



Escuadras Tácticas



Escuadras de Asalto

Escuadras de Devastadores

INSIGNIAS DE COMPAÑÍA



3ª
Compañía



4ª
Compañía



5ª
Compañía



"Olvidad vuestra vida anterior. Desde hoy sois simplemente Angeles Oscuros. Todo lo demás es intrascendente. El Capítulo es lo único que importa."

Discurso del Comandante Azrael a los nuevos reclutas de la Compañía de Exploradores

SARGENTO VETERANO DE LA 3ª COMPAÑÍA



MÉDICO DE LA 3ª COMPAÑÍA



CAPELLÁN DE LA 3ª COMPAÑÍA



Estandartes de los Señores Angeles Oscuros

El Señor de cada Compañía se distingue por su heráldica característica, que es una variante de la insignia de la Compañía. El Señor de la Compañía luce estos símbolos en la hombrera derecha y en su estandarte. Además la armadura y el equipo del Capitán acostumbra a estar adornados con todo tipo de insignias de honor y letanías.



BELIAL
Señor de
Compañía



SHEOL
Señor de
Compañía



SAMMAEL
Señor de
Compañía

Compañías de Reserva

Las Compañías de Reserva son un elemento vital en los ejércitos de Marines Espaciales. Pueden desplegarse Compañías enteras para tomar o defender objetivos importantes en batallas cruciales o campañas. Las Compañías de Reserva también pueden reforzar las Compañías de Batalla con algunas de sus Escuadras para aumentar su efectividad en combate, y para reemplazar las pérdidas sufridas.

6ª COMPAÑÍA

Esta Compañía está formada por diez Escuadras Tácticas.



**Hombrea
Derecha**



**Hombrea
Izquierda**

7ª COMPAÑÍA

Esta Compañía está formada por diez Escuadras Tácticas.



**Hombrea
Derecha**



**Hombrea
Izquierda**

8ª COMPAÑÍA

Esta Compañía está formada por diez Escuadras de Asalto.



**Hombrea
Derecha**



**Hombrea
Izquierda**

9ª COMPAÑÍA

Esta Compañía está formada por diez Escuadras Devastadores.



**Hombrea
Derecha**



**Hombrea
Izquierda**

Hermano Bethor, Portador del Estandarte Sagrado

Los Ángeles Oscuros poseen tres antiguos estandartes que datan de la era de la Gran Cruzada. Habitualmente tan sólo uno de ellos se encuentra en campaña, guardándose los otros dos en el Gran Salón de La Roca.

El Hermano Bethor es el actual Portador del Estandarte Sagrado. Fue elegido para esta sagrada misión por su excepcional valor durante la Purificación de Durganion XIII, donde él solo recuperó el Estandarte de Batalla de la 3ª Compañía después que éste hubiera sido capturado por Genestealers.



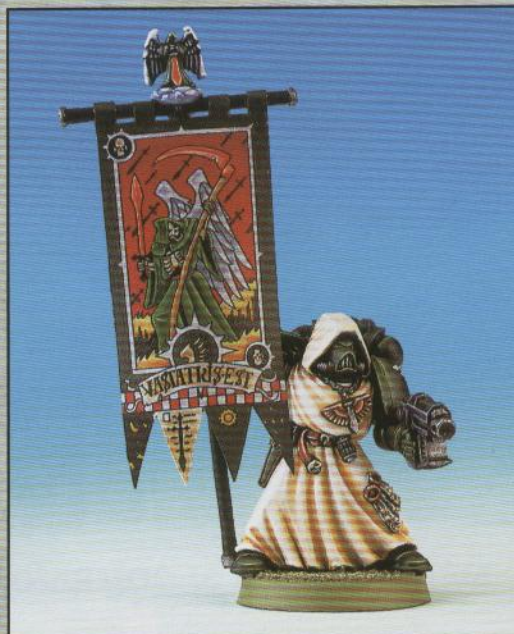
ESTANDARTE
DEL CAPÍTULO
DE LOS ÁNGELES
OSCUROS



INSÍGNIA
DEL LAUREL



SÍMBOLO
DEL CAPÍTULO



HERMANO BETHOR

Los Tres Estandartes Sagrados de los Angeles Oscuros



El Estandarte de la Firmeza

Este estandarte refuerza el insuperable valor y tenacidad del Capítulo. El estandarte inspira a los Ángeles Oscuros próximos a que ataquen al enemigo con mayor determinación, avanzando imperturbables mientras disparan sin pausa contra el enemigo.



El Estandarte de la Devastación

El estandarte de la Devastación recuerda a los Ángeles Oscuros que deben responder siempre a cualquier ataque con la máxima letalidad. El enemigo debe ser aniquilado empleando una potencia de fuego superior y demoledora.



El Estandarte de la Retribución

El estandarte de la Retribución recuerda a los Ángeles Oscuros que los enemigos del Emperador no pueden ser perdonados jamás. El estandarte inspira a los Ángeles Oscuros para que sigan luchando incluso en circunstancias adversas, aplastando al enemigo con la furia de la justicia.

Bibliotecarios Angeles Oscuros

Los Bibliotecarios Angeles Oscuros están organizados independientemente del resto del Capítulo. Siguen códigos de conducta e indumentaria estrictos que les ayudan a concentrar sus mentes en cumplir con sus arduas misiones. En el campo de batalla, proporcionan un incalculable apoyo Psíquico, mientras que en su mundo natal actúan como guardianes de las catacumbas de La Roca, y como tales son siempre destinados directamente a la Compañía Ala de Muerte.



ESTANDARTE DE SEMÁNTICO



ESTANDARTE DE CODICIARIO



ESTANDARTE DE EPISTOLARIO



SEMÁNTICO



CODICIARIO



EPISTOLARIO



Tecnomarines Angeles Oscuros

Los Tecnomarines Angeles Oscuros llevan la insignia del Capítulo en la hombrera izquierda, y en la hombrera derecha puede verse la insignia de los Tecnosacerdotes. Son los depositarios de conocimientos especializados, necesarios para el mantenimiento de las armas y el equipo del Capítulo en funcionamiento. Los Servidores son una extravagante combinación de hombre y máquina, creados por los Tecnomarines para ayudarles en sus tareas. Aunque robustos, los Servidores poseen únicamente un intelecto rudimentario y normalmente están restringidos a hacer funcionar algún tipo de arma o a efectuar los trabajos más duros.



SERVIDOR



INSIGNIA DE TECNOMARINE



INSIGNIA DEL CAPÍTULO



TECNOMARINE

Dreadnought de los Angeles Oscuros

El tripulante de un *Dreadnought* no es un Marine Espacial normal, sino uno de los Ancianos; la encarnación viva del espíritu y la historia heroica del Capítulo.



LANZAMISILES



ESTANDARTE DE LA COMPAÑÍA



CAÑÓN LÁSER



INSIGNIA DE EJÉRCITO



INSIGNIA DE COMPAÑÍA CON NÚMERO DE EXTERMINADOR



Razorback de los Angeles Oscuros

El *Razorback* proporciona fuego pesado de cobertura para los Marines Espaciales que transporta hacia la batalla.



DENOMINACIÓN DEL RAZORBACK



INSIGNIA DE LA HOMBRERA DEL ARTILLERO



INSIGNIA DE LA COMPAÑÍA



Los Angeles Sangrientos

ORGANIZACIÓN DEL CAPÍTULO ÁNGELES SANGRIENTOS

El Capítulo de los Ángeles Sangrientos está organizado según las directrices establecidas por Roboute Guilliman en el Codex Astartes. Esta voluminosa obra fue escrita poco después de la Herejía de Horus, cuando las grandes Legiones de Marines Espaciales que habían luchado durante la Herejía fueron divididas en pequeñas fuerzas de combate denominadas Capítulos.

Un Capítulo está formado por diez Compañías de cien Marines Espaciales. Una Compañía está formada por diez Escuadras de diez guerreros, uno de los cuales es un Sargento. Además de los soldados, cada Compañía cuenta con un Capitán, un Portaestandarte, un Capellán y un Médico. Un Capítulo también dispone de numerosos oficiales y especialistas que no están incluidos en la organización por Compañías, sino que forman parte del denominado Personal del Cuartel General, y pueden ser asignados a cualquier Compañía para una batalla determinada. Entre el personal del Cuartel General se encuentran los Bibliotecarios Psíquicos del *Librarius* del Capítulo, así como los Tecnosacerdotes y sus Servidores.

Aunque el Codex describe numerosos grados y responsabilidades para el personal del Cuartel General, pocos de estos oficiales acompañan al Capítulo a la guerra. Muchos son no combatientes de edad avanzada cuya función es reclutar y adiestrar a los nuevos reclutas o se encargan de las tareas administrativas del Capítulo. Algunos rangos descritos por el Codex son el Anciano del Capítulo (o Portaestandarte), El Secretario Jefe, El Jefe de Personal, el Armero del Capítulo, el Comandante de la Flota, los Furrieles, el Comandante del Arsenal, el Comandante de Reclutamiento y el Comandante de la Guardia.



Estos oficiales superiores son relativamente escasos, ya que la mayor parte de las funciones no relacionadas con el combate son llevadas a cabo por los vasallos humanos del Capítulo. Los dos grupos principales de combatientes adscritos al Cuartel General son los Bibliotecarios y los Tecnomarines. Por tanto, estos dos grupos son diferentes del personal ordinario del Cuartel General y se describen por separado.

El personal de Cuartel General de los Ángeles Sangrientos incluye oficiales que no pueden encontrarse en ningún otro Capítulo, y refleja la naturaleza y el carácter único del Capítulo de los Ángeles Sangrientos. Entre estos oficiales se encuentran los Sacerdotes Sangrientos, que llevan a cabo los rituales cuando los nuevos reclutas llegan al Capítulo, y también los Guardianes de las Reliquias Sagradas del Capítulo, como el Sudario de Sanguinius.

Cada una de las diez Compañías que forman el Capítulo está al mando de un Capitán Marine Espacial, e incluye oficiales superiores como el Capellán o el Médico de la Compañía. La fuerza de combate de cada compañía está compuesta por diez Escuadras de diez Marines Espaciales, cada una bajo el mando de un Sargento.

De las diez Compañías del Capítulo, la Primera Compañía está formada por veteranos, e invariablemente es la más poderosa. La Primera Compañía es la única que puede utilizar las escasas y valiosas Armaduras de Exterminador. Los miembros de la Primera Compañía de los Ángeles Sangrientos luchan como tropas de Asalto cuando no están equipadas como Exterminadores, en vez de hacerlo como Escuadras Tácticas, como sucede en los demás Capítulos de Marines Espaciales. Todas las Compañías, excepto la Compañía de Exploradores, disponen de transportes *Rhino* para todas sus Escuadras y oficiales. La 1ª Compañía también dispone de vehículos *Land Raider* para transportar a sus Escuadras de Exterminadores. También es habitual que los *Dreadnoughts* formen parte de Compañías determinadas para aumentar con su presencia la potencia de combate de la Compañía.

La 2ª, 3ª, 4ª y 5ª Compañías son Compañías de Batalla. Cada una de ellas está compuesta por seis Escuadras Tácticas, dos Escuadras de Asalto y dos Escuadras de Devastadores. Estas cuatro Compañías de Batalla forman la línea de ataque principal, y generalmente llevan el peso del combate. Las Escuadras de Asalto de las Compañías de Asalto pueden desplegarse como escuadrones de motocicletas o como tripulaciones de *Land Speeder*.

La 6ª y 7ª Compañías son Compañías Tácticas, cada una de las cuales está formada por diez Escuadras Tácticas. Estas Compañías actúan como reserva para reforzar el ataque principal, lanzar ataques de diversión, o neutralizar cualquier maniobra de flanco del enemigo. La 6ª Compañía también está adiestrada para utilizar motocicletas, y puede desplegarse en su totalidad en forma de Escuadrones de Motocicletas. Similarmente, la 7ª Compañía está adiestrada en la utilización de vehículos *Land Speeders*, por lo que puede actuar como una formación de reserva de vehículos ligeros.

La 8ª Compañía es una Compañía de Asalto y está compuesta por diez Escuadras de Asalto. Esta es la Compañía más móvil, y normalmente está equipada con Retrorreactores, Motocicletas y vehículos *Land Speeder*. La 8ª Compañía actúa en aquellos asaltos donde es necesaria una fuerza de combate cuerpo a cuerpo especializada.

La 9ª Compañía es una Compañía de Devastadores, compuesta por diez Escuadras de Devastadores. Es la Compañía equipada con una mayor potencia de fuego, y normalmente es utilizada para reforzar las defensas o para apoyar los ataques con fuego de largo alcance.

La 10ª Compañía del Capítulo es la Compañía de Exploradores, compuesta por varias Escuadras de Exploradores. Los Exploradores son jóvenes reclutas transformados parcialmente en Marines Espaciales. Hasta que su transformación física y su adiestramiento no se hayan completado, lucharán como Exploradores. La Compañía de Exploradores no tiene un tamaño determinado, ya que no existe una cadencia de reclutamiento específica.

Organización del Capítulo Angeles Sangrientos

ARMERÍA
TECNOMARINES
SERVIDORES

PERSONAL DEL CUARTEL GENERAL

Señor del Capítulo
Sacerdotes Sangrientos
Oficiales Superiores
Personal Administrativo
Personal Logístico



LIBRARIUS
Bibliotecario Jefe
Epistolarios
Codiciarios
Semánticos

VETERANOS



1ª COMPAÑÍA (VETERANOS)

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
20 de Exterminadores
ó
10 de Asalto
Veteranas

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Land Raiders

COMPAÑÍAS DE BATALLA



2ª COMPAÑÍA

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
6 Tácticas
2 de Asalto
2 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders
Motocicletas



3ª COMPAÑÍA

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
6 Tácticas
2 de Asalto
2 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders
Motocicletas



4ª COMPAÑÍA

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
6 Tácticas
2 de Asalto
2 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders
Motocicletas



5ª COMPAÑÍA

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
6 Tácticas
2 de Asalto
2 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders
Motocicletas

COMPAÑÍAS DE RESERVA



6ª COMPAÑÍA

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
10 Tácticas

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Motocicletas



7ª COMPAÑÍA

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
10 Tácticas

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders



8ª COMPAÑÍA

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
10 de Asalto

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders
Motocicletas



9ª COMPAÑÍA

Capitán
Capellán
Médico
Portaestandarte

Escuadras:
10 de Devastadores

Armas de Apoyo:
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders
Motocicletas

EXPLORADORES

10ª COMPAÑÍA (EXPLORADORES)

Capitán
Capellán
Médico

Escuadras:
Exploradores

COMPAÑÍA DE LA MUERTE DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

La Compañía de la Muerte de Ángeles Sangrientos es una formación ad hoc y no aparece en la Organización formal del Capítulo.



ORGANIZACIÓN DE LAS ESCUADRAS

Los Marines Espaciales Ángeles Sangrientos están organizados en varios tipos de Escuadras diferentes, cada una con una función táctica específica y diseñadas para operar en conjunto ofreciéndose apoyo mutuo y la máxima flexibilidad. Todas las Escuadras de Marines Espaciales, excepto las de Exterminadores y las de Exploradores, están formadas por diez guerreros, pero pueden dividirse en el campo de batalla en dos *Escuadras de Combate* de cinco hombres. Esto les proporciona una mayor flexibilidad.

La **Escuadra Táctica** es el tipo más común en un Capítulo. Cada Escuadra Táctica está al mando de un Sargento, e incluye otros nueve Marines Espaciales. De estos, la mayoría están armados con Bolters, pero uno puede estar armado con un arma pesada y otro con un arma especial. Esta combinación es la más flexible tácticamente, y permite a la Escuadra desempeñar una gran cantidad de misiones.



Las **Escuadras de Asalto** están equipadas y adiestradas para el combate cuerpo a cuerpo. Cada Escuadra está formada por un Sargento y nueve Marines armados con un arma de combate cuerpo a cuerpo en cada mano. El armamento más habitual es un par de Pistolas Bolter o una Pistola Bolter y una Espada Sierra. Puede equiparse a toda la Escuadra con Retrorreactores. Esta combinación de equipo es la ideal para tropas de alta movilidad de ataque a corta distancia.

Las **Escuadras de Devastadores** están compuestas por un Sargento y nueve Marines Espaciales. De estos nueve Marines Espaciales, un máximo de cuatro pueden estar equipados con armas pesadas, mientras que el resto está armado con Bolters. Este tipo de Marines Espaciales es el que dispone de una mayor potencia de fuego. Los Devastadores son desplegados allí donde es necesario disponer de potencia de fuego adicional, especialmente cuando el Capítulo debe enfrentarse a vehículos blindados enemigos o posiciones fortificadas.

Las **Escuadras de Exterminadores** están equipadas con las poderosas Armaduras de Exterminador. Estas voluminosas armaduras incorporan el armamento en su construcción, por lo que el Marine Espacial en su interior virtualmente pasa a ser un pequeño vehículo blindado monoplaça. Los Ángeles Sangrientos disponen de una cantidad limitada de estas antiguas y veneradas armaduras; sólo los honorables veteranos de la Primera Compañía están equipados con ellas.

Las **Escuadras de Veteranos de los Ángeles Sangrientos** están organizadas exactamente igual que las Escuadras de Asalto de las Compañías de Batalla. Tanto el Sargento como los nueve Marines Espaciales son Veteranos. Una única Escuadra de Combate de Veteranos Ángeles Sangrientos forma la Guardia de Honor del Comandante del Capítulo.

Las **Escuadras de Exploradores** están compuestas por un Sargento Marine Espacial y cuatro Exploradores. El Sargento es el encargado de adiestrar a los Exploradores y dirigirles en combate.



ARMA PESADA

SARGENTO

ARMA ESPECIAL



MARINE ESPACIAL DE ASALTO

SARGENTO

MARINE ESPACIAL DE ASALTO



ARMA PESADA

SARGENTO

ARMA PESADA

Escuadra Táctica



JEFE DE ESCUADRA

MARINES ESPACIALES ARMADOS CON BOLTER

Escuadra de Asalto



JEFE DE ESCUADRA

MARINES ESPACIALES DE ASALTO

Escuadra de Devastadores



ARMA PESADA

JEFE DE ESCUADRA

ARMA PESADA

MARINES ESPACIALES ARMADOS CON BOLTERS

Compañías de Angeles Sangrientos

La 1ª Compañía está formada por Veteranos que luchan en Escuadras de Exterminadores de cinco Marines Espaciales o en Escuadras de diez Marines Espaciales Veteranos. Las Escuadras de Veteranos están equipadas y luchan como tropas de Asalto. La 2ª, 3ª y 4ª Compañías son Compañías de Batalla y están compuestas por varios tipos de Escuadras. Las demás Compañías son Compañías de Reserva, cada una de las cuales está compuesta por Escuadras de un solo tipo. Cada una de estas nueve Compañías tiene su

propia insignia (como se muestra más adelante). La insignia de la Compañía está reproducida en la hombrera derecha de todos los guerreros, vehículos, equipo y *Dreadnoughts* que pertenecen o están asignados a dicha Compañía. Excepto las insignias de la 1ª Compañía, las insignias de las demás Compañías representan gotas de sangre. Cada Capitán de Compañías de los Ángeles Sangrientos incluye en su hombrera izquierda y en su Estandarte motivos heráldicos característicos.

MARINES ESPACIALES DE LA 2ª COMPAÑÍA



El tipo de Escuadra puede distinguirse por el color del casco, que es rojo en las Escuadras Tácticas, amarillo en las Escuadras de Asalto y azul en las Escuadras de Exterminadores. Las armas y los rebordes de las hombreras son de color negro.



HOMBRERAS DERECHAS



1ª Compañía



2ª Compañía



3ª Compañía



4ª Compañía



5ª Compañía



6ª Compañía



7ª Compañía



8ª Compañía



9ª Compañía

Todos los Ángeles Sangrientos llevan la insignia del Capítulo en su hombrera izquierda, de color negro los guerreros, y de color amarillo los Sargentos y Jefes de Escuadra.



SARGENTO

El reborde de las hombreras de un Sargento de los Ángeles Sangrientos es de color rojo. La insignia del Capítulo es de color amarillo.



Hombrera Derecha



Hombrera Izquierda

JEFE DE ESCUADRA

Los Jefes de Escuadra se distinguen de los Sargentos porque sus Estandartes están pintados de color diferente.



Hombrera Derecha



Hombrera Izquierda

INSIGNIAS DE ESCUADRA

Cada Escuadra de la Compañía está identificada por una insignia que aparece en la rodilla derecha de sus Servoarmaduras.



1ª Escuadra



2ª Escuadra



3ª Escuadra



4ª Escuadra



5ª Escuadra



6ª Escuadra



7ª Escuadra



8ª Escuadra



9ª Escuadra



10ª Escuadra

PORTAESTANDARTE DE LA 2ª COMPAÑÍA



Los Estandartes de Compañía incluyen diversas letanías y honores de batalla. El motivo central de cada Estandarte es un símbolo heráldico que representa algún suceso particular o alguna acción especial de la larga y épica historia del Capítulo.

Estandartes de Capítulo y de Compañía



Estandarte del Capítulo

Los Ángeles Sangrientos poseen varios Estandartes honoríficos. Estos son llevados a batalla sólo en raras ocasiones, ya que son demasiado antiguos y frágiles como para sobrevivir a los rigores del combate. El Estandarte del Capítulo muestra el dibujo de Sanguinius en el zenit de sus poderes.



Estandarte de la 2ª Compañía

MÉDICO DE LA 3ª COMPAÑÍA



SARGENTO VETERANO DE LA 2ª COMPAÑÍA



CAPELLÁN DE LA 3ª COMPAÑÍA



PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA

La armadura del Portaestandarte de Compañía es roja, con una corona de laurel verde en la hombrera derecha.



Hombrera Derecha



Hombrera Izquierda

MÉDICO

La armadura de Médico es blanca, con la hélice roja en la hombrera derecha, y la insignia del Capítulo en la hombrera izquierda.



Hombrera Derecha



Hombrera Izquierda

CAPELLÁN

La armadura del Capellán es negra con un cráneo blanco en la hombrera derecha, y la insignia del Capítulo en la hombrera izquierda.



Hombrera Derecha



Hombrera Izquierda

Capitán Tycho de los Angeles Sangrientos

Cada Capitán de los Ángeles Sangrientos tiene una heráldica propia que se reproduce en su hombrera izquierda y en su estandarte. La insignia de la Compañía está pintada en la hombrera derecha. Las armaduras de los Capitanes son conservadas por los Artificieros del Capítulo, habiéndose convertido a lo largo de los siglos en gloriosas reliquias.



Exterminadores Angeles Sangrientos

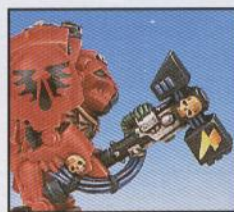
Los Marines Espaciales Exterminadores de la 1ª Compañía muestran la insignia del Capítulo en la hombrera derecha, y el gigantesco icono de Exterminador, la *Crux Terminatus* de piedra en la izquierda. Las hombreras de los Sargentos es negra, y el icono del Capítulo está pintado de color amarillo. En su hombrera izquierda también muestran la *Crux* característica.



Las Escuadras de Exterminadores no cuentan con insignias individuales como las demás Escuadras de los Ángeles Sangrientos, sino que se distinguen por su nombre. El nombre de la Escuadra puede leerse claramente en el estandarte del Sargento, junto al número de la Escuadra. Los nombres de las primeras diez Escuadras son: *Redemptor*, *Invictor*, *Avengor*, *Damnator*, *Venator*, *Vindictor*, *Destructor*, *Vexator*, *Signator*, y *Praetor*.



MARTILLO DE TRUENO Y
ESCUDO DE TORMENTA



ESTANDARTE DEL
SARGENTO DE LA
1ª ESCUADRA



EXTERMINADOR CON
LANZAMISILES CYCLONE

Compañía de la Muerte de los Angeles Sangrientos



El Capítulo de Marines Espaciales Ángeles Sangrientos sufre de una penosa imperfección en su material genético, y la Compañía de la Muerte es su consecuencia inevitable. Todos los Marines Espaciales son creados en parte por la implantación del misterioso modelo genético. Este material genético dirige el desarrollo

del recluta, preparando su cuerpo para los trasplantes de órganos y el entrenamiento psicológico necesario para convertirle en un auténtico Marine Espacial.

Sin embargo, el modelo genético de los Ángeles Sangrientos es imperfecto, y aunque los guerreros del Capítulo son tan poderosos como cualquier otro Marine Espacial, cada uno de ellos lleva consigo la Imperfección. La víspera de una batalla, los Ángeles Sangrientos sienten en su interior una rabia enloquecida y una malsana avidez de sangre que puede llegar a dominarles. Todos los Ángeles Sangrientos reconocen inmediatamente lo que les está sucediendo, y buscan la absolución, prefiriendo una muerte heroica en combate a sucumbir en el pozo sin fondo de la locura.

Capellán de la Compañía de la Muerte



ESTANDARTE DEL CAPELLÁN



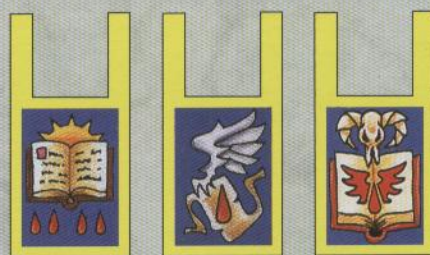
Atormentados por visiones de su gran Primarca Sanguinius, son equipados con armaduras de color negro azabache y con grandes cruces rojas que simbolizan sus heridas. Los símbolos de la calavera y la sangre son meticulosamente grabados por los Artificieros del Capítulo mientras los Capellanes entonan su réquiem.

Cada Marine Espacial de la Compañía de la Muerte lucha con las armas que le son más familiares. Estas armas son pintadas de color rojo y bendecidas por el Capellán que les acompaña. La función del Capellán es guiar en el campo de batalla a los enloquecidos Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte para asegurarse de que su sacrificio final no sea en vano.



Bibliotecarios Angeles Sangrientos

Los Bibliotecarios Ángeles Sangrientos siguen las prácticas establecidas en el *Codex Imperialis*. Están equipados con las armaduras azules estándar, con el símbolo del Capítulo en la hombrera izquierda y las cotas amarillas. Los símbolos negros del pecho sirven para indicar el rango.



ESTANDARTE DE SEMÁNTICO ESTANDARTE DE CODICIARIO ESTANDARTE DE EPISTOLARIO



SEMÁNTICO



CODICIARIO

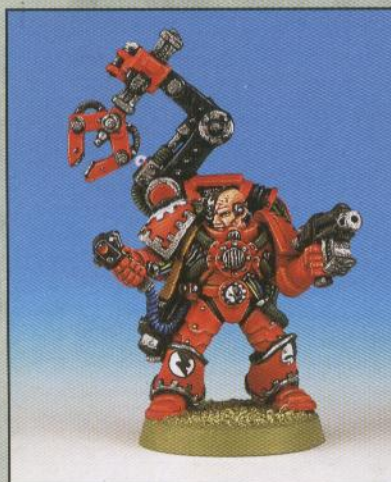


EPISTOLARIO



Tecnomarines de los Angeles Sangrientos

Como devotos del Culto Mechanicus, los Tecnomarines Ángeles Sangrientos viven al margen del resto de sus hermanos Marines Espaciales. Son los encargados del mantenimiento de todas las armas y maquinaria del Capítulo. Sus armaduras muestran la heráldica del Capítulo en la hombrera izquierda, mientras que en la hombrera derecha portan la insignia de Adeptos Tecnosacerdotes.



TECNOMARINE



INSIGNIA DE TECNOMARINE



SÍMBOLO DEL CAPÍTULO



SERVIDOR

Comandante Dante - Señor de los Angeles Sangrientos



El Comandante Dante es el líder más veterano e inteligente de todos los Capítulos de Marines Espaciales. Gracias a la longevidad de los Angeles Sangrientos, ¡ha dirigido el Capítulo durante más de 1.100 años! Como líder es totalmente inmune al miedo y rebosa energía e iniciativa. Dante aparece con frecuencia acompañado por su guardia personal de cinco Ángeles Sangrientos Veteranos equipados con Retroreactores.



Detalles de las insignias de su guardia personal.

Medico Corbulo Sacerdote Sangriento

Corbulo es el más viejo de los Sacerdotes Sangrientos. Su misión es proteger el Grial Rojo, que fue el receptor de la sangre de Sanguius después de su muerte.



Mephiston Señor de la Muerte

El Jefe Bibliotecario Mephiston inspira temor y respeto al resto de Ángeles Sangrientos. Mephiston adquirió sus poderes superhumanos tras conseguir dominar la Rabia Negra.



Land Speeder de los Angeles Sangrientos



El *Land Speeder* de los Marines Espaciales es una máquina de guerra muy rápida. Volando a través de los mortíferos campos de batalla del Cuadragésimo Primer Milenio, el *Land Speeder* puede llevar a cabo ataques tras las líneas enemigas.



INSIGNIA DE
COMPAÑÍA



NÚMERO DE
ESCUADRA



INSIGNIA DE
EJÉRCITO



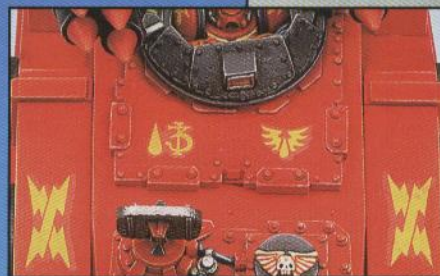
INSIGNIAS DE COMPAÑÍA Y DE EJÉRCITO



LA TRIPULACIÓN TAMBIÉN PORTA LAS INSIGNIAS DE EJÉRCITO

Whirlwind de los Angeles Sangrientos

Armado con un imponente Lanzacohetes Múltiple, un *Whirlwind* de los Marines Espaciales es capaz de descargar una aterradora potencia de fuego de apoyo artillero.



DENOMINACIÓN
DEL WHIRLWIND



INSIGNIA DE
VEHÍCULO BLINDADO



INSIGNIA DE
COMPAÑÍA



NÚMERO DE
IDENTIFICACIÓN

Dreadnought de los Angeles Sangrientos

El *Dreadnought* de los Marines Espaciales es una poderosa armadura personal, equipada con un amplia variedad de armas mortíferas. Recorre los campos de batalla del Imperio destruyendo a todos los enemigos que se atreven a enfrentarse a él.



PUÑO DE COMBATE



INSIGNIA DEL CAPÍTULO



INSIGNIA DE EJÉRCITO



INSIGNIA DE COMPAÑÍA
(Segundo Dreadnought de la Segunda Compañía)



INSIGNIA DE HONOR



MULTICAÑÓN DE FUSIÓN



ESTANDARTE HONORÍFICO



INSIGNIA DE COMPAÑÍA



NÚMERO DE ESCUADRA



INSIGNIA TÁCTICA



INSIGNIA DE EJÉRCITO

Rhino de los Angeles Sangrientos

El *Rhino* es uno de los transportes de tropa blindados más versátiles utilizados por los Capítulos de Marines Espaciales en todo el Imperio.





CARTA DE EQUIPO

EL ESTANDARTE DE LA FIRMEZA 50 puntos

Este estandarte refuerza el insuperable valor y tenacidad del Capítulo. El estandarte inspira a los Ángeles Oscuros próximos a que ataquen al enemigo con mayor determinación, avanzando imperturbables mientras disparan sin pausa contra el enemigo.

Cualquier Ángel Oscuro situado a 15 centímetros o menos del Estandarte podrá mover hasta 10 centímetros y efectuar *Fuego Rápido* en el mismo turno.

SÓLO PORTADOR DEL ESTANDARTE SAGRADO



CARTA DE EQUIPO

EL ESTANDARTE DE LA RETRIBUCIÓN 25 puntos

El estandarte de la Retribución recuerda a los Ángeles Oscuros que los enemigos del Emperador no pueden ser perdonados jamás. El estandarte inspira a los Ángeles Oscuros para que sigan luchando incluso en circunstancias adversas, aplastando al enemigo con la furia de la justicia.

Cualquier Ángel Oscuro situado a 15 centímetros o menos del estandarte causará siempre 1 impacto como mínimo en combate cuerpo a cuerpo, incluso si pierde o empata el combate contra su oponente. Hay que tener en cuenta que por tanto es posible que el enemigo cause una o más heridas en el Marine Espacial, de forma que ambos contendientes mueran en el mismo turno de combate.

SÓLO PORTADOR DEL ESTANDARTE SAGRADO



CARTA DE EQUIPO

EL ESTANDARTE DE LA DEVASTACIÓN 50 puntos

El estandarte de la Devastación recuerda a los Ángeles Oscuros que deben responder siempre a cualquier ataque con la máxima letalidad.

Cualquier Ángel Oscuro situado a 15 centímetros o menos del estandarte que sea objetivo de una carga por parte de cualquier enemigo podrá disparar contra él como si se hallara dispuesto para efectuar *Fuego de Supresión*.

SÓLO PORTADOR DEL ESTANDARTE SAGRADO



CARTA DE EQUIPO

MÁSCARA MORTUORIA DE SANGUINIUS 15 puntos

La armadura de Dante incluye una máscara de oro increíblemente verosímil, que se dice ha sido esculpida con los rasgos faciales de Sanguinius. Durante el combate parece que cobre vida; un aura de energía dorada envuelve la cabeza del portador y el terror atenaza los corazones de sus enemigos.

El portador de la máscara causa *terror* tal y como se describe en el Reglamento de Warhammer 40,000.

SÓLO COMANDANTE ÁNGELES SANGRIENTOS



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO

LA PISTOLA INFERNO

10 puntos

La Pistola Inferno es un arma exquisitamente decorada e increíblemente antigua, cuyo origen se remonta a la Era Sinistra de la Tecnología. La Pistola utiliza un mecanismo parecido al del Rifle de Fusión, fundiendo literalmente al objetivo del disparo.

La Pistola Inferno tarda algunos segundos en recargarse después de disparar, por lo que al ser utilizada en combate cuerpo a cuerpo sólo el primero de los impactos de cada turno podrá ser efectuado con la pistola. Cualquier impacto adicional deberá resolverse con el Hacha de Energía de Dante.

Alcance	Para impactar			Modificador	Pen.	
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Salvación
0-15	-	+1	-	8	1D3	-4
						1D6+1D3+8
						Combate
						Cuerpo a Cuerpo

**SÓLO COMANDANTE DANTE
DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS**

PISTOLA DE PLASMA DE REPETICIÓN 15 puntos

Es un arma fabricada por un maestro armero y decorada por los mejores artesanos. Se trata de un arma muy útil para cualquier guerrero. Estas pistolas son posesiones muy valiosas para aquellos afortunados que las poseen.

El sistema de suministro de energía de la Pistola de Plasma de Precisión es muy superior a la de una Pistola de Plasma normal. El arma no necesita recargarse durante un turno entero después de disparar: si se desea, puede dispararse en cada turno.

Alcance	Para impactar			Modificador	Pen.	
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Salvación
0-20	20-60	+2	-1	6	1	-1
						1D6-6
						Ver arriba

Especial: Fuego Sostenido: 1D. Combate Cuerpo a Cuerpo

EL GRIMAL ROJO

100 puntos

El Grimal Rojo se emplea para contener la sangre de los Sacerdotes Sangrientos durante los rituales de iniciación a los que son sometidos los nuevos Ángeles Sangrientos al unirse al Capítulo. Su presencia en el campo de batalla tiene un extraño efecto sobre los Ángeles Sangrientos, incrementando los aspectos físicos y psicológicos más directamente vinculados con su Primarca.

Cualquier Ángel Sangriento situado a 30 centímetros o menos de El Grimal Rojo podrá sumar +5 a su Atributo de Movimiento, y el valor de sus Atributos de Fuerza y Habilidad de Armas se incrementarán en 1 punto cada uno.

SÓLO MÉDICO ÁNGEL SANGRIENTO

SUDARIO DE SANGUINIUS

50 puntos

El Sudario se mantiene en una caja blindada protegida por una esfera de estasis. Al desactivarse la esfera de estasis, cualquier Ángel Sangriento que esté situado cerca del Sudario quedará preso de un estado de éxtasis a causa de las vibraciones Psíquicas.

El Guardián del Sudario puede activar o desactivar la esfera de estasis a voluntad al inicio de cualquier turno de los Ángeles Sangrientos. Mientras la esfera esté desconectada, todos los Ángeles Sangrientos situados a 30 centímetros o menos del Sudario quedarán afectados por la regla Psicológica de Furia Asesina. Cuando la esfera de estasis sea reactivada, los Ángeles Sangrientos regresarán a su estado normal. Hay que tener en cuenta que el portador del Sudario no resulta afectado por la Furia Asesina cuando la esfera está desactivada.

**SÓLO GUARDIÁN DEL
SUDARIO DE SANGUINIUS**



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO



CARTA DE EQUIPO

EL YELMO DE LION

25 puntos

El Yelmo de Lion proyecta una esfera de energía de 8 centímetros de radio alrededor del yelmo. Las miniaturas que se encuentren en el interior del área cubierta por la esfera dispondrán de una tirada de salvación de 4+ no modificable contra cualquier ataque procedente del exterior de la esfera. Esta tirada de salvación puede aplicarse a cualquier ataque, incluyendo ataques Psíquicos. Hay que tener en cuenta que esta tirada de salvación no podrá efectuarse si el ataque tiene su origen en el interior de la burbuja.

Las miniaturas en el interior de la esfera de energía *no podrán* utilizar otras pantallas de energía personales, ni tan sólo para defenderse de enemigos que ataquen desde el interior de la esfera, ya que no es posible utilizar más de una pantalla de energía simultáneamente.

SÓLO GRAN SEÑOR SUPREMO DE LOS ÁNGELES OSCUROS

LA ESPADA DE LOS SECRETOS 10 puntos

La Espada de los Secretos fue tallada de un bloque de obsidiana negra como el azabache. La espada está tan increíblemente bien tallada que nunca ha sido mellada ni ha perdido su cortante filo a lo largo de milenios.

La Espada de los Secretos es una poderosa arma de combate cuerpo a cuerpo, cuyas características son las siguientes:

Alcance	Para impactar		Modificador	Pen.	
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas
Sólo Combate				6	1
Cuerpo a Cuerpo				-4	1D6+1D12+6
					Bloquear

SÓLO GRAN SEÑOR SUPREMO DE LOS ÁNGELES OSCUROS

EL LIBRO DE LA SALVACIÓN Sin Coste

En el Libro de la Salvación están escritos todos los nombres de los Descarriados que han sido capturados por los Ángeles Oscuros durante la Gran Cruzada. Los Ángeles Oscuros nunca permitirán que caiga en manos del enemigo.

Si el Gran Maestro muere, no deberá retirarse su miniatura del campo de batalla. La miniatura tendrá que dejarse tumbada en el lugar en que haya muerto. El primer Ángel Oscuro que llegue al punto donde se encuentre el cuerpo de Ezequiel podrá recuperar el libro si no lleva a cabo ningún ataque. Hasta que el libro haya sido recuperado, todos los Ángeles Oscuros serán inmunes a los efectos Psicológicos, no podrán resultar Desmoralizados, y podrán añadir +1 a su Habilidad de Armas. Sin embargo, si los Ángeles Oscuros no han conseguido recuperar el libro al finalizar la batalla, perderán 10 puntos de victoria.

SÓLO GRAN MAESTRO DE LOS BIBLIOTECARIOS ÁNGELES OSCUROS

LAS CUCHILLAS DE LA RAZÓN 25 puntos

Aunque la función principal de Las Cuchillas de la Razón no es emplearlas como un arma, este artefacto puede utilizarse para atacar. Cualquier enemigo vivo que sufra al menos una herida causada por Las Cuchillas de la Razón quedará incapacitado y deberá retirarse del campo de batalla como una baja más, aunque la víctima pudiera resistir aún una o más heridas.

Alcance	Para impactar		Modificador	Pen.	
Corto	Largo	Corto	Largo	Fuerza	Heridas
Sólo Combate				5	1
Cuerpo a Cuerpo				-2	1D6+3
					Ver arriba

SÓLO CAPELLANES INTERROGADORES Y GRANDES CAPELLANES

LAND SPEEDER COMPAÑÍA RAVENWING

DATOS DEL VEHÍCULO

TRIPULACIÓN:

1 CONDUCTOR
MARINE ESPACIAL
1 ARTILLERO
MARINE ESPACIAL

VALOR EMBESTIDA:

FUERZA 6
1D6 PUNTOS DAÑOS
-3 TIRADA DE SALVACIÓN

MOVIMIENTO:

VELOCIDAD DE CRUCERO: 25 cm
VELOCIDAD DE COMBATE: 50 cm
VELOCIDAD MÁXIMA: 75 cm
TIPO: VEHÍCULO GRAVITATORIO

REGLAS ESPECIALES:

El *Land Speeder* de la Compañía *Ravenwing* no sufre el modificador de -1 a la tirada de impactar si está moviéndose a velocidad máxima. Además, las miniaturas enemigas que disparen contra el *Land Speeder* sufrirán un modificador adicional de -1 al impactar si el *Land Speeder* está moviéndose a 25 centímetros o más.

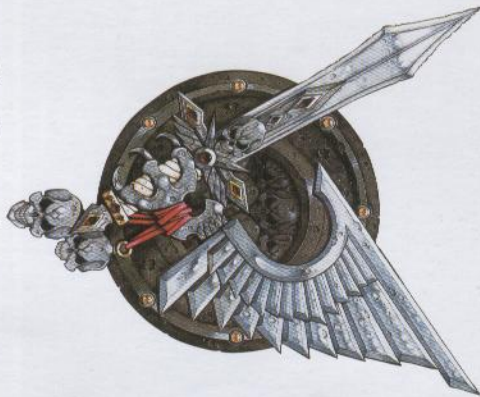
ARMAMENTO:

Un *Bolter Pesado* con Sistema de Puntería con un ángulo de disparo frontal de 180° y un Cañón de Asalto con Sistema de Puntería y ángulo de disparo frontal de 45°.

DATOS ARMAMENTO

Arma	Alcance		Para Impactar		Fuerza	Modificador Penetración		Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo		Heridas	Salvación	
Bolter Pesado	0-50	50-100	-	-	5	1D4	-2	1D6+1D4+5
Cañón de Asalto	0-30	30-80	+1	-	8	1D10	-3	1D6+1D10-8
Fuego Sostenido: 2D								
Sostenido: 3D								

VALOR EN PUNTOS: 195 puntos



1D6	Localización	Blindaje	
		Frontal	Lateral/Posterior
1-2	Tripulación*	Ver más abajo	
3-6	Land Speeder	10	12

*Impacta al tripulante más próxima al atacante

Tabla de Daños Land Speeder

- 1 El *Bolter Pesado* del *Land Speeder* resulta destruido y no podrá emplearse.
- 2 El Cañón de Asalto del *Land Speeder* resulta destruido y no podrá emplearse.
- 3 Los controles del *Land Speeder* sufren daños que hacen difícil controlar el vehículo. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6 al principio de cada fase de movimiento del *Land Speeder*. Con un resultado de 4, 5 ó 6, el conductor consigue controlar el *Land Speeder* y éste podrá moverse normalmente. Con un resultado de 1, 2 ó 3, el *Land Speeder* mueve fuera de control durante ese turno.
- 4 El reactor del *Land Speeder* falla y se estrella contra el suelo a una distancia de 5D6 centímetros en una dirección aleatoria. Cualquier miniatura que se encuentre en el punto del impacto sufrirá 1D3 impactos de F6 con un modificador a la tirada de salvación de -2. La tripulación puede saltar al suelo antes de estrellarse, pero sufrirá heridas si el *Land Speeder* movió a más de 25 centímetros en su movimiento previo.
- 5 El reactor del *Land Speeder* explota, matando a la tripulación. Los humeantes restos caen al suelo a 5D6 centímetros de distancia en una dirección aleatoria. Cualquier miniatura que se encuentre en el punto de impacto sufrirá 1D3 impactos de F6 con un modificador a la tirada de salvación de -2.
- 6 El combustible del *Land Speeder* explota, matando a la tripulación. Los restos ardientes caen al suelo a 5D6 centímetros de distancia en una dirección aleatoria. Cuando los restos chocan contra el suelo la munición explota, causando 1D3 impactos de F8 con un modificador a la tirada de salvación de -3, a todas las miniaturas que se encuentren a 8 centímetros o menos del punto de impacto.

Tabla de Daños Tripulación

Efectúa una tirada para determinar si el miembro de la tripulación muere, empleando las reglas normales de disparo. Cada uno de los tripulantes tiene un valor de Resistencia de 4, está equipado con Servoarmadura que le proporciona una tirada de salvación de 3+ y posee 1 herida. Si el conductor muere, el *Land Speeder* se moverá fuera de control durante el resto de la batalla o hasta que se estrelle contra un obstáculo que no pueda sobrevolar, colisione con otro vehículo o un edificio, hasta que abandone el campo de batalla, o hasta que el artillero se haga con los mandos. Si el artillero muere, el *Bolter Pesado* no podrá emplearse de nuevo, pero el conductor podrá seguir disparando el Cañón de Asalto del vehículo.

WHIRLWIND MARINES ESPACIALES

DATOS DEL VEHÍCULO

TRIPULACIÓN:

1 CONDUCTOR
MARINE ESPACIAL
1 ARTILLERO
MARINE ESPACIAL

VALOR EMBESTIDA:

FUERZA 7
1D12 PUNTOS DAÑOS
-5 TIRADA DE SALVACIÓN

MOVIMIENTO:

VELOCIDAD DE
CRUCERO: 20 cm
VELOCIDAD DE
COMBATE: 45 cm
VELOCIDAD
MAXIMA: 63 cm
TIPO: ORUGAS

ARMAMENTO:

Un Lanzacohetes Múltiple instalado en la torreta. El Lanzacohetes Múltiple está equipado con un Sistema de Puntería y tiene un ángulo de disparo de 360°. El Whirlwind puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Cegadoras por un valor adicional de +5 puntos.

DATOS ARMAMENTO

Arma	Alcance		Para Impactar		Fuerza	Heridas	Modificador		Penetración	Blindaje	Especial
	Corto	Largo	Corto	Largo			Salvación	Salvación			
Lanzacohetes Múltiple	0-50	50-180	-	-	5	1D4	-2	1D6+1D4+5	Área Efecto 8 cm	-	-
Descargador de Granadas	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Granadas de Fragmentación	-	-	-	-	3	1	-1	1D6+4	Área Efecto 5 cm	-	-
Granada Cegadora	-	-	-	-	-	-	-	-	Área Efecto 5 cm	-	-

VALOR EN PUNTOS: 150 puntos

* La más próxima al atacante es impactada.

1D6	Localización	Frontal/Lateral	Blindaje Posterior
1	Orugas*	15	15
2-4	Habitáculo	20	18
5-6	Torreta	20	18

1D6 Tabla de Daños: Orugas

- La oruga resulta dañada, pero sigue funcionando. El Whirlwind tan sólo podrá moverse a velocidad de crucero durante el resto de la batalla.
- La oruga resulta destruida. El Whirlwind mueve fuera de control durante el siguiente turno y tras ello queda inmovilizado durante el resto de la batalla.
- Una oruga queda destruida y el daño resultante afecta a la dirección, haciendo que el Whirlwind vuele. Los restos del vehículo volcado se detienen tras moverse 2D6 centímetros de distancia en una dirección aleatoria. Cualquier miniatura sobre la que pase el vehículo volcado en este movimiento sufrirá 1D6 impactos de F7 con un modificador a la tirada de salvación de -2. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada miniatura en el interior del vehículo; montra en el accidente si obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6. Las miniaturas sobrevivientes podrán abandonar el vehículo según las reglas normales.

1D6 Tabla de Daños: Habitáculo

- El conductor es alcanzado y resulta muerto. Si nadie ocupa su posición, el Whirlwind se moverá fuera de control durante el resto de la batalla.
- Una enorme explosión sacude el compartimento de la tripulación. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada miembro de la tripulación. Con un resultado de 4, 5 ó 6 el tripulante muere.
- El motor del Whirlwind explota, matando a todos sus ocupantes. El Whirlwind gira sobre sí mismo por la fuerza de la explosión hasta quedar encarrado en una dirección aleatoria, y a continuación queda permanentemente inmovilizado.
- Un chispazo prende el tanque de combustible del Whirlwind y el vehículo se incendia provocando la muerte de todos sus tripulantes. Los restos incendiados se mueven fuera de control durante el próximo turno y tras ello, el vehículo explota. Toda miniatura a 8 centímetros o menos del punto en que concluye este movimiento es afectada por la explosión y sufrirá daños como si hubiera sido alcanzada por un Lanzallamas Pesado.
- La munición del Whirlwind explota, destruyendo el vehículo; además, todas las miniaturas situadas a 8 cm o menos del punto de la explosión sufrirán 1D6 impactos de F10 con un modificador a la tirada de salvación de -3.

1D6 Tabla de Daños: Torreta

- El Lanzacohetes Múltiple del Whirlwind resulta dañado. Tan sólo podrá disparar si antes obtiene un resultado de 4+ en una tirada de 1D6, y cuando dispare, no podrá efectuar fuego indirecto.
- A causa de un cortocircuito, el Lanzacohetes Múltiple dispara una andanada a un objetivo aleatorio. Tira el Dado de Dispersión para determinar la dirección del disparo. Sitúa la plantilla de efecto de 8 centímetros sobre la primera miniatura (amigo o enemigo) que se encuentre dentro del alcance y en la trayectoria del cohete, y resuelve los disparos siguiendo el procedimiento normal. Puesto que se ha efectuado un disparo, en el próximo turno no podrá dispararse el Lanzacohetes Múltiple.
- El artillero es alcanzado y resulta muerto. Si nadie ocupa su posición, el Lanzacohetes Múltiple no podrá disparar.
- La munición almacenada en la torreta explota, destruyendo el Whirlwind. Toda la tripulación muere y la torreta sale volando 5D6 cm en una dirección aleatoria antes de caer al suelo. Cualquier miniatura situada en el punto donde la torreta se estrella contra el suelo sufrirá 1D6 impactos de F9 con un modificador a la tirada de salvación de -8.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS CAPÍTULO ÁNGELES OSCUROS Y ÁNGELES SANGRIENTOS

A continuación se incluyen dos listas de ejército: la lista de ejército de los Ángeles Oscuros y la lista de ejército de los Ángeles Sangrientos. Estas listas pueden utilizarse para organizar un ejército de los Ángeles Oscuros o de los Ángeles Sangrientos. A menos que se especifique lo contrario, las siguientes reglas deben aplicarse a ambas listas de ejército.

TAMAÑO DE LA BATALLA

Las listas de ejército de los Capítulos Ángeles Oscuros y Ángeles Sangrientos han sido diseñadas de forma que pueda organizarse un ejército ajustado a un valor en puntos acordado de antemano entre ambos jugadores adversarios. No hay un límite superior al tamaño del ejército, pero 500 puntos es la cantidad mínima de puntos que permiten contar con una fuerza con verdadero valor de combate. Un ejército de 1.500 puntos es lo habitual para una batalla que dure toda la tarde, y 3.000 puntos proporcionarán las tropas necesarias para jugar una batalla que dure todo el día. Las listas de ejército han sido diseñadas para librar batallas entre ejércitos de unos 3.000 puntos, pero también son válidas para organizar ejércitos mayores o menores.

Si desean jugarse batallas extremadamente grandes (de más de 6.000 puntos por bando) puede ser necesario introducir restricciones adicionales a las proporciones de personajes y armas de apoyo. De lo contrario puede ser que la batalla esté dominada por ellos, y no por las tropas. Los jugadores experimentados deberán decidir qué restricciones desean aplicar a su propio criterio. Hemos comprobado que las mejores batallas son aquellas que cuentan con entre 100 y 300 puntos por cada treinta centímetros de ancho de la mesa de juego. Si la mesa donde tendrá lugar la batalla mide, por ejemplo, 1m 80 cm de ancho, un ejército de entre 600 y 1.800 puntos será el más adecuado para disputar una emocionante batalla sin un exceso de miniaturas.

La mayoría de jugadores prefieren organizar su ejército en base a bloques de 500 ó 1.000 puntos, por ejemplo, empezando con un "núcleo" de unos 500 puntos al que pueden añadirse regularmente tropas por valor de 500 puntos cada vez. Esto permite planificar apropiadamente las adquisiciones de miniaturas y permite tener el tiempo suficiente para pintar las miniaturas y probarlas en la mesa de juego antes de decidir qué es lo siguiente que se añadirá al ejército.

Lo habitual es que cada bando empiece la batalla con el mismo valor en puntos de tropas: por ejemplo, 2.000 puntos. Cada jugador empleará la lista de ejército del Codex de Warhammer 40,000 correspondiente y adquirirá tropas cuyo valor en puntos no sea superior al valor total en puntos acordado. El valor total en puntos efectivamente invertido será habitualmente inferior al acordado; con frecuencia será unos pocos puntos inferior, porque no habrá nada en lo que invertir esos pocos puntos restantes.

EL EJÉRCITO

Al organizar el ejército de Ángeles Oscuros o Ángeles Sangrientos, podrán invertirse puntos en tres tipos diferentes de tropas: Personajes, Escuadras y Armas de Apoyo. Sólo está permitido invertir cierta cantidad de los puntos en cada una de estas categorías. Por ejemplo, podrá invertirse hasta el 50% de los puntos en Armas de Apoyo. Estas limitaciones existen para asegurar que el ejército esté razonablemente equilibrado, y no esté compuesto únicamente por personajes, *Dreadnoughts* o tanques. La lista que define las limitaciones para cada tipo de tropas se presenta justo antes de la lista de ejército, bajo el encabezamiento "Organización del Ejército".



Hay que tener en cuenta que, a excepción de los Aliados (que se describen más adelante), todas las tropas que formen el ejército deberán adquirirse de una misma lista; no podrán adquirirse, por ejemplo, personajes de la lista de Ángeles Sangrientos y Escuadras de la lista de Ángeles Oscuros.

PERSONAJES

Puede invertirse hasta el 50% del total de puntos del ejército en personajes. El ejército debe incluir como mínimo a un personaje, el Comandante del ejército, tal y como se describe más adelante.

La cantidad de puntos que puede invertirse en personajes debe incluir todo su equipo, y las Cartas de Equipo que posean. Hay que tener en cuenta que el valor en puntos del equipo se presenta en la Tabla de Equipo presentada justo antes de las dos listas de ejército. El valor en puntos total de cada Carta de Equipo se indica en la misma carta. El número máximo de Cartas de Equipo que puede poseer un personaje se indica en la lista de ejército, en la descripción del personaje. En algunos casos estos valores pueden variar respecto al número permitido en Warhammer 40,000. Esto es debido al carácter más especializado de algunos personajes como los Capellanes de los Marines Espaciales y personajes similares.

EL COMANDANTE DEL EJÉRCITO

Como ya se ha indicado anteriormente, un ejército de Marines Espaciales debe estar al mando de un Comandante. El Comandante puede ser un Capitán Marine Espacial (Señor de la Compañía *Ravenwing* o Señor de los Ángeles Oscuros en el caso de un ejército de los Ángeles Oscuros), un Capitán Exterminador (Señor de la Compañía *Ala de Muerte* en el caso de un ejército de los Ángeles Oscuros), o uno de los personajes especiales que pueden estar al mando del ejército (ver más adelante).

Si un ejército incluye dos o más personajes que pueden estar al mando del mismo, podrá decidirse libremente cuál de ellos será el Comandante del ejército. Sin embargo, debe indicarse al jugador adversario qué miniatura representa al Comandante antes de efectuar el despliegue de las tropas.

SARGENTOS VETERANOS

Cualquier Escuadra puede reemplazar a su Sargento normal por un Sargento Veterano, un personaje Marine Espacial con valores de Atributos superiores, y la posibilidad de contar con una Carta de Equipo. Los Sargentos Veteranos deben permanecer junto a sus Escuadras, dirigiéndolas como si fueran Sargentos normales; no pueden abandonarlas y luchar independientemente como los otros Personajes.

ESCUADRAS

Al menos el 25% del total de puntos del ejército debe invertirse en la adquisición de Escuadras. Las Escuadras Tácticas, de Asalto, de Devastadores, y de Marines Espaciales Veteranos están compuestas por 10 Marines. Sin embargo, pueden dividirse en dos Escuadras de Combate de cinco Marines Espaciales cada una antes del inicio de la batalla. Si se decide dividir una o más Escuadras en Escuadras de Combate, cada unidad de 5 Marines Espaciales operará como una unidad completamente independiente durante toda la batalla.

ARMAS DE APOYO

Puede invertirse hasta el 50% del total de puntos del ejército en Armas de Apoyo. La sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército indica la cantidad de armas de apoyo, vehículos, *Dreadnoughts* y Aliados que pueden incluirse en el ejército. En casi todos los casos, la cantidad de armas de apoyo que pueden incluirse esta determinada por la presencia en el ejército de ciertos personajes. Por ejemplo, sólo podrá incluirse un *Dreadnought* si el ejército incluye un Tecnomarine. Estas restricciones se indican en las secciones correspondientes de la lista de ejército.

No se incluyen todos los atributos y detalles específicos de cada tipo de arma de apoyo, vehículo y *Dreadnought*. La información relacionada con estas armas de apoyo y las Tarjetas de Vehículo en cuestión se encuentran respectivamente en el *Manual de Equipo* de *Warhammer 40,000* ó en el suplemento *Milenio Siniestro*. Las Tarjetas de Vehículo también indican el valor en puntos de cada tipo de vehículo, aunque el valor en puntos básico se presenta en la lista de ejército a modo de referencia.

TECNOMARINES Y SERVIDORES

Para poder incluir *Dreadnoughts*, armas de apoyo o vehículos de la sección de armas de apoyo (excepto motocicletas), el ejército debe incluir al menos un Tecnomarine. Además, el ejército no podrá incluir más de tres miniaturas de Servidores como dotación de las armas de apoyo por cada Tecnomarine incluido en el ejército (o sea, si el ejército dispone de un Tecnomarine, también podrá tener hasta tres Servidores; si son dos los Tecnomarines, podrá tener hasta seis Servidores, etc.). Sin embargo, hay que tener en cuenta que el ejército puede incluir miniaturas de personajes montadas en motocicletas aunque el ejército no disponga de ningún Tecnomarine.

ALIADOS

Los puntos destinados a adquirir Armas de Apoyo también pueden utilizarse para adquirir tropas aliadas, como por ejemplo tropas de la Guardia Imperial o de otros Capítulos de Marines Espaciales. Los posibles aliados se indican en las listas. Para adquirir tropas aliadas, deberá consultarse el volumen de la serie Codex *Warhammer 40,000* del aliado que se desee incluir. Pueden incluirse aliados de un único ejército o de varios ejércitos, como se desee.

Al adquirir aliados no existe ninguna restricción en las categorías de tropas que pueden adquirirse. De este modo, si se desean invertir 500 puntos en aliados, podrán adquirirse libremente 500 puntos de Personajes, ó 500 puntos de vehículos, por ejemplo. Además, las restricciones normales sobre las tropas que deben incluirse obligatoriamente no deberán aplicarse a los aliados (por ejemplo, no es obligatorio adquirir un Comandante del ejército). A pesar de esto, el resto de restricciones de la lista del aliado deberán respetarse, y los tamaños de las unidades tendrán que ser los correctos. Obviamente, no podrán adquirirse aliados de las tropas aliadas.

La inclusión de aliados en el ejército de Marines Espaciales es una buena forma de expandir el ejército. Permite edificar el núcleo de un ejército completamente diferente, y variar la rutina de pintado de miniaturas. El incluir aliados permite también que varios jugadores puedan combinar sus fuerzas para librar batallas aún más grandes.

LIMITACIONES ESPECÍFICAS

Las listas de ejército de los Capítulos Ángeles Oscuros y Ángeles Sangrientos describen las tropas, los personajes y las armas de apoyo que pueden ser incluidas en cada ejército respectivamente. En la mayoría de casos no hay límite en el número de Escuadras o personajes que pueden estar presentes a excepción del impuesto por la cantidad de puntos acordada entre ambos jugadores. Sin embargo, ciertos tipos de Escuadras, personajes y Armas de Apoyo están limitados en número, o su disponibilidad depende de algún factor. Por ejemplo, sólo podrá incluirse un Capitán Exterminador en un ejército de Ángeles Sangrientos. Estas limitaciones están claramente indicadas en la lista.

PERSONAJES ESPECIALES

A continuación de cada lista de ejército se incluye una sección de personajes especiales. En ella están descritos algunos de los Marines Espaciales más famosos del Capítulo en cuestión; se presenta su valor en puntos, y las reglas especiales que deben aplicarse si se emplean en una batalla. El ejército puede incluir a uno o más de estos personajes como miniaturas de personaje adicionales o, en ciertos casos, como Comandantes del ejército. El valor en puntos de estos personajes especiales procede de los puntos disponibles para adquirir personajes.

NUEVAS MINIATURAS

Continuamente aparecen nuevas Miniaturas Ciudad de Marines Espaciales. Los detalles correspondientes a estas miniaturas y cualquier regla especial propia de cada nueva miniatura aparecerán publicados en la revista *White Dwarf* en el momento de ponerse a la venta la miniatura. La revista *White Dwarf* está a la venta en kioscos y tiendas especializadas. En las tiendas Games Workshop y en el Servicio de Venta Directa Games Workshop podrás encontrar, además del último número de la revista, números atrasados.

Normalmente, el artículo -que presenta las reglas especiales para la nueva miniatura- ofrece toda la información perteneciente a la lista de ejército del Capítulo correspondiente. Sin embargo, en algunos casos, como nuevas opciones de armamento para vehículos ya existentes, solamente se mencionan los cambios relevantes que deben aplicarse a los atributos ya existentes en la lista de ejército, si quiere emplearse la nueva opción.

DIVISIÓN EN ESCUADRAS DE BATALLA

Las unidades fundamentales de los ejércitos de Marines Espaciales están compuestas por diez Marines Espaciales y se denominan *Escuadras*. Cualquier Escuadra puede luchar como una unidad específica de tropas al mando de un Sargento, o puede dividirse en dos *Escuadras de Combate* de igual tamaño antes del inicio de la batalla. Si se divide la Escuadra, resultarán de ello dos unidades de cinco guerreros en vez de una unidad de diez guerreros. Una de las unidades estará al mando del Sargento, y la

segunda estará al mando del segundo guerrero más experimentado de la Escuadra, que es denominado *Jefe de Escuadra*.

Los Jefes de Escuadra tienen el mismo Perfil de Atributos que los guerreros normales, pero pueden distinguirse porque llevan un estandarte dorsal similar al de los Sargentos. Las dos mitades de una Escuadra dividida operan como dos unidades completamente independientes durante toda la batalla. Estas unidades se denominan *Escuadras de Combate*.

EL LEON Y EL LOBO

Una vez el Emperador hubo hallado a sus hijos perdidos, se dedicó a reunificar los innumerables reinos interestelares de la humanidad. Las Legiones del Emperador recorrieron la galaxia llevando la verdadera fe a quienes quisieron escucharles, y la muerte a los que se negaron. Tuvieron lugar guerras apocalípticas, pues en esa época muchos dudaron de la palabra del Emperador y rechazaron su luz protectora. Algunos eran hombres honorables, que estaban simplemente equivocados; otros, tiranos y traidores que querían conservar su poder a toda costa; y otros habían prestado atención a las insinuantes promesas de los demonios, y levantaron sus estandartes contra toda la humanidad. Los Marines Espaciales lucharon sin desfallecer contra una inagotable sucesión de enemigos, pues eran muy poderosos y sus comandantes invencibles.

No sólo tuvieron que enfrentarse contra humanos renegados, sino también contra Orkos, Eldar y otros seres demasiado terribles para ser nombrados. Fue una época en la que un hombre podía conseguir gloria y respeto sirviendo al Emperador. Fue un época de oscuridad, de terribles masacres y de gestas heroicas. Pero también fue una época de esperanza, pues el Emperador estaba junto a los hombres. El Emperador representaba la promesa de un Imperio estable y pacífico, y la libertad de la tiranía de los poderes oscuros y sus sirvientes.

En esta era de horror y heroísmo, los Primarcas recorrían la galaxia como dioses mortales. En esos días anteriores a la Caída, Horus era el hijo preferido del Emperador, y el Señor de la Humanidad tenía motivos para estar orgulloso de él. Horus había llevado los ejércitos de la humanidad de victoria en victoria. Horus era noble y arrogante; era respetado y venerado por todos; era el más valiente entre los valientes y el más poderoso entre los poderosos. Sus palabras eran sabias y sus opiniones siempre habían sido meditadas y eran razonables. Siempre mantenía sus promesas y cumplía sus amenazas. Y nunca había sido derrotado en combate.

Horus siempre fue el mejor de los Primarcas, aunque había otros con un prestigio muy similar: Jaghatai Khan de los Cicatrices Blancas, astuto genio de los ataques relámpago; el alado Sanguinius de ojo certero y corazón puro; Leman Russ de los Lobos Espaciales, impetuoso, feroz e intrépido; y por supuesto el taciturno Lion El Jonson, cuyos silencios ocultaban una profunda sabiduría. Los Primarcas eran hermanos, y como sucede entre todos los hermanos, había cierta rivalidad entre ellos, ya que éstos rivalizaban por conseguir mayor gloria y llamar la atención del Emperador. Como sucede habitualmente entre hermanos, entre ellos había fuertes vínculos de unión, pero también había una cierta animosidad. A veces se producían disputas que perduraban durante mucho tiempo. La más famosa y duradera de todas fue la que enfrentó a Russ y Jonson.

Dicen que los dos Primarcas sintieron aversión mutua desde el mismo instante en que se vieron por primera vez en la gran sala cubierta de mármol del Salón del Trono Imperial en la Vieja Tierra. Russ consideraba que Jonson era altivo y reservado. Jonson consideraba que Russ era jactancioso y tosco. Dicen que apenas intercambiaron una palabra durante todo el tiempo que estuvieron en la Tierra, y aunque en esa época Jonson apenas hablaba, Russ fue el único que lo tomó como una afrenta personal.

Aunque Jonson era reservado, también era un valiente y poderoso líder. Durante la Gran Cruzada, tan sólo él y Horus consiguieron más victorias que Russ. El verse así superado exasperó a Russ, que siempre estaba

preocupado por su honor y su fama, siempre dispuesto a relatar la noble saga de sus hazañas. Esta situación llegó a convertirse en una confrontación abierta en el mundo de Dulan, cuando los Angeles Oscuros y los Lobos Espaciales fueron enviados para atacar la Fortaleza Carmesi del Tirano Durath. Durath había insultado personalmente al Emperador, y había sacrificado a diez mil creyentes en un ritual a su dios demoníaco para que éste le concediera la victoria. Ambos Primarcas querían atribuirse el mérito de haber acabado con Durath.

Russ, testarudo como siempre, consideraba que era él quien debía dirigir el ataque. Durath había dicho que Russ era la mascota del Emperador, y que le arrancaría el corazón al Patriarca para dar de comer a su mascota. El Señor de Fenris estaba furioso y decidido a borrar esa mancha en su honor. Russ juró solemnemente que mataría personalmente a Durath y le arrancaría también el corazón. Estaba tan furioso que ordenó a Jonson que se mantuviera al margen y dejara que sus Lobos Espaciales atacaran solos la Fortaleza Carmesi. Jonson, que había planeado el ataque durante muchos días, y que había explorado personalmente todos los puntos débiles de la fortaleza, ignoró la orden e inició el ataque. Los Angeles Oscuros atacaron la poderosa fortaleza y Jonson mató a Durath en combate singular en lo alto de la torre. Russ, atrapado en el violento combate que tenía lugar al pie de las murallas, sólo pudo contemplar el combate impotente, aullando de rabia y frustración.

Russ estaba tan furioso que al acabar la batalla -cuando Jonson se sentó triunfante en la sala del trono de Durath- se adelantó y golpeó al Angel Oscuro. En la gran sala se formó un amplio círculo en el que ambos Primarcas pelearon mientras sus hombres les observaban y animaban. Ambos lucharon durante un día y una noche; ambos tenían la misma fuerza y los mismos reflejos sobrehumanos. Russ era ligeramente más fuerte, pero Jonson era un poco más rápido, por lo que ambos estaban muy igualados.

Jonson y Russ habían aprendido a luchar en combate cuerpo a cuerpo bajo la enseñanza del Emperador y del Señor de la Guerra Horus. Ambos conocían todos los ardidés y todas las fintas posibles. La lucha prosiguió por toda la fortaleza y por las murallas. Después de un día de combate, ambos adversarios aún se hallaban frente a frente, exhaustos, entre las ruinas de la Fortaleza de Durath. Russ, que normalmente se enfurecía de prisa pero que también podía alegrarse con la misma facilidad, descubrió el lado divertido de lo que había sucedido y se echó a reír. Por lo que a él se refería, la pelea había acabado: cada Primarca había tenido su oportunidad contra el otro, y el honor estaba satisfecho.

Sin embargo, Jonson no estaba contento; le costaba mucho enfadarse, pero también era difícil que olvidara, y consideraba que el primer golpe de Russ había sido lanzado a traición. Mientras Russ reía, Jonson se acercó y le dio un golpe que lo dejó inconsciente. El cuerpo inconsciente de Russ fue sacado de la fortaleza por sus hombres mientras los Angeles Oscuros les observaban burlescamente. Jonson ya consideraba satisfecho su honor.

Cuando Russ recobró la conciencia, los Angeles Oscuros se habían marchado, respondiendo a la llamada del Emperador de participar en la campaña de Alisore. Russ juró que se vengaría de Jonson por aquel golpe bajo. Así empezó un odio ancestral que ha perdurado durante siglos. Actualmente, cuando los Lobos Espaciales se encuentran con los Angeles Oscuros, los respectivos representantes de cada Capítulo se enfrentan entre sí para recrear el ancestral duelo y para que el honor de ambos Capítulos pueda quedar satisfecho.

LA LISTA DE EQUIPO

La lista de ejército presenta el armamento y el equipo que cada personaje o Escuadra puede adquirir invirtiendo el coste en puntos adicional indicado. Este coste está indicado en la Lista de Equipo presentada justo antes de las listas de ejército. La Lista de Equipo está dividida según las diferentes categorías, y en algunos casos, se indica cualquier restricción adicional (por ejemplo, la de que una miniatura tan sólo puede equiparse con un arma pesada). Además, no todas las tropas pueden utilizar cualquier arma o artículo de equipo. Los personajes, por ejemplo, no pueden equiparse con armas pesadas. Estas restricciones se indican claramente en la Lista de Equipo.

LAS CARTAS DE EQUIPO

Las miniaturas de personajes pueden equiparse con artículos especiales de equipo mediante la adquisición de Cartas de Equipo. La cantidad de Cartas de Equipo que puede poseer un personaje está especificada en la descripción del personaje. El valor en puntos de las Cartas de Equipo está impreso en la propia carta.

Las Cartas de Equipo se incluyen en **Warhammer 40,000** y en el suplemento **Milenio Siniestro**. Regularmente aparecen nuevas Cartas de Equipo en la revista *White Dwarf* y posteriores volúmenes de la serie Codex Warhammer 40,000. Hay que tener en cuenta que el número de Cartas de Equipo disponibles de un tipo determinado sirve para restringir deliberadamente la cantidad de dichos artefactos presentes en un ejército.

Al organizar el ejército, no podrá incluirse una misma Carta de Equipo más de una vez. Esta restricción no impide que el jugador oponente cuente con la misma Carta de Equipo, ya que probablemente tendrá su propio juego de cartas. Es por tanto posible y permitido que dos miniaturas de personajes de bandos adversarios posean un artefacto idéntico.

Hay que tener en cuenta que el uso de algunas Cartas de Equipo está restringido a ciertas razas o tipos de tropas, tal y como especifican las propias cartas. Algunos artefactos pueden utilizarse tan sólo una vez y tras ello, deben descartarse (como por ejemplo las Granadas de Vórtice).

LISTA DE EQUIPO

A continuación se presenta el equipo adicional que puede ser empleado por los personajes y guerreros Marines Espaciales. Todas las restricciones aplicables a las armas se presentan en la misma lista. Hay que tener en cuenta que algunos de los objetos son adquiridos habitualmente en forma de Cartas de Equipo por otros ejércitos o razas: los Marines Espaciales cuentan con una capacidad de suministro de estos objetos muy superior a la de los demás ejércitos, por lo que están incluidos en la lista de equipo como artículos de equipo que pueden adquirirse directamente. Estos objetos no deben considerarse Cartas de Equipo y por ello no cuentan contra el límite del personaje de poseer cierto número de Cartas de Equipo.

ARMADURAS

Los Personajes pueden equiparse con Armaduras de Exterminador en vez de Servoarmaduras y armamento normales. Si se elige esta opción, no estará permitido adquirir más objetos de las Listas de Equipo para ese personaje, ni tan sólo otras armas pesadas o de combate cuerpo a cuerpo de Exterminador.

Armadura de Exterminador con Bolter de Asalto, Sistema de Puntería y Puño de Combate.....	49
Armadura de Exterminador con Cuchillas Relámpago	49
Armadura de Exterminador con Martillo de Trueno y Escudo de Tormenta	55
Armadura de Exterminador con Bolter de Asalto, Sistema de Puntería y Puño Sierra.....	51
Armadura de Exterminador con Bolter de Asalto, Sistema de Puntería y Espada de Energía	45

ARMAS ESPECIALES

Una miniatura podrá equiparse con un Arma Especial, tan sólo si la descripción de la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Cada miniatura tan sólo puede equiparse con una de estas armas.

Bolter	3
Lanzallamas	9
Rifle de Fusión	8
Rifle de Plasma	8

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Una miniatura puede equiparse con una o más Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, tan sólo si la descripción de la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Cada miniatura puede equiparse con cualquier cantidad de estas armas.

Espada Sierra	2
Hacha de Energía	7
Puño de Combate	10
Porra de Energía	6
Espada de Energía	6
Pistola Bolter	2
Pistola Lanzallamas	7
Pistola de Plasma	5

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO DE EXTERMINADOR

Los Marines Espaciales Exterminadores pueden equiparse con Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo de Exterminador, tal y como se indica en la lista de ejército. Un Exterminador con Martillo de Trueno y Escudo de Tormenta o con Cuchillas Relámpago, no podrá equiparse con ninguna otra arma.

Espada de Energía (sólo Sargentos)	sin coste
Cuchillas Relámpago (un par)	sin coste
Puño Sierra	2
Martillo de Trueno y Escudo de Tormenta	6

ARMAS PESADAS DE EXTERMINADOR

Los Marines Espaciales Exterminadores pueden equiparse con Armas Pesadas de Exterminador, tal y como se indica en la lista de ejército.

Cada miniatura sólo puede equiparse con una de estas armas. Todas las armas de esta lista cuentan con un Sistema de Puntería integrado ya incluido en el valor en puntos.

Bolter de Asalto y Lanzamisiles <i>Cyclone</i>	59
Cañón de Asalto	41
Lanzallamas Pesado	21

ARMAS PESADAS

Una miniatura podrá equiparse con un Arma Pesada tan sólo si la descripción de la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Hay que tener en cuenta que los Personajes no pueden equiparse con armas pesadas de esta lista.

Cada miniatura puede equiparse con una única arma pesada. Todas las armas de esta lista cuentan con un Sistema de Puntería integrado ya incluido en el valor en puntos.

Cañón Automático	25
Bolter Pesado	15
Proyectiles <i>Hellfire</i> para el Bolter Pesado	+5
Cañón Láser	45
Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Perforantes	45
Misiles de Fusión para el Lanzamisiles	+5
Misiles Defoliantes para el Lanzamisiles	+5
Misiles de Plasma para el Lanzamisiles	+5
Multicañón de Fusión	65
Cañón de Plasma	40

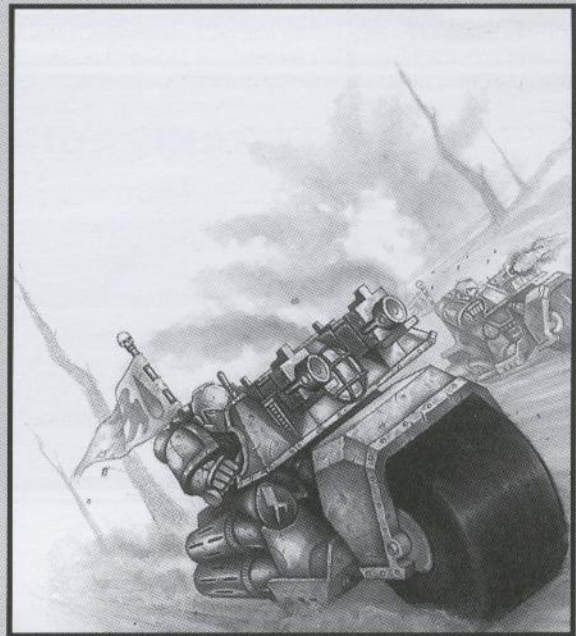
GRANADAS

Cualquier personaje puede equiparse con las siguientes granadas, tal y como se describe en la lista de ejército. Las demás miniaturas no pueden utilizar las siguientes granadas, a menos que la lista de ejército las incluya como opción para las tropas en cuestión.

Una miniatura puede equiparse con granadas de todos los tipos que se desee.

Si una miniatura adquiere granadas de cualquiera de los siguientes tipos, se considerará que cuenta con suficientes granadas para toda la batalla.

Granada Cegadora	2
Granadas de Fragmentación	2
Granadas Perforantes	3
Granadas de Fusión	5
Granadas de Plasma	3
Granadas de Fogonazo Fotónico	2



ARMAS DE EXPLORADOR

Los Exploradores pueden adquirir las siguientes armas tal y como se indica en la lista de ejército. Una miniatura de Explorador puede equiparse con cualquier número de estas armas.

Rifle Automático	1
Bolter	3
Espada Sierra	2
Rifle de Agujas de Francotirador	10
Escopeta	2
Espada o Hacha	1

ARMAMENTO DE LOS DREADNOUGHT

Los *Dreadnoughts* pueden equiparse con dos armas cualquiera de las indicadas en la siguiente lista. Hay que tener en cuenta que esta lista incluye algunas armas que no están disponibles para los modelos normales, pero han sido incluidas en esta lista para aquéllos que quieran modificar o transformar sus modelos. Deberá consultarse la sección dedicada a los *Dreadnoughts*. Todas las armas de los *Dreadnoughts* están equipadas con Sistemas de Puntería.

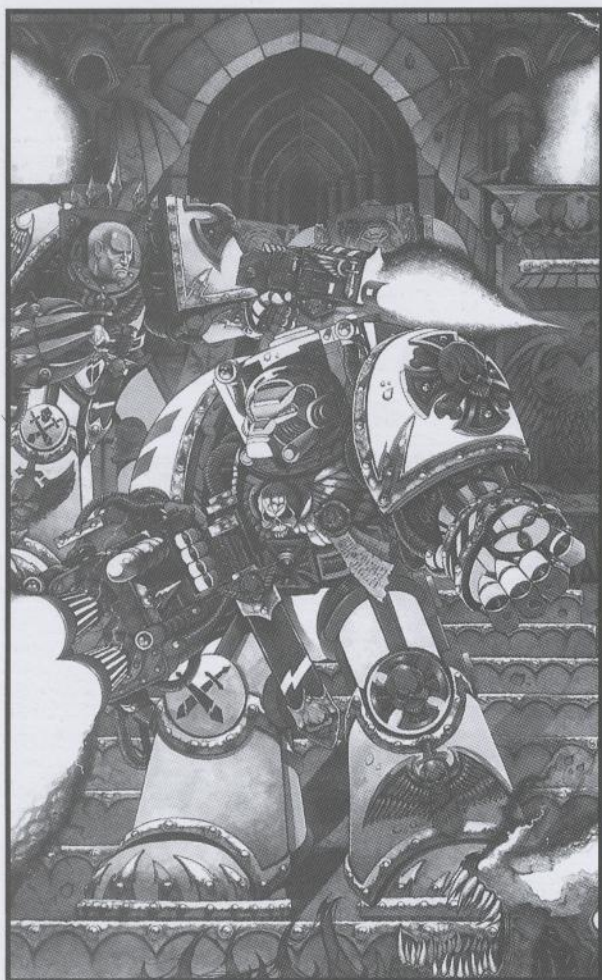
Multicañón de Fusión	65
Puño de Combate con Bolter de Asalto incorporado	15
Cañón de Asalto	45
Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Perforantes	45
Doble Cañón Láser	55
Doble Bolter Pesado	30
Lanzallamas con Bolter de Asalto incorporado	30
Cañón de Plasma	40

LISTA DE EJÉRCITO ÁNGELES OSCUROS

ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

Personajes	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del ejército puede destinarse a adquirir Personajes de la sección de Personajes de la lista de ejército.
Escuadras	25%+	Al menos la cuarta parte del valor en puntos total del ejército debe destinarse a adquirir Escuadras de la sección de Escuadras de la lista de ejército, aunque puede destinarse más de la cuarta parte.
Armas de Apoyo	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del ejército puede destinarse a adquirir armas de apoyo y aliados de la sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército.

PERSONAJES



0-1 SEÑOR DEL ALA DE MUERTE 140 puntos

El Señor del *Ala de Muerte* es el comandante de la Primera Compañía del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Puede ser el Comandante del ejército, si se desea. Para poder adquirir el Señor del *Ala de Muerte*, el ejército debe incluir una o más Escuadras de Marines Espaciales del *Ala de Muerte*.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor del <i>Ala de Muerte</i>	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Bolter de Asalto y Espada de Energía.

ARMADURA Armadura de Exterminador (tirada de salvación 3+ en una tirada de 2D6).

EQUIPO El Señor del *Ala de Muerte* puede tener hasta tres Cartas de Equipo.

El Señor del *Ala de Muerte* puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo de Exterminador.

ESTRATEGIA Si el Señor del *Ala de Muerte* es el Comandante del ejército, su Factor de Estrategia será de 5.

ESPECIAL Si el Señor del *Ala de Muerte* es el Comandante del ejército, cualquier unidad de Ángeles Oscuros situada a 30 centímetros o menos de él podrá utilizar su Atributo de Liderazgo al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo. Además, el Señor del *Ala de Muerte* es inmune a los efectos psicológicos, tal y como se describe en las reglas especiales de la Compañía *Ala de Muerte* en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.

0-1 SEÑOR DE LA RAVENWING 115 puntos

El Señor de la *Ravenwing* es el Capitán de la Compañía *Ravenwing* de los Ángeles Oscuros. Puede ser el Comandante del ejército, si se desea. Para poder adquirir al Señor de la *Ravenwing*, el ejército debe incluir uno o más escuadrones de Marines Espaciales de la *Ravenwing*. Hay que tener en cuenta que si el ejército incluye algún otro personaje que pueda ser el Comandante del ejército (como por ejemplo el Señor del *Ala de Muerte*), deberá especificarse cuál de ellos es el Comandante del ejército.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de la <i>Ravenwing</i>	10	7	7	5	5	3	7	3	10



ARMAMENTO Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO El Señor de la *Ravenwing* puede tener hasta tres Cartas de Equipo.

El Señor de la *Ravenwing* puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones de Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Señor de la *Ravenwing* puede entrar en combate en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos, o en un *Land Speeder* de la *Ravenwing* por un coste adicional de +120 puntos. Si entra en combate en un *Land Speeder*, el Señor de la *Ravenwing* será el conductor del vehículo, y el artillero será un tripulante normal de la *Ravenwing*.

ESTRATEGIA Si el Señor de la *Ravenwing* es el Comandante del ejército, su Factor de Estrategia será de 5.

ESPECIAL Si el Señor de la *Ravenwing* es el Comandante del ejército, cualquier unidad de Ángeles Oscuros situada a 30 centímetros o menos de él podrá utilizar su Atributo de Liderazgo al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo. Si el Señor de la *Ravenwing* conduce una Motocicleta o un *Land Speeder*, deberán aplicarse las reglas especiales de la Compañía *Ravenwing* descritas en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales. Además, el Señor de la *Ravenwing* es inmune a los efectos psicológicos, tal y como se describe en las reglas especiales de la Compañía *Ala de Muerte* en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.

0-1 SEÑOR DE LOS ÁNGELES OSCUROS 115 puntos

Cada compañía del Capítulo de los Ángeles Oscuros está al mando de un Señor de los Ángeles Oscuros del Círculo Interior del *Ala de Muerte*. El Señor de los Ángeles Oscuros puede ser el Comandante del ejército, si se desea. Hay que tener en cuenta que si el ejército incluye algún otro personaje que pueda ser el Comandante del ejército (como por ejemplo el Señor del *Ala de Muerte*), deberá especificarse cuál de ellos es el Comandante del ejército.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de los Ángeles Oscuros	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO El Señor de los Ángeles Oscuros puede tener hasta tres Cartas de Equipo.

El Señor de los Ángeles Oscuros puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Señor de los Ángeles Oscuros puede entrar en combate en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESTRATEGIA Si el Señor de los Ángeles Oscuros es el Comandante del ejército, su Factor de Estrategia será de 5.

ESPECIAL Si el Señor de los Ángeles Oscuros es el Comandante del ejército, cualquier unidad de Ángeles Oscuros situada a 30 cm o menos de él podrá utilizar su Atributo de Liderazgo al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo. Además, el Señor de los Ángeles Oscuros es inmune a los efectos psicológicos, tal y como se describe en las reglas especiales de la Compañía *Ala de Muerte* en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.

0-1 PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA 55 puntos

El ejército de Marines Espaciales puede incluir un Portaestandarte de Compañía. El estandarte es portado por un Marine Espacial Veterano, seleccionado especialmente por su habilidad y coraje.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portaestandarte	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO El Portaestandarte puede tener una Carta de Equipo.

El Portaestandarte puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Portaestandarte puede entrar en combate en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESPECIAL Cualquier unidad de Ángeles Oscuros situada a 30 cm o menos del Portaestandarte podrá efectuar de nuevo cualquier chequeo de Liderazgo que haya fallado.



CAPELLÁN

Veterano	53 puntos
Capellán Interrogador	84 puntos
Gran Capellán	140 puntos

Los Capellanes llevan a cabo los ritos de su Capítulo, offician las antiguas ceremonias de Iniciación y Vindicación, y cantan las liturgias de batalla cuando sus hermanos marchan a la guerra. En el Capítulo de los Ángeles Oscuros, los Grandes Capellanes tienen el sagrado deber de convencer a los Descarriados -que son capturados- de que se arrepientan de sus crímenes antes de concedérseles el bendito perdón de la muerte.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capellán Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Capellán Interrogador	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Gran Capellán	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Todo Capellán está equipado con un *Crozius Arcanum* y un *Rosarius* (tirada de salvación de 4+ sin modificar). El coste de estos artefactos ya está incluido en su valor en puntos.

Un Capellán puede tener hasta dos Cartas de Equipo.

Los Capellanes pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Capellán puede entrar en combate en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESPECIAL Los Capellanes Interrogadores y los Grandes Capellanes son inmunes a los efectos psicológicos, tal y como se describe en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.

BIBLIOTECARIO

Semántico	53 puntos
Codiciario	97 puntos
Epistolario	152 puntos
Jefe Bibliotecario	210 puntos

Los Bibliotecarios de los Marines Espaciales están adiestrados para utilizar sus poderes Psíquicos naturales para lanzar mortíferos ataques Psíquicos contra el enemigo. Los Bibliotecarios de los Ángeles Oscuros son los encargados de proteger las criptas secretas que hay en las profundidades de La Roca y de ayudar a los Capellanes del Capítulo durante el interrogatorio de los Descarriados, utilizando sus poderes Psíquicos para registrar las mentes de los Descarriados y debilitar sus defensas mentales.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Semántico	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Codiciario	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Epistolario	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Jefe Bibliotecario	10	7	7	5	5	4	7	3	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Un Bibliotecario puede adquirir hasta el siguiente número de Cartas de Equipo: Semántico (1); Codiciario (2); Epistolario (3); Jefe Bibliotecario (4).

Los Bibliotecarios pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Bibliotecario puede entrar en combate en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESPECIAL Los niveles Psíquicos de los Bibliotecarios son: Semántico (Nivel Psíquico 1); Codiciario (Nivel Psíquico 2); Epistolario (Nivel Psíquico 3); Jefe Bibliotecario (Nivel Psíquico 4).

Los Bibliotecarios Ángeles Oscuros son inmunes a todos los efectos psicológicos, tal y como se describe en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.

MÉDICO

Los Médicos asisten a los heridos y su misión también incluye la recuperación de los irremplazables modelos genéticos de los guerreros Marines Espaciales muertos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Médico	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Un Médico está equipado con un Medibot, y además puede tener una Carta de Equipo.

Los Médicos pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Médico puede entrar en combate en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

TECNOMARINE 33 puntos

Los Tecnomarines tienen profundos conocimientos sobre reactores y máquinas. Son los encargados del mantenimiento de los vehículos y las armas de apoyo del Capítulo, y los que reparan aquellos que resultan dañados en combate.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tecnomarine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Un Tecnomarine puede tener hasta tres Cartas de Equipo.

Los Tecnomarines pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

Un Tecnomarine puede entrar en combate en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESPECIAL Pueden adquirirse hasta tres Servidores para operar como dotaciones de las armas de apoyo por cada Tecnomarine presente en el ejército.

SARGENTOS VETERANOS +5 puntos

Cualquier Escuadra Táctica, de Asalto, de Devastadores o de Exploradores puede reemplazar su Sargento normal por un Sargento Veterano por un coste adicional de +5 puntos. Los Sargentos Veteranos han sobrevivido a numerosas campañas; tienen una extensa experiencia y conocimientos guerreros.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sargento Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO El mismo que el Sargento al que sustituya.

ARMADURA La misma que el Sargento al que sustituya.

EQUIPO Un Sargento Veterano puede tener una Carta de Equipo.

Un Sargento Veterano puede disponer del equipo adicional que pueda adquirir el Sargento al que sustituya.

**ESCUADRAS****ESCUADRA DEL ALA DE MUERTE** 340 puntos

Cada Capítulo de Marines Espaciales dispone de una pequeña cantidad de Armaduras de Exterminador; se trata de formidables armaduras con armamento integrado en la propia estructura. Estas armaduras son muy escasas y veneradas, por lo que tan sólo los Marines Espaciales Ángeles Oscuros de la Primera Compañía del Capítulo tienen el honor de poder emplearlas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Exterminador	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ESCUADRA Una Escuadra está compuesta por un Sargento Exterminador del *Ala de Muerte* y 4 Marines Espaciales Exterminadores del *Ala de Muerte*.

ARMAMENTO Puño de Combate y Bolter de Asalto con Sistema de Puntería.

ARMADURA Armadura de Exterminador (tirada de salvación 3+ en una tirada de 2D6).

EQUIPO Una miniatura puede reemplazar su Bolter de Asalto por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas Pesadas de Exterminador.

Tantas miniaturas como se desee pueden reemplazar su Puño de Combate por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo de Exterminador.

La totalidad de la Escuadra puede ser teletransportada al campo de batalla por un coste adicional de +50% su valor total en puntos.

ESPECIAL Los Marines Espaciales del *Ala de Muerte* son inmunes a los efectos psicológicos, tal y como se describe en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.

ESCUADRA DE ASALTO . . . 300 puntos

Las Escuadras de Asalto están equipadas con armas de combate cuerpo a cuerpo como Pistolas y Espadas Sierra. Con frecuencia están equipadas con Retrorreactores que les permiten superar las áreas de terreno difícil, y moverse más rápidamente que las tropas normales.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 9 Marines Espaciales.

ARMAMENTO Pistola Bolter, Granadas Perforantes y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede disponer de armas adicionales adquiridas en la Lista de Equipo en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Hasta dos miniaturas pueden disponer de un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas Especiales.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Cegadoras por un coste adicional de +20 puntos.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas de Fusión por un coste adicional de +50 puntos.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Retrorreactores por un coste adicional de +50 puntos (si la Escuadra se divide en dos Escuadras de Combate al inicio de la batalla, una o ambas Escuadras de batalla podrán equiparse con Retrorreactores por un coste adicional de +25 puntos por cada Escuadra de combate de 5 guerreros).



ESCUADRA TÁCTICA 300 puntos

Las Escuadras Tácticas son muy flexibles y tácticamente adaptables. Son el tipo fundamental de Escuadra en la mayoría de Capítulos de Marines Espaciales.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 9 Marines Espaciales.

ARMAMENTO Bolter, Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Una miniatura puede reemplazar su Bolter por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas Pesadas.

Una miniatura puede reemplazar su Bolter por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas Especiales.

El Sargento Marine Espacial puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste adicional de +30 puntos.

"Enemigo localizado. Ravenwing iniciando maniobra de ataque. En nombre del Emperador, ¡atacad! ¡atacad! ¡ATACAD!"

Gran Señor Gideon de la Ravenwing dirigiendo el ataque de su compañía.

ESCUADRA DE DEVASTADORES 300 puntos

Las escuadras de Devastadores están equipadas con gran cantidad de armas pesadas, que utilizan para destruir los vehículos y fortificaciones del enemigo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 9 Marines Espaciales.

ARMAMENTO Bolter, Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Hasta cuatro miniaturas pueden reemplazar su Bolter por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas Pesadas.

El Sargento Marine Espacial puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

ESCUADRA DE EXPLORADORES 100 puntos

El equipo de los Exploradores es más ligero que el del resto de Marines Espaciales. Están adiestrados para despejar el avance de los Marines Espaciales, lanzar incursiones contra posiciones defensivas vitales, y poner a prueba la potencia de fuego del enemigo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sargento	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Exploradores	10	4	3	4	3	1	4	1	7



ESCUADRA Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 4 Exploradores Marines Espaciales.

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Armadura de Explorador (tirada de salvación 4+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede contar con un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas de Exploradores.

Una miniatura puede disponer de un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas Especiales o en la sección Armas Pesadas.

El Sargento Marine Espacial puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste adicional de +15 puntos.

ESCUADRÓN DE LAND SPEEDERS DE LA COMPAÑÍA RAVENWING

195 puntos por miniatura

Los *Land Speeders* de la Compañía *Ravenwing* están equipados con una combinación de armas característica que les permite disparar a un alcance superior que los *Land Speeders* normales de los Marines Espaciales. De esta forma la *Ravenwing* es capaz de mantenerse a distancia y seguir disparando mientras los escuadrones de Motocicletas de Ataque lanzan su ataque.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial de la <i>Ravenwing</i>	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA Un Escuadrón de vehículos *Land Speeders* está compuesto de 1 a 3 *Land Speeders* de la *Ravenwing*.

ARMAMENTO Cada *Land Speeder* está equipado con un Cañón de Asalto y un Bolter Pesado equipados con Sistema de Puntería. Cada tripulante Marine Espacial está armado con una Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

ESPECIAL Cuando la *Ravenwing* dispara o es el objetivo al que dispara el enemigo, deben aplicarse las reglas especiales descritas en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.

ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS DE LA COMPAÑÍA RAVENWING

55 puntos por miniatura

El Capítulo de los Ángeles Oscuros dispone de una compañía móvil especialmente equipada, denominada *Ravenwing*, que permite a los Ángeles Oscuros utilizar grandes formaciones de tropas motorizadas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial de la <i>Ravenwing</i>	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA Un Escuadrón de Motocicletas está compuesto por de 3 a 5 Marines Espaciales montados en Motocicletas de Marine Espacial.

ARMAMENTO Cada Motocicleta está equipada con dos Bolters acoplados y estos están dotados de Sistema de Puntería. Cada Marine Espacial está equipado con una Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Hasta dos miniaturas pueden disponer de un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la sección Armas Especiales.

La Escuadra entera puede equiparse con Granadas Cegadoras por un coste adicional de +2 puntos por miniatura.

La Escuadra entera puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste adicional de +3 puntos por miniatura.

ESPECIAL Cuando la *Ravenwing* dispara o es el objetivo al que dispara el enemigo, deben aplicarse las reglas especiales descritas en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.



ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS DE ATAQUE DE LA COMPAÑÍA RAVENWING . . . 120 puntos por miniatura

Algunos de los escuadrones de la *Ravenwing* disponen de Motocicletas de Ataque para apoyar con su potencia de fuego a los escuadrones de Motocicletas con armamento más ligero.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial de la <i>Ravenwing</i>	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA Un Escuadrón de Motocicletas de Ataque está compuesto de 1 a 3 Motocicletas de Ataque de la *Ravenwing*.

ARMAMENTO Cada Motocicleta de Ataque está equipada con dos Bolters acoplados y un Multicañón de Fusión equipados con Sistemas de Puntería. Cada tripulante Marine Espacial está equipado con una Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

ESPECIAL Cuando la *Ravenwing* dispara o es el objetivo al que dispara el enemigo, deben aplicarse las reglas especiales descritas en la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.

ARMAS DE APOYO

ALIADOS

Un ejército de los Ángeles Oscuros puede luchar junto a tropas aliadas adquiridas de las listas de ejército de los volúmenes de la serie Codex Warhammer 40,000 indicados a continuación. Deberá consultarse el Codex Warhammer 40,000 correspondiente al ejército para los detalles exactos de éste.

Cualquier lista de ejército de Marines Espaciales, Guardia Imperial, o Agentes Imperiales.

Nota: Los Ángeles Oscuros se niegan a luchar junto a no humanos, excepto en circunstancias muy especiales, por lo que no pueden luchar aliados a Squats o Eldar como es frecuente con otros Capítulos de Marines Espaciales menos estrictos.

Aunque entre los Capítulos de los Ángeles Oscuros y los Lobos Espaciales existe una ancestral animosidad, esto no les impide aliarse para luchar contra los enemigos del Imperio.



TARÁNTULA 20 puntos + armamento

Si el ejército de los Ángeles Oscuros incluye al menos un Tecnomarine, también podrán incluirse Tarántulas. La Tarántula es un sistema de armamento defensivo semiautomático, utilizado habitualmente para proteger instalaciones o formar la primera línea de defensa de un complejo de fortificaciones. Una Tarántula puede equiparse con diferentes tipos de armamento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Servidor	10	3	4	3	4	1	4	1	7

DOTACIÓN La dotación de una Tarántula está formada por un Servidor.

ARMAMENTO Una Tarántula puede equiparse con armas adquiridas de la lista presentada más adelante. Todas ellas están equipadas con Sistema de Puntería. El Servidor no cuenta con ningún arma adicional, pero puede luchar normalmente en combate cuerpo a cuerpo.

ARMADURA El Servidor cuenta con anatomía blindada (tirada de salvación inherente de 5+).

OPCIONES Una Tarántula puede armarse con dos armas pesadas del mismo tipo, a elegir entre las de la siguiente lista, invirtiendo el coste en puntos indicado.

Arma	Coste en Puntos
2 Cañones Láser acoplados.	+55
1 Multicañón de Fusión (Nota: cuenta como un Multicañón de Fusión, no como dos)	+65
2 Lanzamisiles acoplados con Misiles Superperforantes.	+55
2 Cañones Automáticos acoplados.	+50
2 Bolters Pesados acoplados.	+30

ARMADURA ACORAZADO (DREADNOUGHT). 115 puntos + armamento

Si el ejército incluye al menos un Tecnomarine, también pueden incluirse Armaduras Acorazado (Dreadnought).

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	I	A	L
Dreadnought	15	6	6	7	5	3	10

ARMAMENTO Un Dreadnought puede estar equipado con dos armas, o combinaciones de armas, adquiridas en la Lista de Equipo en la sección Armamento para Dreadnoughts. En esta lista también se presenta el coste en puntos de cada arma o combinación de armas.

OPCIONES Una Armadura Acorazado puede equiparse con Descargadores de Granadas, cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

LÁSER MULTITUBO RAPIER 65 puntos

Si el ejército de los Ángeles Oscuros incluye al menos un Tecnomarine, también pueden incluirse Láseres Multitubo Rapier

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Servidor	10	3	4	3	4	1	4	1	7

DOTACIÓN La dotación de un Láser Multitubo Rapier está compuesta por un Servidor.

ARMAMENTO Láser Multitubo Rapier equipado con Sistema de Puntería. El Servidor no cuenta con ninguna arma adicional, pero puede luchar normalmente en combate cuerpo a cuerpo.

ARMADURA El Servidor cuenta con anatomía blindada (tirada de salvación inherente de 5+).

WHIRLWIND 150 puntos

Si el ejército de los Ángeles Oscuros incluye al menos un Tecnomarine, también pueden incluirse vehículos Whirlwind. El Whirlwind es una variante del Rhino que ha sido equipada con un Lanzacohetes Múltiple. En su interior transporta los cohetes y el sistema de puntería/rastreo de los mismos. El Whirlwind es utilizado para proporcionar fuego artillero de apoyo a medio alcance.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y un artillero Marine Espacial.

ARMAMENTO Un Lanzacohetes Múltiple. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

OPCIONES El Whirlwind puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

TANQUE LAND RAIDER 220 puntos

El *Land Raider* es un vehículo acorazado de combate multiuso, capaz de transportar una Escuadra de 10 Marines Espaciales ó 5 Exterminadores. El ejército de Marines Espaciales debe incluir al menos un Tecnomarine para poder incluir vehículos *Land Raider*.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y dos artilleros Marines Espaciales.

ARMAMENTO Dos Cañones Láser acoplados en cada barquilla lateral y dos Bolters Pesados acoplados en un afuste exterior. Todas estas armas están equipadas con Sistemas de Puntería. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

TRANSPORTE El *Land Raider* está diseñado para transportar una Escuadra de 10 Marines Espaciales ó 5 Exterminadores.

OPCIONES El *Land Raider* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

TANQUE PREDATOR 90 puntos

Si el ejército de Ángeles Oscuros incluye al menos un Tecnomarine, también pueden incluirse tanques *Predator*. El *Predator* es una variante bastante frecuente del *Rhino*. Ha sido reforzado con planchas de blindaje adicional y equipado con una torreta cerrada. Estas transformaciones han convertido al *Rhino* en un vehículo de combate sin capacidad de transporte. Muchas veces se equipa también a los *Predator* con barquillas laterales de armamento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y un artillero Marine Espacial por cada sistema de armamento (tres, si dispone de barquillas laterales).

ARMAMENTO Un Cañón Automático instalado en la torreta y equipado con Sistema de Puntería. Cada miembro de la dotación está equipado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

OPCIONES El *Predator* puede equiparse con dos barquillas laterales (una a cada lado). En cada barquilla puede instalarse una de las siguientes armas: Cañón Láser por +45 puntos, Bolter Pesado por +15 puntos, o Lanzallamas Pesado por +25 puntos.

El *Predator* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

El *Predator* puede reemplazar el Cañón Automático habitual de la torreta por dos Cañones Láser acoplados por un coste adicional de +30 puntos.

TRANSPORTE DE TROPAS RHINO 50 puntos

El ejército de Ángeles Oscuros debe incluir al menos un Tecnomarine para poder incluir transportes de tropas *Rhino*. El *Rhino* es el vehículo omnipresente en los parques de vehículos de los Capítulos de Marines Espaciales de toda la galaxia. También ha servido como base para innumerables variantes y conversiones.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial.

ARMAMENTO Dos Bolters acoplados con Sistema de Puntería. El conductor está equipado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

TRANSPORTE El *Rhino* está diseñado para transportar una Escuadra de 10 Marines Espaciales ó 5 Exterminadores.

OPCIONES El *Rhino* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.



RAZORBACK 150 puntos

El ejército de Ángeles Oscuros debe incluir al menos un Tecnomarine para poder incluir algún *Razorback*. El *Razorback* es un *Rhino* cuyo compartimento de la tripulación ha sido parcialmente reemplazado por una torreta y un artillero.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y un artillero Marine Espacial.

ARMAMENTO Un Cañón Láser y dos Cañones de Plasma acoplados instalados en una torreta, todos ellos equipados con Sistemas de Puntería. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

TRANSPORTE El *Razorback* está diseñado para transportar una Escuadra de batalla de 5 Marines Espaciales.

OPCIONES El *Razorback* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

PERSONAJES ESPECIALES ÁNGELES OSCUROS

COMANDANTE AZRAEL, GRAN SEÑOR SUPREMO DE LOS ÁNGELES OSCUROS, GUARDIÁN DE LA VERDAD

140 puntos + Cartas de Equipo

Cualquier ejército de Ángeles Oscuros puede incluir al Comandante Azrael. Si el ejército incluye al Comandante Azrael, éste será el Comandante del ejército.

El Comandante Azrael es el actual Gran Señor Supremo de los Ángeles Oscuros, y ostenta el título honorífico de *Guardián de la Verdad*, ya que es el único miembro del Capítulo que puede penetrar en las criptas más profundas de La Roca.

Cada Gran Señor Supremo de los Ángeles Oscuros elige a su sucesor de entre los miembros del Círculo Interior. Al morir el Gran Señor Supremo de los Ángeles Oscuros, su elección es proclamada de forma solemne entregándole el *Yelmo de Lion* y la *Espada de los Secretos*, dos reliquias de gran poder para los Ángeles Oscuros.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Azrael	10	7	7	5	5	4	8	4	10

ARMAMENTO Azrael está armado con la *Espada de los Secretos* y una Combi Arma compuesta por un Bolter y un Rifle de Plasma. Azrael también está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA El Comandante Azrael está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más. Además está protegido por el *Yelmo de Lion*.

EQUIPO Azrael es un Héroe Legendario y por tanto puede equiparse con hasta tres Cartas de Equipo, que deben ser la *Espada de los Secretos*, el *Yelmo de Lion* y su Combi Arma.

FACTOR DE ESTRATEGIA El Comandante Azrael es un comandante de tropas astuto y muy experimentado. Su Factor de Estrategia es de 6.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Chequeos de Desmoralización* deben aplicarse a Azrael normalmente.

ALA DE MUERTE: El Comandante Azrael es miembro del *Ala de Muerte* y por tanto es inmune a todos los efectos psicológicos.

PORTADOR DEL YELMO: El Portador del Yelmo, una extraña criatura perteneciente a los denominados *Vigilantes en la Oscuridad*, es el encargado de llevar el *Yelmo de Lion* allí donde vaya el Gran Señor Supremo de los Ángeles Oscuros. Siempre que Azrael mueva, el Portador del Yelmo deberá colocarse a una distancia máxima de 5 centímetros de su posición final, incluso si Azrael ha sido teleportado o transportado por algún poder extraordinario. El Vigilante tiene un único pero poderoso poder Psíquico que le protege de cualquier forma de ataque, por lo que es imposible dañarle de ninguna forma. Sin embargo, este ser tampoco podrá atacar de forma alguna. Si Azrael muere o es retirado del campo de batalla, el Portador del Yelmo también deberá ser retirado, pero reaparecerá si Azrael vuelve a aparecer.

EL YELMO DE LION

25 puntos

El Yelmo de Lion es un artefacto defensivo que según se dice perteneció al propio Lion El Jonson. Tiene forma de un casco alado de Marine Espacial. En su interior se encuentra un artefacto que proyecta una pantalla esférica de energía defensiva.

El Yelmo de Lion proyecta una esfera de energía de 8 cm de radio. Las miniaturas situadas en el interior del área cubierta por la esfera dispondrán de una tirada de salvación de 4+ no modificable contra cualquier ataque procedente del exterior de la esfera. Esta tirada de salvación puede aplicarse a cualquier ataque, incluidos los ataques Psíquicos. Hay que tener en cuenta que la tirada de salvación no podrá efectuarse si el ataque tiene su origen en el interior de la burbuja.

Las miniaturas *no podrán* utilizar sus pantallas de energía personales, ni tan sólo contra enemigos que ataquen desde el interior de la esfera, ya que es posible utilizar más de una pantalla de energía simultáneamente.

SÓLO GRAN SEÑOR SUPREMO DE LOS ÁNGELES OSCUROS

LA ESPADA DE LOS SECRETOS

10 puntos

La Espada de los Secretos fue creada después de la desaparición de Jonson, pero no por eso es menos poderosa. Fue tallada en un bloque de obsidiana negra como el azabache. La Espada está tan increíblemente bien tallada que nunca ha sido mellada ni ha perdido su cortante filo a lo largo de los milenios. También es el único medio por el que puede accederse a las criptas de los niveles más profundos de La Roca, ya que para entrar en la siniestra mazmorra donde está encerrado el hereje Luther debe introducirse la Espada de los Secretos en una grieta del muro de piedra.

La *Espada de los Secretos* es una mortífera arma de combate cuerpo a cuerpo que tiene las siguientes características:

Fuerza	Heridas	Modif. Salv.	Pen. Blindaje	Especial
6	1	-4	1D6+1D12+6	Bloquear

SÓLO GRAN SEÑOR SUPREMO DE LOS ÁNGELES OSCUROS

COMBI ARMA

10 puntos

Una Combi Arma es una combinación de dos armas básicas, que en este caso son un Bolter y un Rifle de Plasma.

En cada fase de disparo puede dispararse alternativamente una de las dos armas de la Combi Arma según las reglas normales, o disparar ambas armas contra el mismo objetivo, aplicando un modificador de -1 a la tirada para impactar de ambos disparos.



EZEQUIEL, GRAN MAESTRO DE LOS BIBLIOTECARIO, CUSTODIO DEL LIBRO DE LA SALVACIÓN, GURDIÁN DE LAS LLAVES

210 puntos + Cartas de Equipo



Un ejército de Ángeles Oscuros puede incluir a Ezequiel como Bibliotecario Jefe.

Ezequiel es el actual Gran Maestro de los Bibliotecarios del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Ezequiel perdió su ojo izquierdo hace muchos años, en la batalla por la Puerta Sulariana luchando contra las hordas de Waa Groblonik. La herida fue sanada rápidamente, implantándose un sencillo ojo biónico. De esta forma Ezequiel pudo regresar al combate a tiempo para dirigir el contraataque que finalmente derrotó al ejército de Groblonik. Ezequiel se negó a que su ojo biónico fuera reemplazado por un implante más sofisticado y discreto, como muestra de respeto hacia aquellos de sus camaradas que murieron durante la batalla.

ESPADAS PSÍQUICAS

10 puntos

Las estrías cristalinas que recorren la hoja de la Espada Psíquica atraen a la iridiscente energía Psíquica a su alrededor.

Al final de la fase Psíquica puede almacenarse en la *Espada Psíquica* una carta de energía que no se haya utilizado, en vez de colocarse en el mazo de descarte de cartas de Disformidad. La carta almacenada puede recuperarse del arma y usarse en posteriores fases Psíquicas. En combate cuerpo a cuerpo, la *Espada Psíquica* aumenta el Atributo de Fuerza de quien la empuña en un valor igual a su nivel de maestría y hiere automáticamente a Demonios, impidiéndoles además efectuar su tirada de salvación. Quien la empuña también puede invertir la carta de Energía almacenada para obtener un +2 adicional a su Fuerza y un -2 a la tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. La *Espada Psíquica* puede emplearse para *Bloquear*.

SÓLO PSÍQUICOS

Ezequiel ostenta el título de Guardián de las Llaves, como reconocimiento a la función primordial de los Bibliotecarios Ángeles Oscuros de guardianes de las catacumbas de La Roca. Además es el Custodio del Libro de la Salvación, donde están anotados los nombres de todos los Ángeles Oscuros Descarriados que han sido capturados por el Capítulo. Este libro tiene una gran significación cultural para los Ángeles Oscuros. Ezequiel no se separará del libro hasta que muera, momento en el que pasará a manos del siguiente Gran Maestro de los Bibliotecarios.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ezequiel	10	7	7	5	5	4	7	3	9

ARMAMENTO Ezequiel está armado con una Espada Psíquica. Ezequiel también está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA Ezequiel está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más.

EQUIPO Ezequiel es un Jefe Bibliotecario, y por tanto puede equiparse con hasta cuatro Cartas de Equipo, que deben ser *Espada Psíquica*, *Capucha Psíquica*, *Ojo Biónico* y el *Libro de la Salvación*.

HABILIDAD PSÍQUICA

Ezequiel es un Jefe Bibliotecario, por lo que su Nivel de Maestría es de 4.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Cheques de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

ALA DE MUERTE: Ezequiel es miembro del *Ala de Muerte* y por tanto es inmune a todos los efectos psicológicos.

EL LIBRO DE LA SALVACIÓN Sin Coste

En el *Libro de la Salvación* están escritos todos los nombres de los Descarriados que han sido capturados por los Ángeles Oscuros durante la Gran Cruzada. El libro tiene una profunda significación cultural para los Ángeles Oscuros, por lo que nunca permitirán que caiga en manos del enemigo.

Si Ezequiel muere, no deberá retirarse su miniatura del campo de batalla. La miniatura tendrá que dejarse tumbada sobre el lugar donde haya muerto. El primer Ángel Oscuro en llegar al punto donde se encuentre el cuerpo de Ezequiel podrá recuperar el libro si no lleva a cabo ningún ataque. Hasta que el libro haya sido recuperado, todos los Ángeles Oscuros serán inmunes a los efectos psicológicos, no podrán quedar Desmoralizados, y podrán añadir +1 a su Habilidad de Armas. Sin embargo, si los Ángeles Oscuros no han conseguido recuperar el libro al finalizar la batalla, perderán 10 puntos de victoria.

SÓLO GRAN MAESTRO DE LOS BIBLIOTECARIOS
ÁNGELES OSCUROS

CAPUCHA PSÍQUICA

25 puntos

Una Capucha Psíquica es de hecho una complicada madeja de finos cables y cristales incorporados en un casco o colocada directamente sobre la cabeza. La Capucha Psíquica incrementa la habilidad de un Psíquico de interferir las manipulaciones de la Disformidad que lleve a cabo otro Psíquico, ayudándole a dispersar un poder Psíquico.

Un Psíquico equipado con la Capucha Psíquica podrá efectuar de nuevo la tirada de dados al intentar dispersar un poder Psíquico.

SÓLO PSÍQUICOS

OJO BIÓNICO

5 puntos

Un Ojo Biónico es un reemplazo tecnológico para un ojo perdido a causa de una herida o una enfermedad. En muchos aspectos es superior al ojo original, proporcionando una visión más perfecta y permitiendo ver en una gama más amplia de espectros de luz; eso significa que el usuario puede ver en la oscuridad, detectar radiación a simple vista, etc.

Cualquier miniatura equipada con un Ojo Biónico podrá aplicar un modificador de +1 a la tirada para impactar y podrá detectar tropas ocultas, emisiones de energía por parte de vehículos, Psíquicos, etc. a una distancia de hasta 60 centímetros.

HERMANO BETHOR, PORTADOR DEL ESTANDARTE SAGRADO

35 puntos + Cartas de Equipo

Cualquier ejército de Ángeles Oscuros puede incluir al Hermano Bethor como Portaestandarte de Batalla.

Los Ángeles Oscuros tienen tres estandartes muy antiguos, que fueron utilizados por primera vez durante la Gran Cruzada. La tradición exige que tan sólo uno de ellos sea utilizado en combate mientras los otros dos permanecen en el Gran Salón de La Roca. El Hermano Bethor es el actual Portador del Estandarte Sagrado. El Hermano Bethor fue seleccionado para esta sagrada misión después de haber demostrado su valor durante la purificación de Durganion XIII, donde consiguió recuperar -sin ayuda de nadie- el Estandarte de la 3ª Compañía que había sido capturado por una progenie *Genestealer*.

Tipo de Tropas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bethor	10	5	5	4	4	1	5	1	9

- ARMAMENTO** Bethor está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.
- ARMADURA** Bethor está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más.
- EQUIPO** Bethor es un Veterano, y por tanto puede poseer una Carta de Equipo, que siempre debe ser uno de los estandartes sagrados de los Ángeles Oscuros.

EL ESTANDARTE DE LA FIRMEZA

50 puntos

Este estandarte refuerza el insuperable valor y tenacidad del Capítulo. El estandarte inspira a los Ángeles Oscuros próximos que ataquen al enemigo con mayor determinación, avanzando imperturbables mientras disparan sin pausa contra el enemigo.

Cualquier Ángel Oscuro situado a 15 centímetros o menos del Estandarte podrá mover hasta 10 centímetros y efectuar *Fuego Rápido* en el mismo turno.

SÓLO PORTADOR DEL ESTANDARTE SAGRADO

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Chequeos de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

ALA DE MUERTE: Bethor es miembro del *Ala de Muerte* y por tanto es inmune a todos los efectos Psicológicos.

ESTANDARTE DE BATALLA: Cualquier Ángel Oscuro situado a 30 centímetros o menos del Hermano Bethor podrá efectuar de nuevo cualquier chequeo de Liderazgo que no haya superado. Además, el Hermano Bethor podrá elegir el estandarte que portará de entre los tres descritos a continuación.

EL ESTANDARTE DE LA RETRIBUCIÓN

25 puntos

El estandarte de la Retribución recuerda a los Ángeles Oscuros que los enemigos del Emperador no pueden ser perdonados jamás. El estandarte inspira a los Ángeles Oscuros para que sigan luchando incluso en circunstancias adversas, aplastando al enemigo con la furia de la justicia.

Cualquier Ángel Oscuro situado a 15 centímetros o menos del estandarte causará siempre 1 impacto como mínimo en combate cuerpo a cuerpo, incluso si pierde o empatiza el combate contra su oponente. Hay que tener en cuenta que por tanto es posible que el enemigo cause una o más heridas en el Marine Espacial, de forma que ambos contendientes mueran en el mismo turno de combate.

SÓLO PORTADOR DEL ESTANDARTE SAGRADO

EL ESTANDARTE DE LA DEVASTACIÓN

50 puntos

El estandarte de la Devastación recuerda a los Ángeles Oscuros que deben responder siempre a cualquier ataque con la máxima letalidad.

Cualquier Ángel Oscuro situado a 15 centímetros o menos del estandarte, que sea objetivo de una carga por parte de cualquier enemigo, podrá disparar contra él como si se hallara dispuesto para efectuar *Fuego de Supresión*.

SÓLO PORTADOR DEL ESTANDARTE SAGRADO

SAPPHON, GRAN SEÑOR DE LOS CAPELLANES, DESCUBRIDOR DE LA VERDAD

160 puntos + Cartas de Equipo

Cualquier ejército de Ángeles Oscuros puede incluir a Sapphon como Gran Capellán.

Sapphon es en la actualidad Gran Señor de los Capellanes del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Sapphon no fue ascendido a la posición de Gran Señor por su edad o por su habilidad como Interrogador (Asmodai es superior a él en ambas), sino por su habilidad como líder guerrero. Se dice que cuando Sapphon acompaña a los Ángeles Oscuros al combate, incluso estos valientes e indómitos guerreros se sienten fortalecidos por su presencia y llevan a cabo acciones de aún más extraordinario valor.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sapphon	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Sapphon está equipado con un *Crozius Arcanum* y una Espada de Energía. Además también está equipado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA Sapphon está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más. Además, puesto que es un Capellán, está equipado con un *Rosarius* que lleva incorporada una Pantalla de Conversión.

ASMODAI, CAPELLÁN INTERROGADOR

84 puntos + Cartas de Equipo

Cualquier ejército Ángel Oscuro puede incluir a Asmodai como Capellán Interrogador.

De todos los Capellanes Interrogadores vivos de los Ángeles Oscuros, Asmodai es el más viejo y el que ha logrado más conversiones. Asmodai está completamente decidido a obligar a todos los Descarriados que caigan en sus manos a arrepentirse.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asmidai	10	6	6	5	5	2	6	2	9

ARMAMENTO Asmodai está equipado con un *Crozius Arcanum*. Además también está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA Asmodai está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más. Además, puesto que es un Capellán, está equipado con un *Rosarius* que lleva incorporada una Pantalla de Conversión.

EQUIPO Asmodai es un Héroe, y por tanto puede poseer hasta dos Cartas de Equipo. Una de ellas debe ser obligatoriamente las *Cuchillas de la Razón*. Asmodai puede equiparse además con otro objeto, adquirido de la forma habitual.

Asmodai puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

EQUIPO

Sapphon es un Héroe Legendario, y por tanto puede contar con hasta tres Cartas de Equipo, que pueden adquirirse de la forma habitual.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Chequeos de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

ALA DE MUERTE: Sapphon es miembro del *Ala de Muerte* y por tanto es inmune a todos los efectos psicológicos. Además, nunca puede quedar Desmoralizado.

LIDERAZGO: Los Capellanes inspiran un gran respeto y temor, y Sapphon más que ningún otro. Cualquier Ángel Oscuro situado a 20 centímetros o menos de Sapphon podrá efectuar de nuevo cualquier chequeo de Liderazgo que no haya superado. De esta forma tendrá una segunda oportunidad de superar, por ejemplo, un chequeo de Desmoralización o un chequeo de psicología. Además, cualquier unidad que esté al mando de Sapphon será inmune a todos los efectos psicológicos y nunca quedará Desmoralizada.



REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Chequeos de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

ALA DE MUERTE: Asmodai es un Capellán Interrogador, y por tanto es inmune a todos los efectos de psicología.

LIDERAZGO: Los Capellanes inspiran un gran respeto y terror, por lo que cualquier Ángel Oscuro situado a 20 centímetros o menos de Asmodai podrá efectuar de nuevo cualquier chequeo de Liderazgo que no haya superado. De esta forma tendrá una segunda oportunidad de superar, por ejemplo, un chequeo de Desmoralización o un chequeo de psicología.

LAS CUCHILLAS DE LA RAZÓN

25 puntos

Las Cuchillas de Razón son un horripilante artefacto arcano que parece un cuchillo, pero tiene numerosas cuchillas bruñidas y muy afiladas. Grabados en las cuchillas hay numerosos circuitos neurales extremadamente finos que causan un dolor agónico sobre cualquier fibra nerviosa que corten.

Aunque la función principal de *Las Cuchillas de la Razón* no es emplearlas como un arma, este artefacto puede utilizarse para atacar. Cualquier enemigo vivo que sufra al menos una herida causada por *Las Cuchillas de la Razón* quedará incapacitado y deberá retirarse del campo de batalla como una baja más, aunque la víctima pudiera resistir aún una o más heridas.

Fuerza	Heridas	Modif. Salv.	Pen. Blindaje	Especial
5	1	-2	1D6+3	Ver reglas

SÓLO CAPELLANES INTERROGADORES
Y GRANDES CAPELLANES

LISTA DE EJÉRCITO ÁNGELES SANGRIENTOS

ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

Personajes	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del ejército puede destinarse a adquirir Personajes de la sección de Personajes de la lista de ejército.
Escuadras	25%+	Al menos la cuarta parte del valor en puntos total del ejército debe destinarse a adquirir Escuadras de la sección de Escuadras de la lista de ejército, aunque puede destinarse más de la cuarta parte si se desea.
Armas de Apoyo	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del ejército puede destinarse a adquirir armas de apoyo y aliados de la sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército.



PERSONAJES

0-1 CAPITÁN EXTERMINADOR 125 puntos

El Capitán Exterminador es el Capitán de la Primera Compañía del Capítulo. El Capitán Exterminador puede ser el Comandante del ejército, si así se desea. Hay que tener en cuenta que el ejército debe incluir al menos una miniatura para actuar como Comandante del ejército. Para poder adquirir un Capitán Exterminador, el ejército debe incluir una o más Escuadras de Marines Espaciales Exterminadores.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán Exterminador	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Bolter de Asalto y Espada de Energía.

ARMADURA Armadura de Exterminador (tirada de salvación 3+ con 2D6).

EQUIPO El Capitán Exterminador puede tener hasta tres Cartas de Equipo.

El Capitán Exterminador puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo, en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo de Exterminador.

ESTRATEGIA Si el Capitán Exterminador es el Comandante del ejército, su Factor de Estrategia será de 5.

ESPECIAL Si el Capitán Exterminador es el Comandante del ejército, cualquier unidad de Marines Espaciales situada a 30 centímetros o menos de él podrá emplear su Atributo de Liderazgo al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo.

0-1 CAPITÁN MARINE ESPACIAL 96 puntos

El Capitán Marine Espacial es el Capitán de una de las compañías del Capítulo. El Capitán Marine Espacial puede ser el Comandante del ejército. Hay que tener en cuenta que el ejército puede incluir tanto a un Capitán Exterminador como a un Capitán Marine Espacial, en cuyo caso deberá decidirse cuál de ellos actuará como Comandante del ejército.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO El Capitán puede tener hasta tres Cartas de Equipo.

El Capitán puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Capitán puede entrar en combate montado en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESTRATEGIA Si el Capitán es el Comandante del ejército, su Factor de Estrategia será de 5.

ESPECIAL Si el Capitán es el Comandante del ejército, cualquier unidad de Marines Espaciales situada a 30 centímetros o menos de él podrá utilizar su Atributo de Liderazgo al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo.

0-1 PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA 55 puntos

El ejército de Ángeles Sangrientos puede incluir un Portaestandarte de Compañía. El estandarte es portado por un Marine Espacial Veterano, especialmente seleccionado por su habilidad y coraje.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portaestandarte	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO El Portaestandarte puede tener una Carta de Equipo.

El Portaestandarte puede disponer de adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Portaestandarte puede entrar en combate montado en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESPECIAL Cualquier unidad de Ángeles Sangrientos situada a 30 centímetros o menos del Portaestandarte podrá efectuar de nuevo cualquier chequeo de Liderazgo que no haya superado.

CAPELLÁN

Veterano 53 puntos

Héroe 84 puntos

Héroe Legendario 125 puntos

Los Capellanes conducen los ritos de su Capítulo, ofician las antiguas ceremonias de Iniciación y Vindicación, y cantan las liturgias de batalla cuando sus hermanos marchan a la guerra.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capellán Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Héroe Capellán	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Héroe Legendario Capellán	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Todo Capellán está equipado con un *Crozius Arcanum* y un *Rosarius* (tirada de salvación de 4+ sin modificar). El coste de estos artefactos ya está incluido en su valor en puntos.

Un Capellán puede tener hasta dos Cartas de Equipo.

Los Capellanes pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Capellán puede entrar en combate montado en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.



BIBLIOTECARIO

Semántico 53 puntos

Codicario 97 puntos

Epistolario 152 puntos

Jefe Bibliotecario 196 puntos

Los Bibliotecarios de los Marines Espaciales están adiestrados para utilizar sus poderes Psíquicos innatos para descargar mortíferos ataques Psíquicos contra el enemigo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Semántico	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Codicario	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Epistolario	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Jefe Bibliotecario	10	7	7	5	5	4	7	3	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Un Bibliotecario puede adquirir hasta el siguiente número de Cartas de Equipo: Semántico (1); Codiciario (2); Epistolario (3); Jefe Bibliotecario (4).

Los Bibliotecarios pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Bibliotecario puede entrar en combate montado en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESPECIAL Los niveles psíquicos de los Bibliotecarios son: Semántico (Nivel Psíquico 1); Codiciario (Nivel Psíquico 2); Epistolario (Nivel Psíquico 3); Jefe Bibliotecario (Nivel Psíquico 4).

MÉDICO 40 puntos

Los Médicos asisten a los heridos en el campo de batalla, y se ocupan de recuperar los irremplazables modelos genéticos de los guerreros Marines Espaciales muertos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Médico	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Un Médico está equipado con un Medibot, y además puede contar con una Carta de Equipo.

Los Médicos pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

El Médico puede entrar en combate montado en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

TECNOMARINE 33 puntos

Los Tecnomarines tienen profundos conocimientos sobre reactores y maquinaria. Son los encargados del mantenimiento de los vehículos y de las armas de apoyo del Capítulo, y los que reparan aquellos que resultan dañados en combate.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tecnomarine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

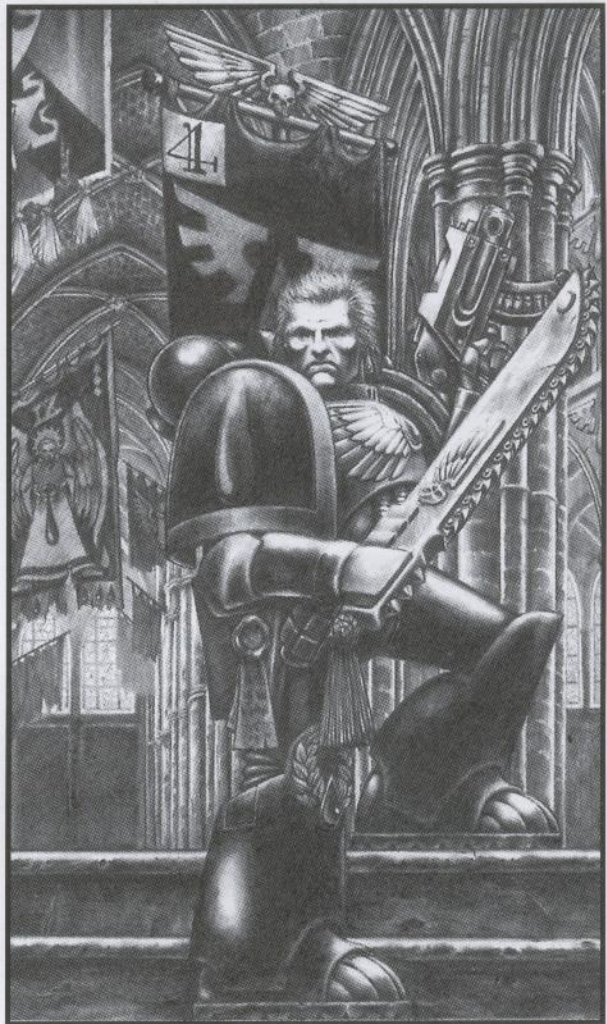
ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Un Tecnomarine puede tener hasta tres Cartas de Equipo.

Los Tecnomarines pueden disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

Un Tecnomarine puede entrar en combate montado en una Motocicleta por un coste adicional de +20 puntos.

ESPECIAL Pueden adquirirse hasta tres Servidores para operar como dotaciones de las armas de apoyo por cada Tecnomarine presente en el ejército.



SARGENTOS VETERANOS +5 puntos

Cualquier Escuadra Táctica, de Asalto, de Devastadores o de Exploradores puede sustituir a su Sargento normal por un Sargento Veterano por un coste adicional de +5 puntos. Los Sargentos Veteranos han sobrevivido a numerosas campañas; tienen amplia experiencia y conocimientos guerreros.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sargento Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMAMENTO El mismo que el Sargento al que sustituya.

ARMADURA La misma que el Sargento al que sustituya.

EQUIPO Un Sargento Veterano puede tener una Carta de Equipo.

Un Sargento Veterano puede disponer del equipo adicional que podría adquirir el Sargento al que sustituya.

ESCUADRAS

0-1 COMPAÑÍA DE LA MUERTE

35 puntos
por miniatura

Si el ejército incluye algún Capellán de los Ángeles Sangrientos, también podrá incluirse una unidad de la Compañía de la Muerte. Un ejército nunca podrá incluir más de una unidad de la Compañía de la Muerte. La Compañía de la Muerte debe estar al mando de un Capellán adquirido independientemente en la Sección Personajes de esta lista de ejército.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Compañía de la Muerte	10	5	4	4	4	1+1	4	1	10

ESCUADRA

La Compañía de la Muerte debe estar compuesta como mínimo por cinco miniaturas además del Capellán, pero puede ser tan numerosa como se desee. No existe ningún límite máximo al tamaño de la Compañía de la Muerte.

ARMAMENTO

Pistola Bolter.

ARMADURA

Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO

Cualquier miniatura puede disponer de armas adicionales adquiridas en la Lista de Equipo, en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Tantas miniaturas como se desee pueden equiparse con Bolters por un coste adicional de +3 puntos por miniatura.

La totalidad de la Compañía de la Muerte puede equiparse con Granadas de Fragmentación por un coste adicional de +2 puntos por miniatura.

La totalidad de la Compañía de la Muerte puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste adicional de +3 puntos por miniatura.

La totalidad de la Compañía de la Muerte puede equiparse con Granadas de Fusión por un coste adicional de +5 puntos por miniatura.

La totalidad de la Compañía de la Muerte puede equiparse con Retrorreactores por un coste adicional de +50 puntos.

Hay que tener en cuenta que no es necesario que todos los componentes de la Compañía de la Muerte estén equipados de igual forma; cada Marine Espacial puede equiparse con las armas que se deseen. La única excepción son las Granadas; si la Compañía de la Muerte está equipada con granadas, todas deben ser del mismo tipo.

ESPECIAL

El tamaño de la Compañía de la Muerte puede variar desde un mínimo de cinco miniaturas, hasta ser tan grande como se desee. Sin embargo, independientemente de su tamaño, siempre luchará como una única unidad mientras esté al mando de un Capellán de los Ángeles Sangrientos. Si dejan de estar al mando del Capellán, los Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte dejarán de operar como una unidad, y todas las miniaturas moverán aleatoriamente, tal y como se describe en las reglas de la Compañía de la Muerte de la sección Fuerzas de los Marines Espaciales.



ESCUADRA DE EXTERMINADORES

315 puntos

Cada Capítulo de Marines Espaciales dispone de una pequeña cantidad de Armaduras de Exterminador: Se trata de armaduras formidables con armamento integrado en la propia estructura de la armadura. Estas armaduras son muy escasas y veneradas, por lo que tan sólo los Marines Espaciales de la Primera Compañía del Capítulo tienen el honor de poder emplearlas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Exterminador	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ESCUADRA

Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial Exterminador y 4 Marines Espaciales Exterminadores.

ARMAMENTO

Puño de Combate y Bolter de Asalto con Sistema de Puntería.

ARMADURA

Armadura de Exterminador (tirada de salvación 3+ en una tirada de 2D6).

EQUIPO

Una miniatura puede reemplazar su Bolter de Asalto por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas Pesadas de Exterminador.

Tantas miniaturas como se desee pueden reemplazar su Puño de Combate por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo de Exterminador.

La totalidad de la Escuadra puede ser teleportada al campo de batalla por un coste adicional de +50%, su valor total en puntos.

ESCUADRA DE MARINES ESPACIALES VETERANOS

330 puntos

Los Marines Espaciales Veteranos de la Primera Compañía son los Marines Espaciales con más experiencia en combate de todo el Capítulo. Los Marines Espaciales Veteranos de los Ángeles Sangrientos están equipados para operar como tropas de asalto.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9

- ESCUADRA** Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 9 Marines Espaciales Veteranos.
- ARMAMENTO** Pistola Bolter, Granadas Perforantes y Granadas de Fragmentación.
- ARMADURA** Servoarmadura (tirada de salvación 3+).
- EQUIPO** Cualquier miniatura puede disponer de armas adicionales adquiridas en la Lista de Equipo en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.
- Hasta dos miniaturas pueden disponer de un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas Especiales.
- El Sargento puede tener una Carta de Equipo.
- La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Cegadoras por un coste adicional de +20 puntos.
- La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas de Fusión por un coste adicional de +50 puntos.
- La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Retrorreactores por un coste adicional de +50 puntos (si la Escuadra se divide en dos Escuadras de Combate al inicio de la batalla, una o ambas Escuadras de batalla podrán equiparse con Retrorreactores por un coste adicional de +25 puntos por cada Escuadra de Combate de cinco guerreros).



ESCUADRA DE ASALTO... 300 puntos

Las Escuadras de Asalto están equipadas con armas de combate cuerpo a cuerpo, como Pistolas y Espadas Sierra. Con frecuencia están equipadas con Retrorreactores que les permiten sobrevolar las áreas de terreno difícil, y moverse más rápidamente que las tropas normales.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

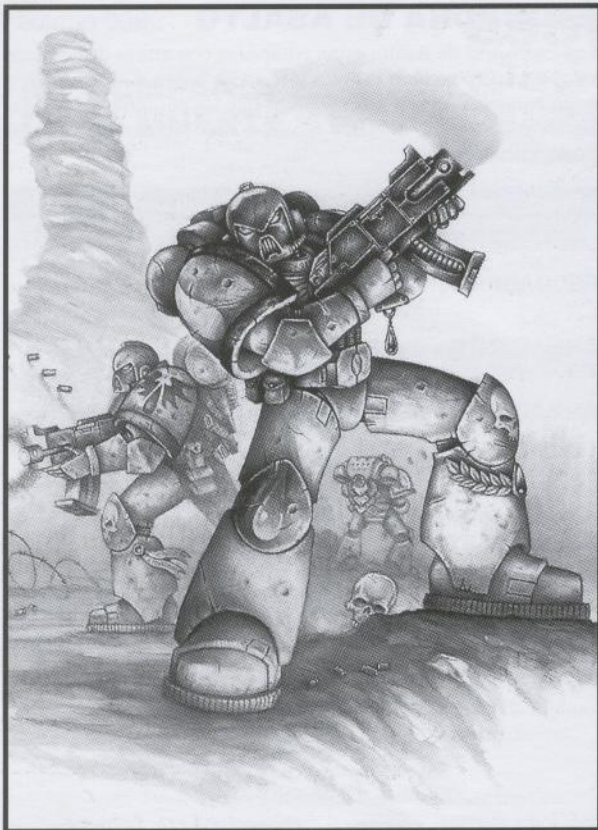
- ESCUADRA** Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 9 Marines Espaciales.
- ARMAMENTO** Pistola Bolter, Granadas Perforantes y Granadas de Fragmentación.
- ARMADURA** Servoarmadura (tirada de salvación 3+).
- EQUIPO** Cualquier miniatura puede disponer de armas adicionales adquiridas en la Lista de Equipo en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.
- Hasta dos miniaturas pueden disponer de un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas Especiales.
- La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Cegadoras por un coste adicional de +20 puntos.
- La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas de Fusión por un coste adicional de +50 puntos.
- La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Retrorreactores por un coste adicional de +50 puntos (si la Escuadra se divide en dos Escuadras de Combate al inicio de la batalla, una o ambas Escuadras de batalla puede equiparse con Retrorreactores por un coste adicional de +25 puntos por cada Escuadra de combate de cinco guerreros).

ESCUADRA DE DEVASTADORES... 300 puntos

Las Escuadras de Devastadores están equipadas con gran cantidad de armas pesadas, que utilizan para destruir los vehículos y fortificaciones del enemigo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

- ESCUADRA** Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 9 Marines Espaciales.
- ARMAMENTO** Bolter, Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.
- ARMADURA** Servoarmadura (tirada de salvación 3+).
- EQUIPO** Hasta cuatro miniaturas pueden reemplazar su Bolter por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas Pesadas.
- El Sargento Marine Espacial puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.



ESCUADRA DE EXPLORADORES 100 puntos

El equipo de los Exploradores es más ligero que el del resto de los Marines Espaciales. Están adiestrados para despejar el camino del resto de Marines Espaciales, para lanzar incursiones contra posiciones defensivas vitales, y para observar la potencia de fuego del enemigo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sargento	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Exploradores	10	4	3	4	3	1	4	1	7

ESCUADRA Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 4 Exploradores Marines Espaciales.

ARMAMENTO Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Armadura de Explorador (tirada de salvación 4+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede disponer de un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas de Exploradores.

Una miniatura puede disponer de un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas Especiales o en la Sección Armas Pesadas.

El Sargento Marine Espacial puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste adicional de +15 puntos.

ESCUADRA TÁCTICA 300 puntos

Las Escuadras Tácticas son muy flexibles y tácticamente adaptables. Son el tipo fundamental de Escuadra en la mayoría de Capítulos de Marines Espaciales.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA Una Escuadra está compuesta por un Sargento Marine Espacial y 9 Marines Espaciales.

ARMAMENTO Bolter, Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Una miniatura puede reemplazar su Bolter por un arma adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas Pesadas.

Una miniatura puede reemplazar su Bolter por un arma adquirida en la Lista de Equipo, en la Sección Armas Especiales.

El Sargento Marine Espacial puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste adicional de +30 puntos.

ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS 47 puntos por miniatura

Bien armados y extremadamente móviles, los Escuadrones de Motocicletas Marines Espaciales son excelentes unidades de reconocimiento, utilizadas para ocupar posiciones avanzadas antes que el enemigo pueda llegar a ellas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCUADRA Un Escuadrón de Motocicletas está compuesto por de 3 a 5 Marines Espaciales montados en Motocicletas de Marine Espacial.

ARMAMENTO Cada Motocicleta está equipada con dos Bolters acoplados y equipados con un Sistema de Puntería. Cada Marine Espacial está armado con una Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

EQUIPO Cualquier miniatura puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en la Sección Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Hasta dos miniaturas pueden disponer de un arma adicional adquirida en la Lista de Equipo en la Sección Armas Especiales.

La Escuadra entera puede equiparse con Granadas Cegadoras por un coste adicional de +2 puntos por miniatura.

La Escuadra entera puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste adicional de +3 puntos por miniatura.

APOYO Además de las 3 a 5 Motocicletas normales, el Escuadrón puede incluir una Motocicleta de Ataque de los Marines Espaciales por un coste de 110 puntos.

ARMAS DE APOYO



La Guardia Imperial

ALIADOS

Un ejército de Ángeles Sangrientos puede luchar junto a tropas aliadas adquiridas de entre las listas de ejército del volumen Codex Warhammer 40,000, indicadas a continuación. Deberá consultarse el volumen de la serie Codex Warhammer 40,000 correspondiente al ejército en cuestión para los detalles exactos de éste.

Cualquier lista de ejército de Marines Espaciales, Guardia Imperial, Agentes Imperiales, Squats, y Eldar (sin embargo, no podrá emplearse el Avatar Eldar).

ARMADURA ACORAZADO (DREADNOUGHT) 115 puntos + armamento

Si el ejército de Ángeles Sangrientos incluye al menos un Tecnomarine, también pueden incluirse Armaduras Acorazado (*Dreadnoughts*).

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	I	A	L
Dreadnought	15	6	6	7	5	3	10

ARMAMENTO Un *Dreadnought* puede estar equipado con dos armas o combinaciones de armas adquiridas en la Lista de Equipo en la Sección Armamento para *Dreadnoughts*. En tal lista se presenta también el coste en puntos de cada arma o combinación de armas.

OPCIONES Una Armadura Acorazado puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

TARÁNTULA 20 puntos + armamento

Si el ejército incluye al menos un Tecnomarine, también podrán incluirse *Tarántulas*. La *Tarántula* es un sistema de armamento defensivo semiautomático, utilizado habitualmente para proteger instalaciones o para formar la primera línea de defensa de un complejo de fortificaciones. Una *Tarántula* puede equiparse con diferentes tipos de armamento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Servidor	10	3	4	3	4	1	4	1	7

DOTACIÓN La dotación de una *Tarántula* está formada por un Servidor.

ARMAMENTO Una *Tarántula* puede equiparse con las armas adquiridas de la lista presentada más adelante. Todas ellas están equipadas con Sistema de Puntería. El Servidor no está equipado con ningún arma adicional, pero puede luchar normalmente en combate cuerpo a cuerpo.

ARMADURA El Servidor cuenta con anatomía blindada (tirada de salvación inherente de 5+).

OPCIONES Una *Tarántula* puede armarse con dos armas pesadas del mismo tipo, a elegir entre las de la siguiente lista, invirtiendo el coste en puntos indicado.

Arma	Coste en Puntos
1 Multicañón de Fusión	+65 puntos (Cuenta como un Multicañón de Fusión, no como dos)
2 Cañones Láser acoplados	+55 puntos
2 Lanzamisiles acoplados con Misiles Superperforantes	+55 puntos
2 Cañones Automáticos acoplados	+50 puntos
2 Bolters Pesados acoplados	+30 puntos



LÁSER MULTITUBO RAPIER 65 puntos

Si el ejército de Ángeles Sangrientos incluye al menos un Tecnomarine, también pueden incluirse Láseres Multitubo *Rapier*.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Servidor	10	3	4	3	4	1	4	1	7

DOTACIÓN La dotación de un Láser Multitubo *Rapier* está formada por un Servidor.

ARMAMENTO Láser Multitubo *Rapier* equipado con Sistema de Puntería. El Servidor no cuenta con ningún arma adicional, pero puede luchar normalmente en combate cuerpo a cuerpo.

ARMADURA El Servidor cuenta con anatomía blindada (tirada de salvación inherente de 5+).



TANQUE LAND RAIDER 220 puntos

El *Land Raider* es un vehículo blindado de combate multiuso, capaz de transportar una Escuadra de 10 Marines Espaciales ó 5 Exterminadores. El ejército de Ángeles Sangrientos debe incluir al menos un Tecnomarine para poder incluir tanques *Land Raider*.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y dos artilleros Marines Espaciales.

ARMAMENTO Dos Cañones Láser acoplados en cada barquilla lateral y dos Bolters Pesados acoplados en un afuste exterior. Todas estas armas están equipadas con Sistemas de Puntería. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

TRANSPORTE El *Land Raider* está diseñado para transportar una Escuadra de 10 Marines Espaciales ó 5 Exterminadores.

OPCIONES El *Land Raider* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

WHIRLWIND 150 puntos

Si el ejército de Ángeles Sangrientos incluye al menos un Tecnomarine, también podrán incluirse blindados tipo *Whirlwind*. El *Whirlwind* es una variante del *Rhino* que ha sido equipado con un Lanzacohetes Múltiple. En su interior transporta los cohetes, y el sistema de puntería y rastreo de los mismos. El *Whirlwind* es utilizado para proporcionar fuego artillero de apoyo a medio alcance.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y un artillero Marine Espacial.

ARMAMENTO Un Lanzacohetes Múltiple. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

OPCIONES El *Whirlwind* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

TANQUE PREDATOR 90 puntos

Si el ejército de Ángeles Sangrientos incluye al menos un Tecnomarine, también podrán incluirse tanques *Predator*. El *Predator* es una variante bastante habitual del *Rhino*. Ha sido reforzado con planchas de blindaje adicional y equipado con una torreta cerrada. Estas transformaciones han convertido al *Rhino* en un vehículo de combate sin capacidad de transporte. Con frecuencia se equipa también a los *Predator* con barquillas laterales de armamento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y un artillero Marine Espacial por cada sistema de armamento (tres artilleros si dispone de barquillas laterales).

ARMAMENTO Un Cañón Automático montado en la torreta, y equipado con Sistema de Puntería. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmadura (tirada de salvación 3+).

OPCIONES El *Predator* puede equiparse con dos barquillas laterales (una a cada lado). En cada barquilla puede instalarse una de las siguientes armas: Cañón Láser por +45 puntos, Bolter Pesado por +15 puntos, o Lanzallamas Pesado por +25 puntos.

El *Predator* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

El *Predator* puede reemplazar el Cañón Automático normal de la torreta por dos Cañones Láser acoplados por un coste adicional de +30 puntos.

TRANSPORTE DE TROPAS RHINO..... 50 puntos

El ejército de Ángeles Sangrientos debe incluir al menos un Tecnomarine para poder incluir transportes *Rhino*. El *Rhino* es el vehículo omnipresente en los parques de vehículos de los Capítulos de Marines Espaciales de toda la galaxia. También ha servido como base para innumerables variantes y conversiones.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial.

ARMAMENTO Dos Bolters acoplados con Sistema de Puntería. El conductor está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

TRANSPORTE El *Rhino* está diseñado para transportar una Escuadra de 10 Marines Espaciales.

OPCIONES El *Rhino* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.



RAZORBACK..... 150 puntos

El ejército de Ángeles Sangrientos debe incluir al menos un Tecnomarine para poder incluir transportes *Razorback*. El *Razorback* es un *Rhino* cuyo compartimento de la tripulación ha sido parcialmente reemplazado por una torreta y un artillero.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y un artillero Marine Espacial.

ARMAMENTO Un Cañón Láser y dos Cañones de Plasma acoplados instalados en una torreta, todos ellos equipados con Sistemas de Puntería. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA Todos los miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

TRANSPORTE El *Razorback* está diseñado para transportar una Escuadra de batalla de 5 Marines Espaciales.

OPCIONES El *Razorback* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Granadas Cegadoras por un coste adicional de +5 puntos.

LAND SPEEDER 145 puntos

Si el ejército de Ángeles Sangrientos incluye al menos un Tecnomarine, también podrán incluirse tantos *Land Speeders* como se deseen. El *Land Speeder* es un vehículo biplaza de ataque de gran velocidad, propulsado por un reactor gravítico. Los *Land Speeders* pueden equiparse con una gran variedad de armamento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y un artillero Marine Espacial.

ARMAMENTO Lanzallamas Pesado y Multicañón de Fusión, ambos equipados con Sistema de Puntería. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter. Uno de los miembros de la dotación puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones de Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo o Armas Especiales.

ARMADURA Ambos miembros de la tripulación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).

MOTOCICLETA DE ATAQUE 110 puntos

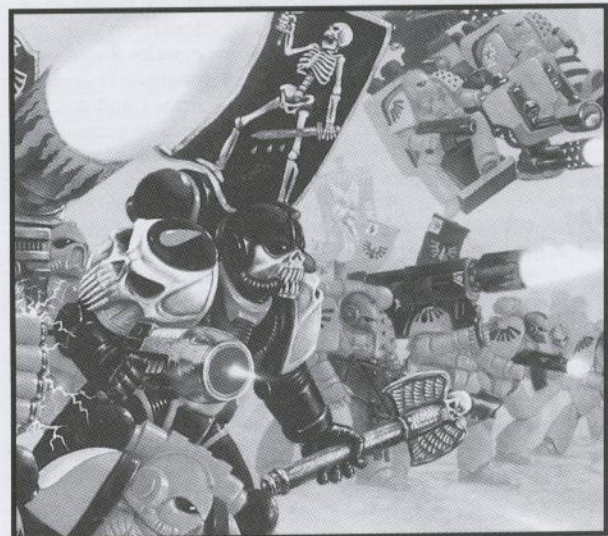
Si el ejército de Ángeles Sangrientos incluye al menos un Tecnomarine, también podrán incluirse Motocicletas de Ataque.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine Espacial	10	4	4	4	4	1	4	1	8

DOTACIÓN Un conductor Marine Espacial y un artillero Marine Espacial.

ARMAMENTO Dos Bolters acoplados y un Multicañón de Fusión, todos ellos equipados con Sistemas de Puntería. Cada miembro de la dotación está armado con una Pistola Bolter. Uno de los miembros de la dotación puede disponer de equipo adicional adquirido en la Lista de Equipo en las secciones de Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo o Armas Especiales.

ARMADURA Ambos miembros de la dotación están equipados con Servoarmaduras (tirada de salvación 3+).



PERSONAJES ESPECIALES ÁNGELES SANGRIENTOS

COMANDANTE DANTE, SEÑOR DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS 129 puntos + Cartas de Equipo



Cualquier ejército de los Ángeles Sangrientos puede incluir al Comandante Dante. Si el ejército incluye al Comandante Dante, éste será el Comandante del ejército.

El Comandante Dante es uno de los mejores y más experimentados comandantes de los Marines Espaciales. En gran parte se debe a la extraordinaria longevidad de los Ángeles Sangrientos, ¡qué le han permitido dirigir el Capítulo durante más de 1.100 años! Es venerado por muchos Señores de otros Capítulos, que pueden recordarle ya como un famoso Comandante cuando ellos todavía eran Exploradores. A causa de su reputación, cuando tuvo que elegirse un líder para la campaña de Armageddon, los Señores de los otros dos Capítulos que tomaron parte en ella (los Ultramarines y los Salamandras), decidieron unánimemente proponerle a él como Comandante en Jefe.

Dante es un líder completamente imparable, que rebosa energía y que siempre toma la iniciativa. Si el enemigo comete un error, Dante lo aprovecha rápidamente, normalmente con consecuencias catastróficas para el enemigo. Acostumbra a dirigir los ataques desde primera línea, encontrándosele normalmente allí donde la batalla es más encarnizada, cayendo desde el cielo al frente de su guardia personal y con un aura de energía alrededor de su cabeza.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dante	10	8	7	5	5	4	8	4	10

ARMAMENTO Dante está armado con un Hacha de Energía y la *Pistola Inferno*. Dante también está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA El Comandante Dante está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más.

EQUIPO Dante es un Héroe Legendario y por tanto, puede equiparse con hasta tres Cartas de Equipo, que deben ser la *Máscara Mortuoria de Sanguinius*, la *Pistola Inferno* y una *Pantalla de Conversión*. Además, Dante está equipado con un Retrorreactor (hay que tener en cuenta que el Retrorreactor de Dante *no es* una Carta de Equipo y por tanto, no cuenta contra su límite de tres cartas).

FACTOR DE ESTRATEGIA El Comandante Dante es un comandante astuto y muy experimentado. Su Factor de Estrategia es de 5.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Chequeos de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

GUARDIA PERSONAL: Dante puede estar escoltado por una Escuadra de cinco Marines Ángeles Sangrientos Veteranos equipados con Retrorreactores. Esta Escuadra debe adquirirse en la Sección Escuadras de la lista de ejército, pero sólo tendrá que invertirse la mitad del coste habitual de una Escuadra completa de diez Marines equipados con Retrorreactores (o sea, 190 puntos en vez de 380). Cualquier miniatura de la Guardia Personal de Dante podrá equiparse con armas especiales adquiridas en la Lista de Equipo del **Codex Ángeles de Muerte**.



MÁSCARA MORTUORIA DE SANGUINIUS

15 puntos

El casco de la armadura de Dante incluye una placa facial de oro increíblemente verosímil, que se dice fue esculpida con los rasgos faciales de Sanguinius. Durante el combate parece que cobra vida, apareciendo un aura de energía dorada que envuelve la cabeza del portador mientras el terror atenaza el corazón de sus enemigos.

El portador de la máscara causa *Terror*, tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

SÓLO COMANDANTE ÁNGELES SANGRIENTOS

LA PISTOLA INFERNO

10 puntos

La Pistola Inferno es un arma exquisitamente decorada e increíblemente antigua, cuyo origen se remonta a la Era Sinistra de la Tecnología. La Pistola utiliza un mecanismo parecido al del Rifle de Fusión, fundiendo literalmente al objetivo del disparo.

La Pistola Inferno precisa de algunos segundos en recargarse después de dispararse, por lo que al ser utilizada en combate cuerpo a cuerpo, tan sólo el primero de los impactos de cada turno podrá ser causado por la pistola. Cualquier impacto adicional deberá resolverse con el Hacha de Energía de Dante. La Pistola Inferno tiene el siguiente perfil:

Alcance		Para Impactar		Fuer.	Her.	Mod.	Pen.
Corto	Largo	Corto	Largo			Salv.	Blindaje
0-15	-	+1	-	8	1D3	-4	1D6+1D3+8

Especial: Combate Cuerpo a Cuerpo

*SÓLO COMANDANTE DANTE
DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS*

PANTALLA DE CONVERSIÓN

10 puntos

Una Pantalla de Conversión actúa transformando la energía que le alcanza en luz, y proporciona a su usuario una tirada de salvación adicional de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Esta tirada de salvación se lleva a cabo antes de cualquier otra tirada de salvación por armadura y no está sujeta a ningún modificador a la tirada de salvación por causa del arma atacante, por lo que siempre tendrá éxito si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6. Al obtenerse con éxito una tirada de salvación se produce un cegador fogonazo de luz que iluminará un área de un radio equivalente a la Fuerza del arma o del atacante en múltiplos de 3 centímetros. Cualquier miniatura en el interior de esta área iluminada que no cuente con algún sistema de protección de visión quedará cegada si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6, hasta el inicio del siguiente turno de juego. Las miniaturas cegadas no podrán moverse ni disparar, y lucharán en combate cuerpo a cuerpo con una HA de 1.

SARGENTO VETERANO CLEUTIN, GUARDIÁN DEL SUDARIO DE SANGUINIUS

52 puntos + Cartas de Equipo

Cualquier ejército de Ángeles Sangrientos puede incluir al Sargento Veterano Cleutin.

El Sudario de Sanguinius es una de las reliquias sagradas más veneradas de los Ángeles Sangrientos. El Sudario son los restos del estandarte de batalla que utilizó el Emperador para cubrir el cuerpo de Sanguinius cuando encontró su cadáver en la astronave de Horus. El estandarte, impregnado con la sangre del Primarca, fue recogido por los Ángeles Sangrientos, que lo llevaron a su planeta natal, Baal. A lo largo de los milenios, el tejido del estandarte ha ido deshaciéndose lentamente, y actualmente sólo queda un pequeño fragmento, conservado en el interior de un cofre de hierro con un campo de estasis incorporado. La caja está custodiada por el Guardián del Sudario, que jamás la abandonará, bajo ningún concepto.

El Sargento más veterano de los Ángeles Sangrientos es el encargado de custodiar el *Sudario de Sanguinius*. Actualmente es el Sargento Cleutin quien ostenta esta posición. Se dice que Cleutin es tan anciano, que era el Sargento al mando de la Escuadra de Exploradores donde se encontraba el Comandante Dante cuando éste fue reclutado por el Capítulo. Sea cual sea la verdad, Cleutin es, sin duda alguna, un guerrero experto y valiente: el mejor Guardián del Sudario.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sargento Cleutin	10	5	5	5	5	2	5	2	9

ARMAMENTO

Cleutin está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA

Cleutin está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más.

EQUIPO

Cleutin es un Sargento Veterano y por tanto puede equiparse con una Carta de Equipo, que debe ser el *Sudario de Sanguinius*.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPECIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Chequeos de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

PERFIL DE ATRIBUTOS: Hay que tener en cuenta que el perfil de atributos de Cleutin no es el de un Sargento Veterano normal. Su perfil de atributos superior representa sus habilidades excepcionales y su vasta experiencia.

SUDARIO DE SANGUINIUS

50 puntos

Aunque tiene más de 10.000 años de antigüedad, los restos del Sudario de Sanguinius todavía irradian una poderosa aura Psíquica. El Sudario está guardado en una caja, protegido por un campo de estasis. Al desconectarse el campo de estasis, cualquier Ángel Sangriento que esté situado cerca del sudario entrará en un estado de éxtasis a causa de las vibraciones psíquicas.

El Guardián del Sudario puede activar o desactivar el campo de estasis a voluntad, al inicio de cualquier turno de los Ángeles Sangrientos. Mientras el campo esté desactivado, todos los Ángeles Sangrientos situados a 30 centímetros o menos del Sudario quedarán afectados por la regla psicológica de *furia asesina*. Cuando el campo de estasis sea activado, los Ángeles Sangrientos volverán a su estado normal. Hay que tener en cuenta que el portador del Sudario no resulta afectado por la *Furia Asesina* cuando el campo está desactivado.

SÓLO GUARDIÁN DEL SUDARIO DE SANGUINIUS

JEFE BIBLIOTECARIO MEPHISTON, SEÑOR DE LA MUERTE

240 puntos + Cartas de Equipo

El ejército de los Ángeles Sangrientos puede incluir a Mephiston como Jefe Bibliotecario.

Mephiston fue bautizado originalmente como Hermano Calistarius. En esa encarnación era un Bibliotecario de los Ángeles Sangrientos bastante capacitado y con una extraordinaria fuerza de voluntad. Mientras participaba en la Campaña de Armageddon como parte de la fuerza de rescate de la Colmena Hades, fue víctima de la Rabia Negra. Integrado en la Compañía de la Muerte, participó en el asalto a la sede de la Ecclesiarchía, donde fue uno de los muchos que quedaron atrapados en su interior cuando el edificio fue destruido.

Durante siete días y siete noches, Calistarius estuvo atrapado entre las ruinas, al borde de la muerte y la locura. Sin embargo, de alguna forma, en vez de sucumbir a la Rabia Negra, consiguió dominarla. Con un gran esfuerzo consiguió suprimir y reprimir los sentimientos provocados por la Rabia Negra y la sed de sangre. Al hacerlo, llegó a ser mucho mejor de lo que nunca había sido. Durante la séptima noche, a medianoche, consiguió liberarse de su tumbá de piedra, renacido como el Jefe Bibliotecario Mephiston, el Señor de la Muerte.

Mephiston inspira temor y respeto al resto de los Ángeles Sangrientos. Muchos le consideran el hijo espiritual de Sanguius y su salvador en los momentos de adversidad. También infunde esperanza, ya que si él fue capaz de dominar la Rabia Negra existe la posibilidad de que otros puedan conseguirlo, si tienen suficiente fuerza de voluntad.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mephiston	15	8	6	7	6	4	9	4	10

ARMAMENTO Mephiston está armado con una Pistola de Plasma de Precisión y una Espada Psíquica. Mephiston también está equipado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA Mephiston está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más.

EQUIPO Mephiston es un Jefe Bibliotecario, y por tanto puede equiparse con hasta cuatro Cartas de Equipo, que deben ser *Espada Psíquica*, *Capucha Psíquica* (aunque en el caso de Mephiston tiene forma de un collarín alto), *Pistola de Plasma de Precisión* y una *Pantalla de Refracción*.

NIVEL DE MAESTRÍA Mephiston es un Jefe Bibliotecario, por lo que su Nivel de Maestría es de 4.

REGLAS ESPECIALES

MIRADA HIPNÓTICA: Mephiston es capaz de hipnotizar al adversario con sus ojos de fulgor sobrenatural. Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, Mephiston puede intentar "hipnotizar" una miniatura con la que esté enfrentándose en combate cuerpo a cuerpo. La miniatura deberá superar un chequeo de Liderazgo efectuando una tirada de 2D6 para evitar la mirada de Mephiston. Si no supera el chequeo, la miniatura quedará hipnotizada y su Habilidad de Armas se considerará 0 durante ese turno de combate.

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Chequeos de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

SED DE SANGRE: Si Mephiston mata a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, existe la posibilidad que el poder de la Rabia Negra le domine, a pesar de su férrea voluntad, y pierda su autocontrol. Deberá efectuarse un chequeo de Liderazgo empleando 2D6 cada vez que Mephiston mate a un adversario en combate cuerpo a cuerpo. Si Mephiston es atacado por más de un enemigo, tan sólo deberá efectuarse el chequeo después de matar al último de los enemigos. Si no supera el chequeo, Mephiston no podrá llevar a cabo ninguna acción (ni tan sólo utilizar sus poderes Psíquicos) hasta que supere un chequeo de Liderazgo al inicio de cualquier turno propio.

Si cualquier enemigo se atreve a cargar contra Mephiston mientras está alimentándose, éste se detendrá y le dominará la *Furia Asesina*, tal y como se describe en el reglamento de **Warhammer 40,000**. Mientras esté dominado por la *Furia Asesina*, no estará sujeto a la regla especial Sed de Sangre.

PANTALLA DE REFRACCIÓN 5 puntos

Una Pantalla de Refracción es una burbuja de energía proyectada por un pequeño generador de un tamaño no superior al de una funda de pistola. Funciona dispersando la energía de los disparos y los golpes recibidos en combate cuerpo a cuerpo, que la alcanzan a lo largo de la superficie total de la pantalla. Un desafortunado efecto secundario de este artefacto es que cuando una pantalla es activada su silueta puede verse alrededor del usuario en forma de una brillante esfera de luz, lo cual hace imposible que su usuario pueda ocultarse.

La Pantalla de Refracción proporciona a su usuario una tirada de salvación adicional de 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Esta tirada de salvación se lleva a cabo antes que cualquier otra tirada de salvación por armadura (si la hubiera) y no está sujeta a ningún modificador a la tirada de salvación por causa del arma atacante, por lo que la tirada de salvación será de 5+ sea el disparo atacante el de un Bolter o el de un Cañón Láser.

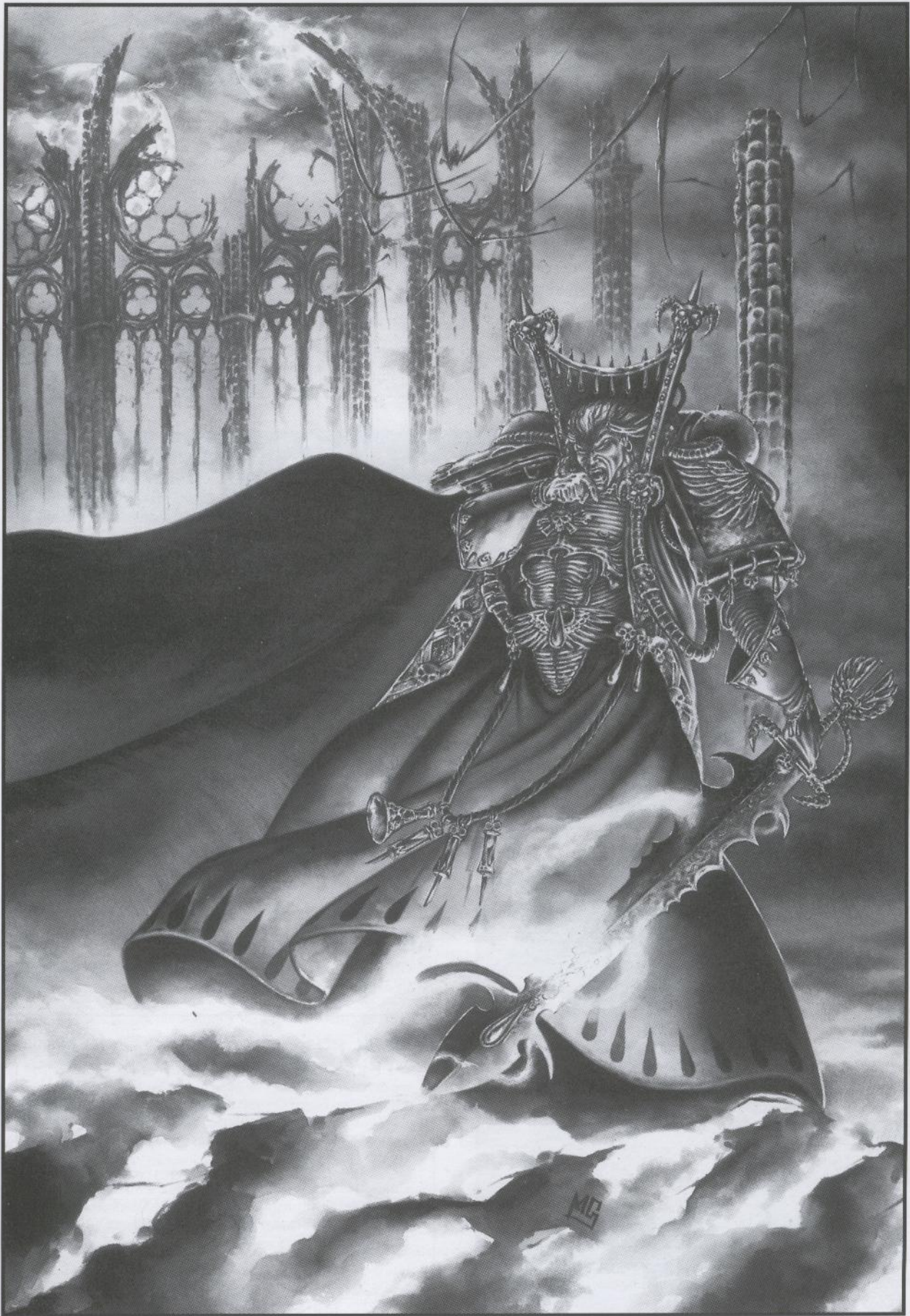
PISTOLA DE PLASMA DE PRECISIÓN 15 puntos

Es un arma fabricada por un maestro armero y decorada por los mejores artesanos. Se trata de un arma muy útil para cualquier guerrero. Estas pistolas son posesiones muy valiosas para aquellos afortunados que las poseen.

El sistema de suministro de energía de la *Pistola de Plasma de Precisión* es muy superior a la de una Pistola de Plasma normal. El arma no precisa de un turno completo de recarga después de disparar; si se desea, puede dispararse en cada turno.

Alcance		Para Impactar		Fuer.	Her.	Mod. Salv.	Pen. Blindaje
Corto	Largo	Corto	Largo				
0-20	20-60	+2	-1	6	1	-1	1D6+6

Especial: Fuego Sostenido: 1 Dado. Combate Cuerpo a Cuerpo



ESPADA PSÍQUICA

10 puntos

Las estrías cristalinas que recorren la hoja de la Espada Psíquica atraen la iridiscente energía Psíquica a su alrededor.

Al final de la fase Psíquica puede almacenarse en la *Espada Psíquica* una carta de Energía que no se haya utilizado, en vez de colocarse en el mazo de descarte de Cartas de Disformidad. La carta almacenada puede recuperarse del arma y emplearse en posteriores fases Psíquicas. En combate cuerpo a cuerpo, la Espada Psíquica aumenta el atributo de Fuerza de quien la empuña en un valor equivalente a su Nivel de Maestría y hiere automáticamente a los Demonios, impidiéndoles además efectuar su tirada de salvación demoniaca. Quien la empuña también puede invertir la carta de energía almacenada para obtener un +2 adicional a su Fuerza y un -2 a la tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. La *Espada Psíquica* puede utilizarse para *Bloquear*.

SÓLO PSÍQUICOS

CAPUCHA PSÍQUICA

25 puntos

Una Capucha Psíquica es de hecho una madeja de finos cables y cristales incorporados en un casco o colocada directamente sobre la cabeza. La Capucha Psíquica incrementa el poder de cualquier Psíquico de interferir las manipulaciones de la Disformidad que lleve a cabo otro Psíquico, ayudándole a dispersar un poder Psíquico.

Un Psíquico equipado con la *Capucha Psíquica* podrá repetir la tirada de dados al intentar dispersar un poder Psíquico.



SÓLO PSÍQUICOS

MÉDICO CORBULO, SACERDOTE SANGRIENTO DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

63 puntos + Cartas de Equipo

Cualquier ejército de los Ángeles Sangrientos puede incluir a Corbulo como Médico.

Corbulo es el más veterano de los Sacerdotes Sangrientos del Capítulo de los Ángeles Sangrientos. Su misión es proteger el *Grial Rojo*, la copa sagrada que sirvió para recoger la sangre de

Sanguinius después de su muerte, y de la cual beben los Sacerdotes Sanguinarios durante el ritual de creación de los Sacerdotes del Capítulo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corbulo	10	6	6	5	5	2	6	2	9

ARMAMENTO Corbulo está armado con una Espada Sierra. Además está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA Corbulo está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más.

EQUIPO Corbulo es un Héroe y por tanto, puede equiparse con hasta dos Cartas de Equipo, una de las cuales debe ser el *Grial Rojo*. Corbulo además puede equiparse con un objeto más, elegido de la forma habitual.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Chequeos de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

GRIAL ROJO

100 puntos

El Grial Rojo contiene la sangre de los Sacerdotes Sangrientos durante los rituales de inducción a los que son sometidos los Ángeles Sangrientos al unirse al Capítulo. Su presencia en el campo de batalla tiene un extraño efecto sobre los Ángeles Sangrientos, incrementando los aspectos físicos y psicológicos más directamente relacionados con su Primarca.

Cualquier Ángel Sangriento situado a 30 centímetros o menos del Grial Rojo podrá sumar +5 a su Atributo de Movimiento, y el valor de sus atributos Fuerza y Habilidad de Armas aumentará en 1 punto cada uno.

SOLO MÉDICOS ÁNGELES SANGRIENTOS



HERMANO CAPITÁN TYCHO, COMANDANTE DE LA 3ª COMPAÑÍA

104 puntos + Cartas de Equipo

Un ejército de Ángeles Sangrientos puede incluir al Hermano Capitán Tycho. Si el ejército incluye al Capitán Tycho, éste podrá ser el Comandante del ejército.

El Hermano Capitán Erasmus Tycho tomó el mando de la 3ª Compañía de los Ángeles Sangrientos cuando su predecesor murió durante la Batalla de Armageddon. Tycho casi sufrió el mismo destino durante un enfrentamiento entre sus tropas y una pequeña partida de guerra Orka en las junglas que separan Armageddon Primus de Armageddon Secundus. Al inicio de la batalla, en la que acabaron venciendo los Ángeles Sangrientos, Tycho fue atacado psíquicamente por un Estrambótico Orko, dándosele por muerto.

De alguna forma, nadie sabe con certeza cómo Tycho consiguió sobrevivir; aunque a consecuencia de los efectos secundarios del terrible ataque mental que sufrió, la mitad de su cara quedó paralizada en una horrible mueca. El buen gusto estético y la predilección que sienten los Ángeles Sangrientos por las cosas bellas es bien conocida, por lo que las heridas de este tipo son casi siempre peores que la muerte para ellos. Tycho hizo que el más respetado y venerado artificiero de los Ángeles Sangrientos le construyera una máscara especial para ocultar su desfigurados rasgos, pero Tycho nunca podrá perdonar a los Orkos por lo que le hicieron.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán Tycho	10	7	7	5	5	4	7	4	10



ARMAMENTO Tycho está armado con una Combi Arma compuesta por un Bolter y un Rifle de Fusión, y en el guantelete izquierdo de su Servoarmadura tiene instalados unos Láseres Digitales. Además está armado con una Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

ARMADURA El Capitán Tycho está equipado con una Servoarmadura de Combate que le proporciona una tirada de salvación de 3 ó más.

EQUIPO Tycho es un Héroe Legendario y por tanto puede equiparse con hasta tres Cartas de Equipo, dos de las cuales deben ser su Combiarma y los Láseres Digitales. Tycho además puede equiparse con un objeto más, elegido de la forma habitual.

FACTOR DE ESTRATEGIA El Capitán Tycho es un comandante con mucha experiencia. Su Factor de Estrategia es de 5.

REGLAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL: Las reglas de *Fuego Rápido* y *Cheques de Desmoralización* deben aplicarse normalmente.

ODIO HACIA LOS ORKOS: Tycho nunca ha podido perdonar a los Orkos por lo que le hicieron durante la Batalla de Armageddon; por tanto, está sujeto a las reglas psicológicas de *Odio* cuando se enfrenta a Orkos.



LÁSERES DIGITALES

6 puntos

Los *Láseres Digitales* son armas camufladas instaladas en los anillos de los dedos o sobre los nudillos de un guantelete. Los *Láseres Digitales* no impiden a una miniatura emplear cualquier otra arma. Pueden dispararse automáticamente al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo contra cualquier adversario en contacto peana con peana con su usuario, antes de que se efectúen las tiradas de dados, y sin importar de quien es el turno. Los disparos se resuelven de la forma habitual, disparando a quemarropa mientras el enemigo se acerca. Los *Láseres Digitales* disparan tres veces, pudiéndose dividir los disparos entre varios objetivos si se desea. Después de iniciado el combate cuerpo a cuerpo, los *Láseres Digitales* no tendrán utilidad alguna, ni la miniatura usuaria contará con un ataque adicional por contar con ellos.

COMBI ARMA

10 puntos

Una *Combi Arma* es una combinación de dos armas básicas, que en este caso son un Bolter y un Rifle de Fusión. El desarrollo de las Combiarmas fue la causa de la invención del Bolter de Asalto.

En cada fase de disparo puede alternativamente dispararse una de las dos armas de la *Combi Arma* según las reglas normales, o dispararse ambas armas contra el mismo objetivo aplicando un modificador de -1 a la tirada para impactar de ambos disparos.

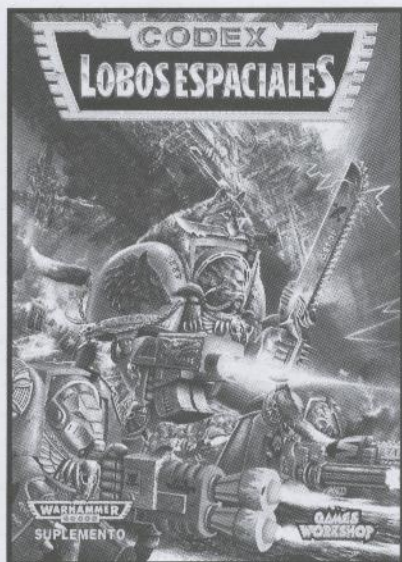
EN EL DESPIADADO UNIVERSO DEL LEJANO FUTURO SÓLO HAY GUERRA...

En el siniestro futuro del Cuadragésimo Primer Milenio, la humanidad se encuentra al borde de la extinción. El Imperio de la Humanidad, que se extiende de un extremo a otro de la galaxia, se ve amenazado por innumerables peligros. Enormes ejércitos Orkos siembran la destrucción en las regiones interiores de la galaxia, mientras que los Enjambres Tiránidos asaltan sus fronteras.

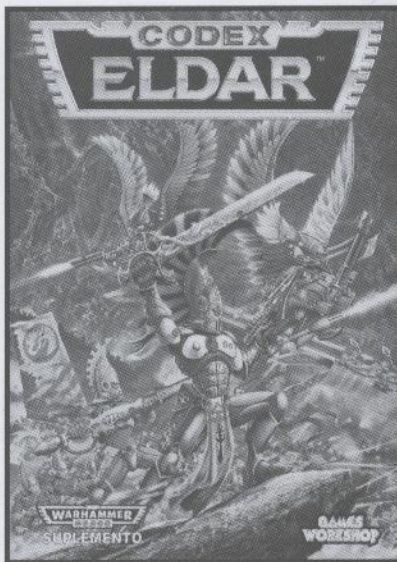
Sin embargo, el mayor de los peligros acecha oculto en el espacio Distorsionado. En él, las malignas fuerzas del Caos esperan su oportunidad de destruir a la humanidad. Tan sólo el Emperador y sus ejércitos pueden proteger a la humanidad de estos terribles enemigos.



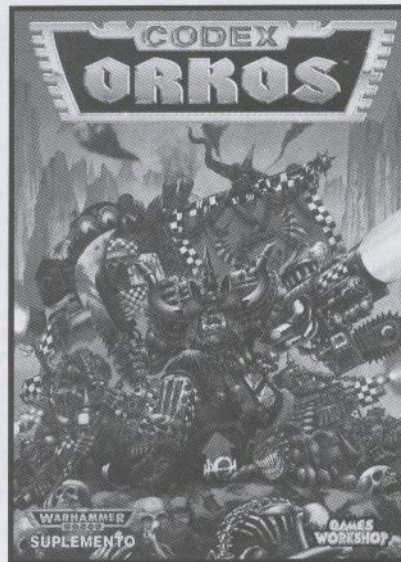
La serie Codex Warhammer 40,000 está en continua expansión y ha sido diseñada para complementar el juego Warhammer 40,000. Cada volumen de la serie trata exclusivamente de una de las razas principales del Cuadragésimo Primer Milenio, y presenta información de trasfondo exhaustiva, y páginas 'Eavy Metal' a todo color. Cada uno de estos libros presenta una lista de ejército detallada que incluye personajes especiales y que permite elegir las tropas necesarias para organizar un ejército capaz de derrotar a cualquier enemigo.



En el pasado, el Capítulo de Marines Espaciales de los Lobos Espaciales estaba al mando del poderoso Primarca Leman Russ. En combate, su ferocidad y valor no tenían igual: este legendario Señor Lobo dejó una marca indeleble en el Capítulo con su fuerte personalidad y espíritu independiente. Este libro describe la historia, la organización y las tropas del Capítulo de los Lobos Espaciales.



Los Eldar son una raza antigua y sofisticada, inmersa en una batalla continua por la supervivencia en una galaxia dominada por invasores alienígenas. Comparados con el prolífico Imperio y las incontables hordas Orkas, los guerreros Eldar son escasos, dependiendo de su mortífero armamento y de sus habilidades de combate ritualizadas para lograr la victoria. Este esencial suplemento para Warhammer 40,000 describe la historia y los ejércitos Eldar con todo lujo de detalles.



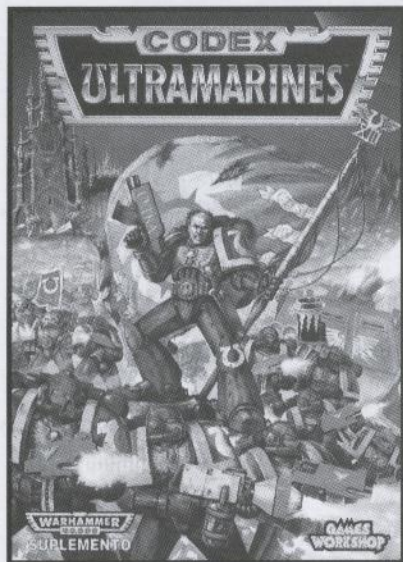
Los Orkos son la raza más salvaje y belicosa de la galaxia. Sus extensos dominios están divididos en los reinos de miles de Señores de la Guerra. Los Orkos viven para la guerra, y continuamente intentan conquistar a sus vecinos, sea cual sea su raza. La sección de trasfondo histórico describe el origen de la raza Orka, y todos los aspectos de la "Kultura" Orka. La completa lista de ejército describe la gran diversidad de tropas Orkas.

MÁQUINAS DE GUERRA, EQUIPO DE COMBATE Y PSÍQUICOS

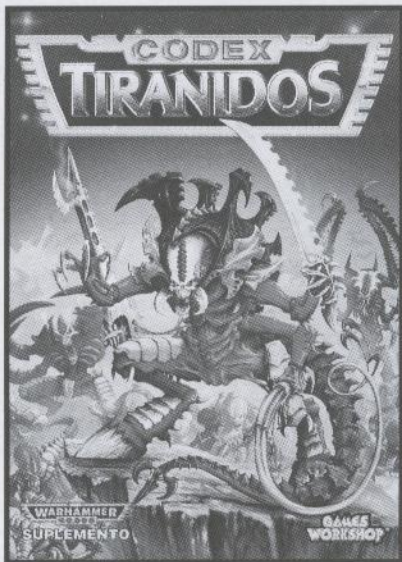
Milenio Siniestro presenta una gran variedad de mortíferas máquinas de guerra, Psíquicos letales y equipo especial completamente nuevo para Warhammer 40,000. Este suplemento en caja contiene más de veinte Tarjetas de Vehículo a todo color, así como un nuevo mazo de Cartas de Vehículo que te permitirán individualizar y modificar tus fuerzas mecanizadas.



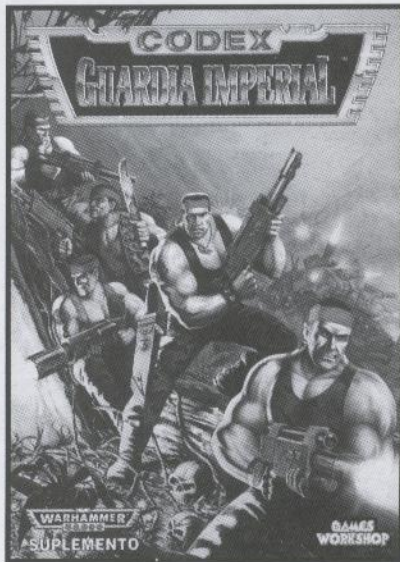
Se incluyen las reglas especiales y disciplinas psíquicas únicas de los enemigos de la humanidad y los poderosos defensores del Imperio. Milenio Siniestro también contiene docenas de nuevas Cartas de Equipo, dos juegos de nuevas Cartas de Misión y un mazo de Cartas de Estrategia que te permitirán usar trampas explosivas, fuego artillero de apoyo, emboscadas y muchas cosas más con las que confundir y aniquilar al ejército oponente.



Desde la fundación del Imperio, el Capítulo de los Ultramarines ha servido al Emperador con una lealtad y ferocidad inigualables. Su Primarca Roboute Guilliman fue el autor del Codex Astartes y los Ultramarines han sido modelo ejemplar de sus enseñanzas desde su formación. La lista de ejército de este suplemento puede utilizarse para organizar los ejércitos de los Ultramarines y los de la mayoría de Capítulos de Marines Espaciales.



Una gigantesca inteligencia alienígena ha surgido del vacío intergaláctico. La raza Tiranida es una monstruosa entidad que ha encontrado nuevos planetas ricos en nutrientes de los que alimentarse: la galaxia de la humanidad. Los Tiranidos devoran sin piedad a todos los seres vivos que encuentran a su paso; la galaxia del Imperio estará condenada a muerte si los Tiranidos no son detenidos a tiempo. Este imprescindible suplemento presenta el horror del Enjambre Tiranido en el universo de Warhammer 40,000.



La Guardia Imperial es la fuerza militar más numerosa y mortífera de toda la galaxia. Desplegada en más de mil teatros de guerra por diez mil planetas diferentes, la ingente máquina de guerra de los ejércitos Imperiales está siempre movilizada para llevar la destrucción a los enemigos de la humanidad. Este Codex presenta las reglas especiales de la Guardia Imperial, así como el trasfondo y la historia de los regimientos más famosos de la Guardia Imperial.

MARINES ESPACIALES

COMANDANTE DANTE DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS (700960)



COMANDANTE DANTE



RETROREACTOR DEL COMANDANTE DANTE



PISTOLA INFERNO

EL MODELO COMPLETO DEL COMANDANTE DANTE ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x COMANDANTE DANTE
- 1 x RETROREACTOR
- 1 x PISTOLA INFERNO



EJEMPLO DEL SEÑOR DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS MONTADO

MEPHISTON, EL SEÑOR DE LA MUERTE (700950)



MEPHISTON, EL SEÑOR DE LA MUERTE



ESPADA PSÍQUICA

EL MODELO COMPLETO DE MEPHISTON SEÑOR DE LA MUERTE ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x MEPHISTON, EL SEÑOR DE LA MUERTE
- 1 x ESPADA PSÍQUICA
- 1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR

NOTA: EN ESTA MINIATURA EL MASTIL DEL ESTANDARTE DEBE CORTARSE DEL GENERADOR DE PLÁSTICO



EJEMPLO DE MEPHISTON, EL SEÑOR DE LA MUERTE MONTADO

SACERDOTE SANGRIENTO CORBULO (700940)



SACERDOTE SANGRIENTO CORBULO

EL MODELO COMPLETO DEL SACERDOTE SANGRIENTO CORBULO ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x SACERDOTE SANGRIENTO CORBULO
- 1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR

NOTA: EN ESTA MINIATURA EL MASTIL DEL ESTANDARTE DEBE CORTARSE DEL GENERADOR DE PLÁSTICO

HERMANO CAPITÁN TYCHO (700970)

EL MODELO COMPLETO DEL HERMANO CAPITÁN TYCHO ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x HERMANO CAPITÁN TYCHO
- 1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR



HERMANO CAPITÁN TYCHO



MARINES ESPACIALES

COMANDANTE AZRAEL, GRAN SEÑOR SUPREMO DE LOS ÁNGELES OSCUROS (700900)



COMBI-ARMA

EL MODELO COMPLETO DEL COMANDANTE AZRAEL ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x COMANDANTE AZRAEL
- 1 x PORTADOR DEL YELMO DE LION
- 1 x MÁSTIL DEL ESTANDARTE
- 1 x COMBI-ARMA
- 1 x PARTE SUPERIOR DEL MÁSTIL DEL ESTANDARTE



PORTE SUPERIOR DEL MÁSTIL DEL ESTANDARTE



COMANDANTE AZRAEL



PORTADOR DEL YELMO DE LION



MÁSTIL DEL ESTANDARTE



EJEMPLO DE COMANDANTE AZRAEL MONTADO

ASMODAI, CAPELLÁN INTERROGADOR (700910)

EL MODELO COMPLETO DE ASMODAI ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x ASMODAI
- 1 x ESPADA DE ENERGÍA
- 1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR



ASMODAI



EJEMPLO DEL CAPELLÁN INTERROGADOR ASMODAI MONTADO



ESPADA DE ENERGÍA

EZEQUIEL, GRAN SEÑOR DE LOS BIBLIOTECARIOS (700920)

EL MODELO COMPLETO DE EZEQUIEL ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x EZEQUIEL
- 1 x ESPADA PSÍQUICA
- 1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR



EZEQUIEL



EJEMPLO DEL GRAN SEÑOR DE LOS BIBLIOTECARIOS ÁNGELES OSCUROS EZEQUIEL MONTADO



ESPADA PSÍQUICA

Diseñados por Jes Goodwin

101

MARINES ESPACIALES

HERMANO BETHOR, PORTADOR DEL ESTANDARTE SAGRADO (700930)

EL MODELO COMPLETO DEL HERMANO BETHOR
ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x HERMANO BETHOR
1 x PARTE SUPERIOR DEL ESTANDARTE DE LOS
ÁNGELES OSCUROS
1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR
1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE
EQUIPO DE PERSONAJES



HERMANO BETHOR

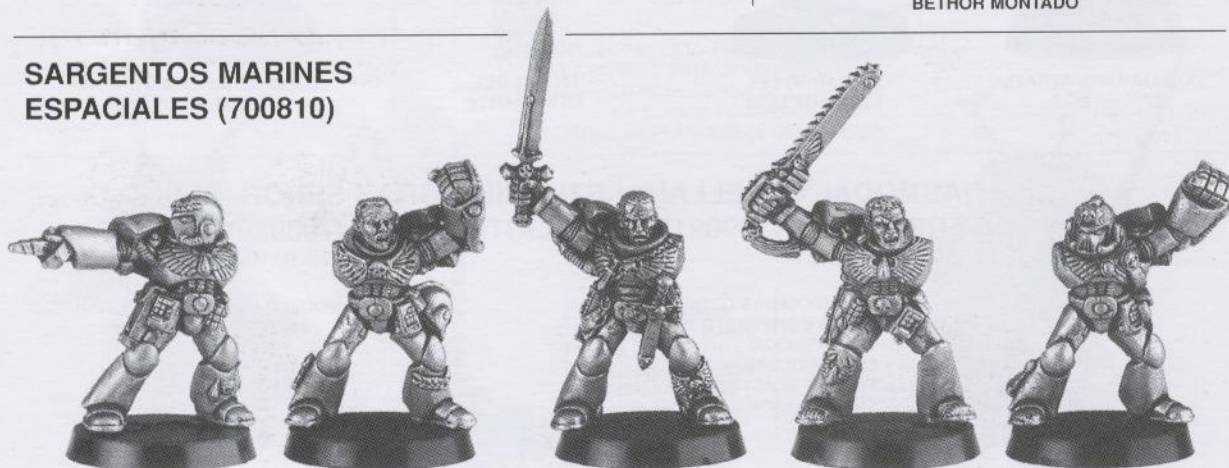


PARTE SUPERIOR DEL
ESTANDARTE DE LOS
ÁNGELES OSCUROS



EJEMPLO DEL PORTADOR DEL
ESTANDARTE SAGRADO HERMANO
BETHOR MONTADO

SARGENTOS MARINES ESPACIALES (700810)



SARGENTO ÁNGEL
SANGRIENTO 1

SARGENTO MARINE
ESPACIAL 1

SARGENTO ÁNGEL
OSCURO 1

SARGENTO ÁNGEL
SANGRIENTO 2

SARGENTO MARINE
ESPACIAL 2

CADA BLISTER DE SARGENTO MARINE ESPACIAL CONTIENE UNA MINIATURA SURTIDA DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRAN CON UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE EQUIPO DE PERSONAJE Y UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR CON MÁSTIL DE ESTANDARTE. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



EJEMPLOS DE SARGENTOS MARINES ESPACIALES MONTADOS

MARINES ESPACIALES

MARNEUS CALGAR, SEÑOR DE LOS ULTRAMARINES (700840)



MARNEUS CALGAR



PARTE SUPERIOR DE
ESTANDARTE DE CALGAR



GUANTELETE
DERECHO DE
CALGAR



MÁSTIL DE
ESTANDARTE
DE CALGAR

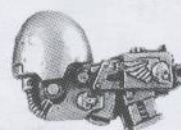
LA MINIATURA COMPLETA DE
MARNEUS CALGAR ESTÁ
COMPUESTA POR:
1 x MARNEUS CALGAR
1 x GUANTELETE DERECHO
1 x MÁSTIL DE ESTANDARTE
1 x PARTE SUPERIOR DE
ESTANDARTE



EL BIBLIOTECARIO
EXTERMINADOR
COMPLETO ESTÁ
COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE
BIBLIOTECARIO
EXTERMINADOR
1 x BOLTER DE ASALTO
1 x HACHA PSÍQUICA
1 x MÁSTIL DE
ESTANDARTE



CUERPO DE
BIBLIOTECARIO
EXTERMINADOR



BOLTER DE ASALTO

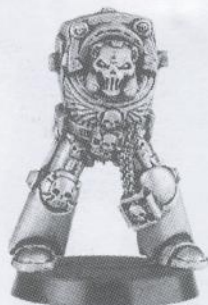


HACHA PSÍQUICA

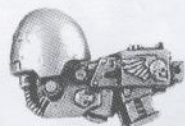


MÁSTIL DE
ESTANDARTE DE
SARGENTO

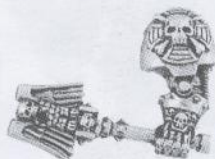
CAPELLÁN CON ARMADURA DE EXTERMINADOR (701550)



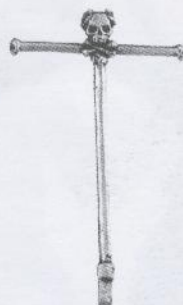
CUERPO DE
CAPELLÁN
EXTERMINADOR



BOLTER DE ASALTO

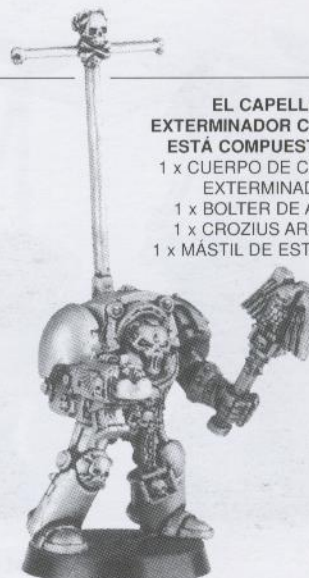


CROZIUS ARCANUM



MÁSTIL DE
ESTANDARTE DE
CAPELLÁN

EL CAPELLÁN
EXTERMINADOR COMPLETO
ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE CAPELLÁN
EXTERMINADOR
1 x BOLTER DE ASALTO
1 x CROZIUS ARCANUM
1 x MÁSTIL DE ESTANDARTE



MARINES ESPACIALES

CAPELLANES MARINES ESPACIALES (701010)



CAPELLÁN 1



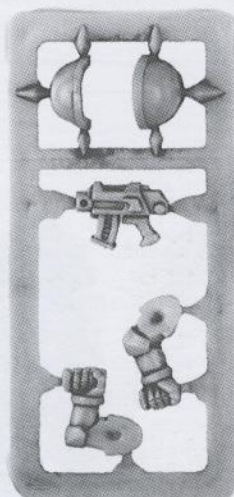
CAPELLÁN 2



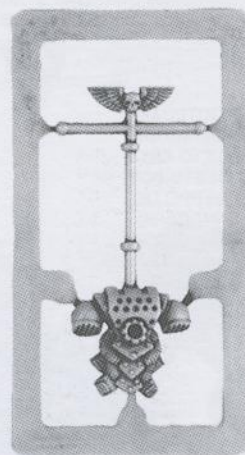
CAPELLÁN 3



CAPELLÁN 4



MATRIZ DE PLÁSTICO DE EQUIPO DE PERSONAJE



MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR CON MÁSTIL DE ESTANDARTE

CADA UNA DE ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRA POR SEPARADO CON UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE EQUIPO DE PERSONAJE Y UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR CON MÁSTIL DE ESTANDARTE. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



EJEMPLOS DE CAPELLANES MARINES ESPACIALES MONTADOS

MARINES ESPACIALES

SEMÁNTICOS (700800)



SEMÁNTICO 1



SEMÁNTICO 2

EPISTOLARIOS (700870)



EPISTOLARIO 1



EPISTOLARIO 2

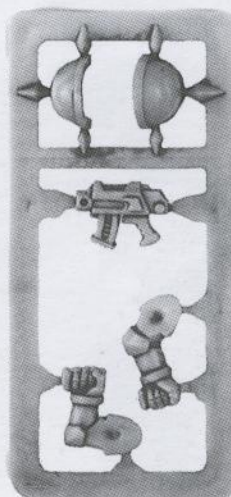
CODICIARIOS (700830)



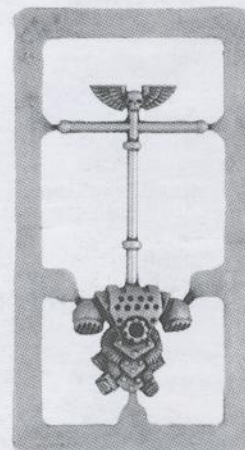
CODICIARIO 1



CODICIARIO 2



MATRIZ DE PLÁSTICO DE
EQUIPO DE PERSONAJE



MATRIZ DE PLÁSTICO DE
GENERADOR DE
ESTANDARTE

CADA UNA DE ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRA POR SEPARADO CON UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE EQUIPO DE PERSONAJE Y UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR CON MÁSTIL DE ESTANDARTE. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



EJEMPLOS DE BIBLIOTECARIOS MARINES ESPACIALES MONTADOS

Diseñados por Jes Goodwin

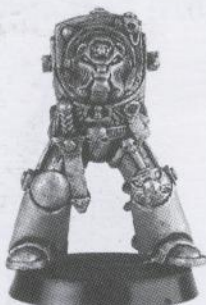
105

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1996. Todos los derechos reservados.



MARINES ESPACIALES

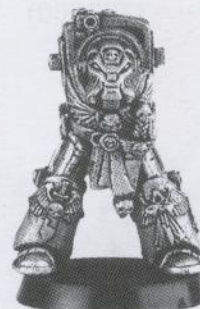
EXTERMINADORES DEL ALA DE MUERTE (809)



CUERPO DE EXTERMINADOR
ALA DE MUERTE 1

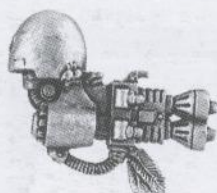


CUERPO DE EXTERMINADOR
ALA DE MUERTE 2



CUERPO DE SARGENTO
ALA DE MUERTE

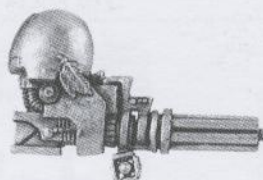
BRAZOS IZQUIERDOS



LANZALLAMAS PESADO
DEL ALA DE MUERTE



BOLTER DE ASALTO DEL
ALA DE MUERTE



CAÑÓN DE ASALTO DEL ALA
DE MUERTE



ESCUDO DE
EXTERMINADOR
ALA DE MUERTE

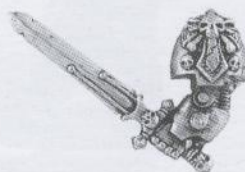
BRAZOS DERECHOS



PUÑO SIERRA DEL
ALA DE MUERTE



PUÑO DE COMBATE DEL
ALA DE MUERTE



ESPADA DE ENERGÍA DEL
ALA DE MUERTE



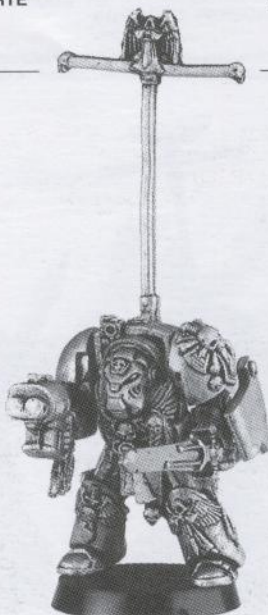
MÁSTIL DE
ESTANDARTE DEL
ALA DE MUERTE

UNA ESCUADRA DE
EXTERMINADORES DEL
ALA DE MUERTE PUEDE INCLUIR
MINIATURAS DE EXTERMINADORES
DE OTRAS GAMAS.

UN MARINE ESPACIAL EXTERMINADOR DEL ALA DE MUERTE COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x CUERPO
- 1 x BRAZO IZQUIERDO
- 1 x BRAZO DERECHO

EL SARGENTO EXTERMINADOR TAMBIÉN INCLUYE
1 x MÁSTIL DE ESTANDARTE DEL ALA DE MUERTE
1 x ESCUDO DEL ALA DE MUERTE



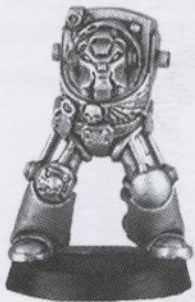
EJEMPLOS DE MARINES ESPACIALES EXTERMINADORES DEL ALA DE MUERTE MONTADOS

Diseñados por Jes Goodwin

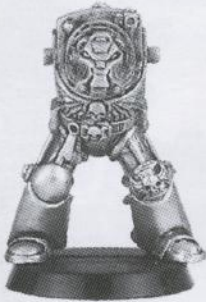


MARINES ESPACIALES

EXTERMINADORES



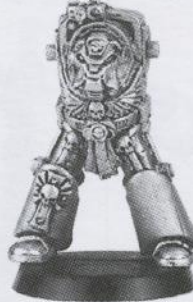
CUERPO DE
EXTERMINADOR 1



CUERPO DE
EXTERMINADOR 2

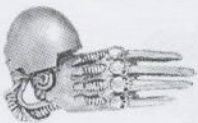


CUERPO DE
EXTERMINADOR 3

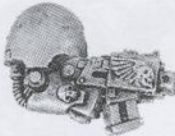


CUERPO DE
SARGENTO
EXTERMINADOR

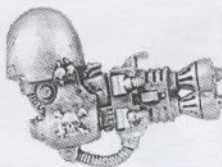
BRAZOS DERECHOS



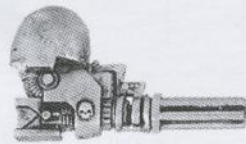
CUCHILLA RELÁMPAGO
DERECHA



BOLTER DE
ASALTO



LANZALLAMAS PESADO



CAÑÓN DE ASALTO

BRAZOS IZQUIERDOS



CUCHILLA RELÁMPAGO
IZQUIERDA



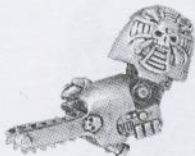
PUÑO DE
COMBATE



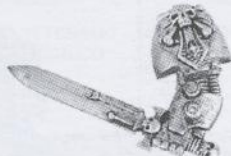
MÁSTIL DE
ESTANDARTE DE
SARGENTO



ESCUDO DE
EXTERMINADOR



PUÑO SIERRA



ESPADA DE ENERGÍA

LANZAMISILES CYCLONE



PARTE FRONTAL
DEL LANZAMISILES
CYCLONE



LANZAMISILES
CYCLONE



SISTEMA DE
PUNTERÍA

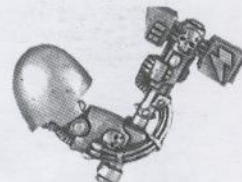
MARTILLO DE TRUENO Y ESCUDO DE TORMENTA



BRAZO DEL ESCUDO
DE TORMENTA



ESCUDO DE TORMENTA

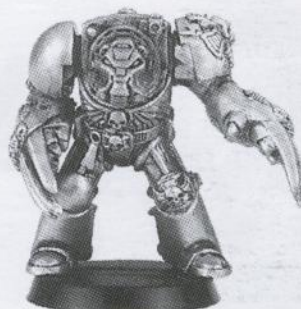


MARTILLO DE TRUENO

UN MARINE ESPACIAL
EXTERMINADOR COMPLETO
ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE EXTERMINADOR
1 x BRAZO IZQUIERDO
1 x BRAZO DERECHO

EL SARGENTO EXTERMINADOR COMPLETO
ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE SARGENTO EXTERMINADOR
1 x BRAZO DE BOLTER DE ASALTO
1 x BRAZO DE ESPADA DE ENERGÍA
1 x ESCUDO DE EXTERMINADOR
1 x MÁSTIL DE ESTANDARTE DE SARGENTO

EL EXTERMINADOR CON LANZAMISILES
CYCLONE COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE EXTERMINADOR
1 x LANZAMISILES CYCLONE
1 x PARTE FRONTAL DEL LANZAMISILES
1 x BOLTER DE ASALTO
1 x SISTEMA DE PUNTERÍA



EJEMPLOS DE MARINES ESPACIALES EXTERMINADORES MONTADOS

Diseñados por Jes Goodwin

107

MARINES ESPACIALES

CAPITANES MARINES ESPACIALES



CAPITÁN CON HONORES DE
EXTERMINADOR
(702600)



CAPITÁN ÁNGEL OSCURO
(702650)



CAPITÁN ULTRAMARINE
(702620)



CAPA Y GENERADOR



EL CAPITÁN MARINE
ESPACIAL COMPLETO
ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CAPITÁN
1 x CAPA Y GENERADOR



CAPITÁN VETERANO
(702610)

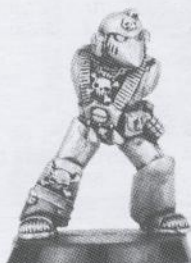
COMPAÑÍA DE LA MUERTE DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS (424)



MARINE DE LA
COMPAÑÍA DE LA
MUERTE 1



MARINE DE LA
COMPAÑÍA DE LA
MUERTE 2



MARINE DE LA
COMPAÑÍA DE LA
MUERTE 3



CAPELLAN DE LA
COMPAÑÍA DE LA
MUERTE

ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRAN CON UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS DE MARINES ESPACIALES
Y UNA MATRIZ DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO Y GENERADORES DE MARINES ESPACIALES



EJEMPLOS DE MARINES ESPACIALES DE LA COMPAÑÍA DE LA MUERTE MONTADOS



MARINES ESPACIALES

MÉDICOS MARINES ESPACIALES (700820)

EL MÉDICO COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x MÉDICO
- 1 x MEDIBOT
- 1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS DE PERSONAJE



MÉDICO 1



MÉDICO 2



MEDIBOT DE MÉDICO 1



EJEMPLO DE MÉDICO MONTADO

SARGENTOS VETERANOS (700810)



SARGENTO VETERANO 1 CON OJO BIÓNICO



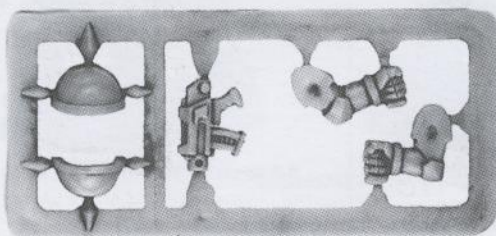
SARGENTO VETERANO 2 CON PISTOLA BOLTER ESPECIAL



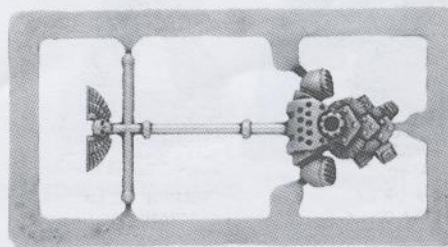
SARGENTO VETERANO 3 CON BRAZO BIÓNICO



SARGENTO VETERANO 4 CON LANZAGRANADAS AUXILIAR



MATRIZ DE PLÁSTICO DE EQUIPO DE PERSONAJE



MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR CON MÁSTIL DE ESTANDARTE

CADA UNA DE ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE EQUIPO DE PERSONAJE Y UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR CON MÁSTIL DE ESTANDARTE. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



EJEMPLOS DE SARGENTOS VETERANOS MARINES ESPACIALES MONTADOS

Diseñados por Jes Goodwin

MARINES ESPACIALES

PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA (700860)



PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA

EL PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA
1 x PARTE SUPERIOR DE ESTANDARTE DE COMPAÑÍA
1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADOR
1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS DE PERSONAJE



PARTE SUPERIOR DE ESTANDARTE DE COMPAÑÍA 1 DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS



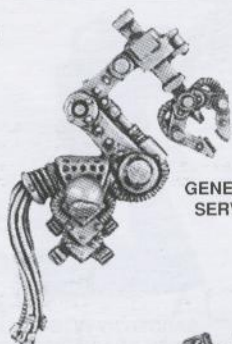
PARTE SUPERIOR DE ESTANDARTE DE COMPAÑÍA 1



EJEMPLO DE PORTAESTANDARTE DE COMPAÑÍA MONTADO

TECNOMARINE (70850)

EL TECNOMARINE COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x TECNOMARINE
1 x GENERADOR DE TECNOMARINE
1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS DE PERSONAJE



GENERADOR CON SERVOBRAZO 1



TECNOMARINE 1



TECNOMARINE 2



EJEMPLO DE TECNOMARINE MONTADO

CADA UNA DE ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRA POR SEPARADO CON UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS DE PERSONAJE. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

SERVIDORES (720000)



SERVIDOR 1



SERVIDOR 2

MARINES ESPACIALES

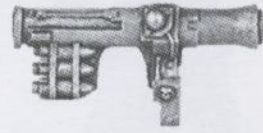
MARINES ESPACIALES DEVASTADORES (813)



BOLTER PESADO



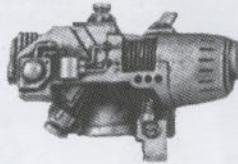
CAÑÓN LASER



LANZAMISILES

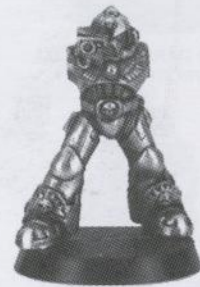


MARINE DEVASTADOR 1



CAÑÓN DE PLASMA

EL MARINE DEVASTADOR COMPLETO
ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x MARINE ESPACIAL DEVASTADOR
1 x ARMA PESADA
1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS DE
MARINES ESPACIALES
1 x MATRIZ DE PLÁSTICO DE GENERADORES DE
MARINES ESPACIALES



MARINE DEVASTADOR 2

LA CAJA DE MARINES ESPACIALES DEVASTADORES (813) INCLUYE UN SARGENTO (NO ILUSTRADO), CUATRO MARINES ESPACIALES DEVASTADORES SURTIDOS, DOS BOLTERS PESADOS, UN LANZAMISILES, UN CAÑÓN LASER Y MATRICES DE PLÁSTICO DE BRAZOS Y GENERADORES DE MARINES ESPACIALES.
LOS MARINES ESPACIALES DEVASTADORES ESTÁN TAMBIÉN DISPONIBLES POR SEPARADO EN BLISTER (701000) QUE INCLUYE UN MARINE ESPACIAL DEVASTADOR COMPLETO SURTIDO. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



EJEMPLOS DE MARINES ESPACIALES DEVASTADORES MONTADOS

MARINES ESPACIALES CON ARMAS ESPECIALES (701020)



MARINE ESPACIAL CON
RIFLE DE PLASMA



MARINE ESPACIAL
CON LANZALLAMAS



MARINE ESPACIAL CON
RIFLE DE FUSIÓN



EJEMPLO DE MARINE
ESPACIAL CON RIFLE DE
PLASMA MONTADO

MARINES ESPACIALES

MARINES ESPACIALES DE ASALTO CON RETRORREACTORES



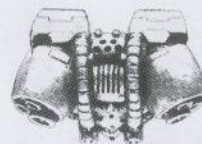
SARGENTO MARINE ESPACIAL
CON RETRORREACTOR 1



SARGENTO MARINE ESPACIAL
CON RETRORREACTOR 2

LA CAJA DE MARINES ESPACIALES DE ASALTO CON RETRORREACTORES (426) INCLUYE EL SARGENTO MARINE ESPACIAL CON RETRORREACTOR 1, CUATRO MARINES ESPACIALES DE ASALTO CON RETRORREACTORES SURTIDOS, MATRICES DE PLÁSTICO DE BRAZOS Y GENERADORES DE MARINES ESPACIALES, Y MATRICES DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO.

EL MARINE ESPACIAL CON RETRORREACTOR COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x MARINE ESPACIAL DE ASALTO
1 x RETRORREACTOR



RETRORREACTOR



MARINE ESPACIAL CON
RETRORREACTOR 1



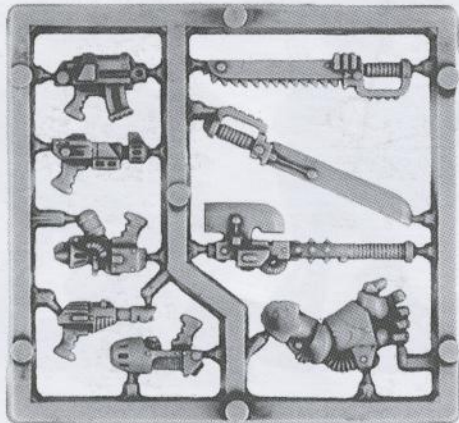
MARINE ESPACIAL CON
RETRORREACTOR 2



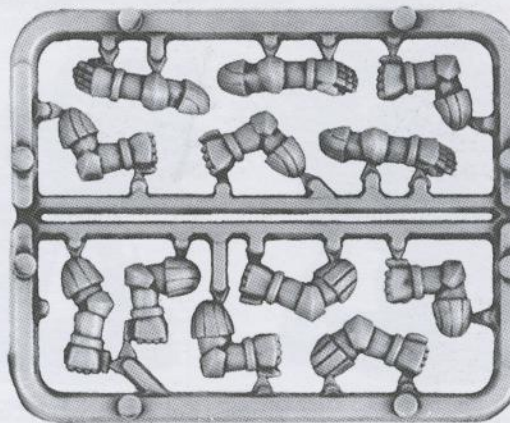
MARINE ESPACIAL CON
RETRORREACTOR 3



MARINE ESPACIAL CON
RETRORREACTOR 4



MATRIZ DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO



MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS DE MARINES ESPACIALES

LOS MARINES ESPACIALES DE ASALTO CON RETRORREACTORES ESTÁN TAMBIÉN DISPONIBLES EN BLISTER (701000) QUE INCLUYE UNA MINIATURA SURTIDA, UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS Y GENERADORES DE MARINES ESPACIALES, UNA MATRIZ DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO Y UN RETRORREACTOR. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICÁLO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



EJEMPLOS DE MARINES ESPACIALES CON RETRORREACTOR MONTADOS

MARINES ESPACIALES

MARINES ESPACIALES CON ARMADURAS VARIANTES (701060)



MARINE ESPACIAL
MODELO 2 "ARMADURA
DE CRUZADO"



MARINE ESPACIAL
MODELO 3 "ARMADURA
DE HIERRO"



MARINE ESPACIAL
MODELO 4 "ARMADURA
MAXIMUS"



MARINE ESPACIAL MODELO 5
"ARMADURA DE HEREJÍA"



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 6) 1



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 6) 2



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 6) 3



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 6) 4



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 7) 1



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 7) 2



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 7) 3



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 7) 4



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 7) 5



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 7) 6



MARINE ESPACIAL
(ARMADURA MODELO 7) 7



MARINE ESPACIAL MODELO 8
"ARMADURA ERRANTE"



LOS MARINES ESPACIALES CON ARMADURAS VARIANTES SE PRESENTAN EN BLISTERS DE TRES MINIATURAS SURTIDAS QUE INCLUYEN UNA MATRIZ DE PLÁSTICO DE BRAZOS DE MARINES ESPACIALES Y UNA MATRIZ DE ARMAS Y GENERADORES DE MARINES ESPACIALES. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

Diseñados por Jes Goodwin

113

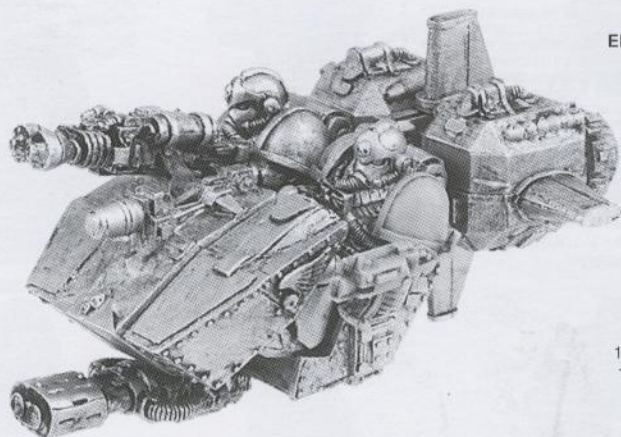
Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.

Los Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1996. Todos los derechos reservados.



MARINES ESPACIALES

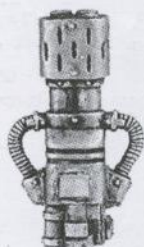
LAND SPEEDER DE LOS MARINES ESPACIALES (439)



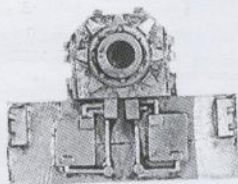
EL LAND SPEEDER DE LOS MARINES ESPACIALES COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x PILOTO MARINE ESPACIAL
- 1 x ARTILLERO MARINE ESPACIAL
- 1 x LANZALLAMAS PESADO
- 1 x MULTICANÓN DE FUSIÓN
- 1 x CHASIS DE LAND SPEEDER
- 1 x REPOSAPIÉS DE LAND SPEEDER
- 1 x ALERÓN ESTABILIZADOR
- 1 x CARENADO IZQUIERDO
- 1 x CARENADO DERECHO
- 2 x TOBERAS DE REACTOR
- 2 x ASIENTOS DE LAND SPEEDER
- 2 x RESPALDOS DE LAND SPEEDER
- 1 x MATRIZ DE BRAZOS DE PLÁSTICO
- 1 x MITAD SUPERIOR BARQUILLA DE REACTORES
- 1 x MITAD INFERIOR BARQUILLA DE REACTORES
- 1 x PEANA DE PLÁSTICO TRANSPARENTE

EJEMPLO DE UN LAND SPEEDER DE LOS MARINES ESPACIALES MONTADO



MULTICANÓN DE FUSIÓN



REPOSAPIÉS DE LAND SPEEDER



CARENADO DERECHO



CARENADO IZQUIERDO



LANZALLAMAS PESADO



MITAD INFERIOR BARQUILLA DE REACTORES



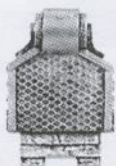
PILOTO MARINE ESPACIAL



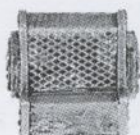
ARTILLERO MARINE ESPACIAL



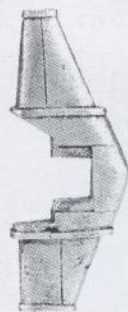
MITAD SUPERIOR BARQUILLA DE REACTORES



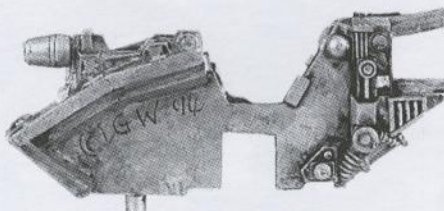
RESPALDO DE LAND SPEEDER



ASIENTO DE LAND SPEEDER



ALERÓN ESTABILIZADOR



CHASIS DE LAND SPEEDER

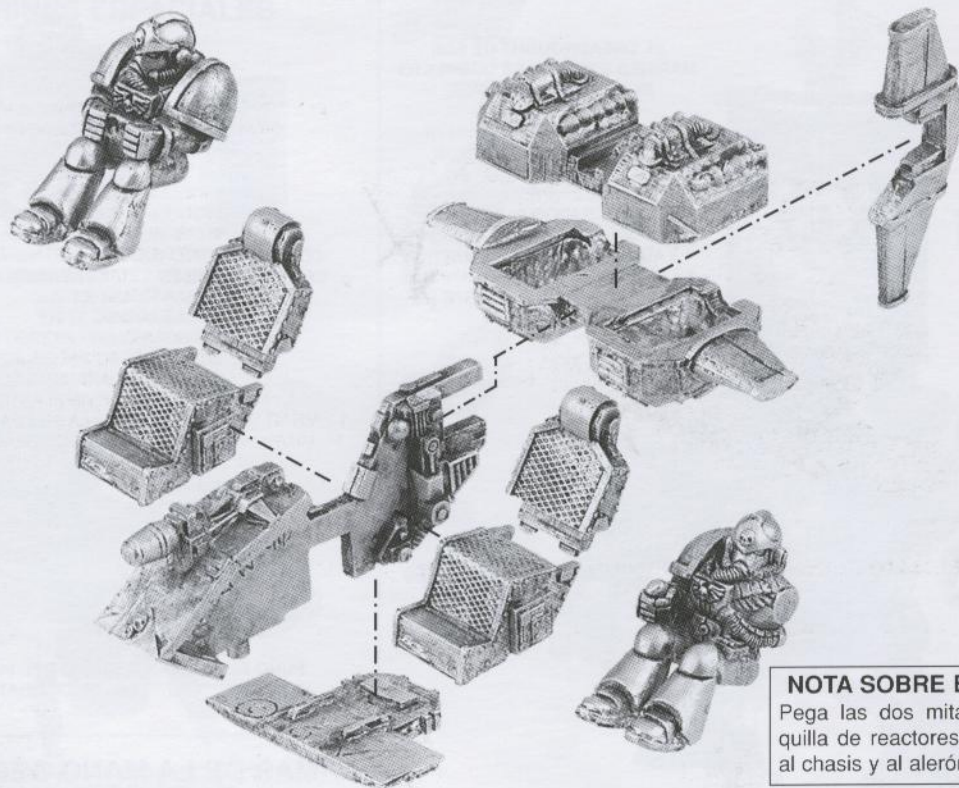


TOBERA DE REACTOR



MARINES ESPACIALES

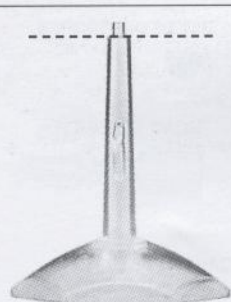
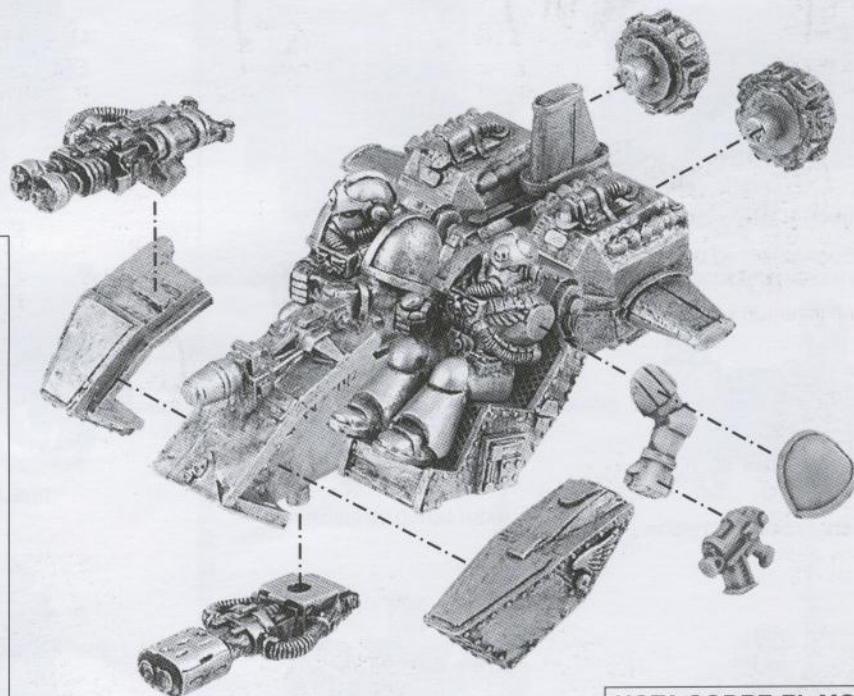
DIAGRAMA DE MONTAJE 1



NOTA SOBRE EL MONTAJE

Pega las dos mitades de la barquilla de reactores antes de unirla al chasis y al alerón estabilizador.

DIAGRAMA DE MONTAJE 2



NOTA SOBRE EL MONTAJE

Para que el modelo permanezca estable, corta con cuidado la parte superior de la peana transparente con una cuchilla de modelismo afilada, como muestra el dibujo. A continuación pega el modelo acabado a la peana.

NOTA SOBRE EL MONTAJE

Coloca los dos Marines Espaciales de la tripulación en su posición antes de pegar los carenados al modelo.



MINIATURAS
CITADEL



MINIATURAS
CITADEL

Diseñado por Norman Swales y Jes Goodwin

115

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.

Los Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1996. Todos los derechos reservados.

MARINES ESPACIALES

DREADNOUGHT DE LOS MARINES ESPACIALES (442)



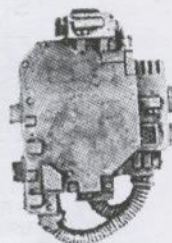
EL DREADNOUGHT DE LOS
MARINES ESPACIALES COMPLETO
ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x SARCÓFAGO
- 1 x HABITÁCULO POSTERIOR
- 1 x HABITÁCULO INFERIOR
- 1 x PIERNAS
- 2 x PIÉS
- 1 x GENERADOR POSTERIOR
- 1 x ARMA DE LA MANO DERECHA
- 1 x ARMA DE LA MANO IZQUIERDA
- 1 x DESCARGADOR DE GRANADAS
- 1 x MÁSTIL DE ESTANDARTE DE DREADNOUGHT

ARMAS DE LA MANO IZQUIERDA



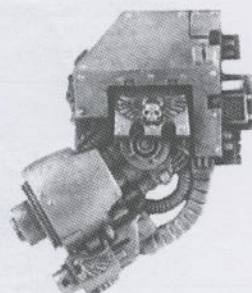
COMPARTIMENTO
DEL LANZAMISILES



LANZAMISILES

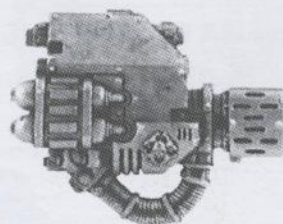


PUÑO DE
COMBATE

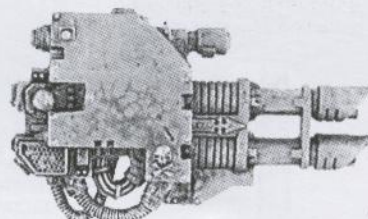


BRAZO DEL PUÑO
DE COMBATE

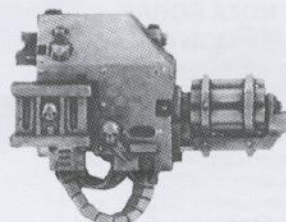
ARMAS DE LA MANO DERECHA



MULTICAÑÓN DE FUSIÓN

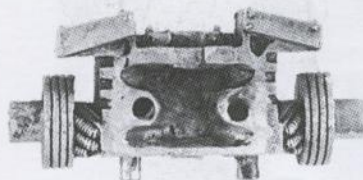


DOBLE CAÑÓN LÁSER



CAÑÓN DE ASALTO

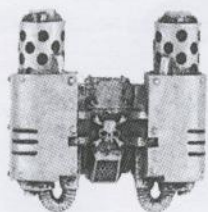
EJEMPLO DE UN DREADNOUGHT DE LOS MARINES ESPACIALES MONTADO Y PINTADO



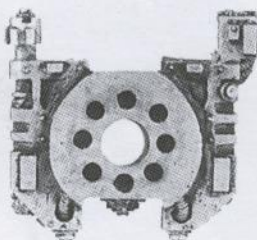
HABITÁCULO POSTERIOR



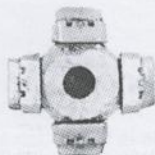
DESCARGADORES
DE GRANADAS



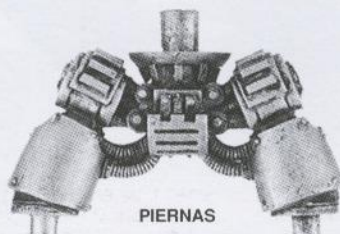
GENERADOR POSTERIOR



HABITÁCULO INFERIOR



PIE

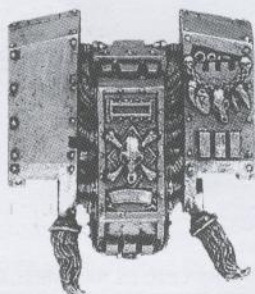
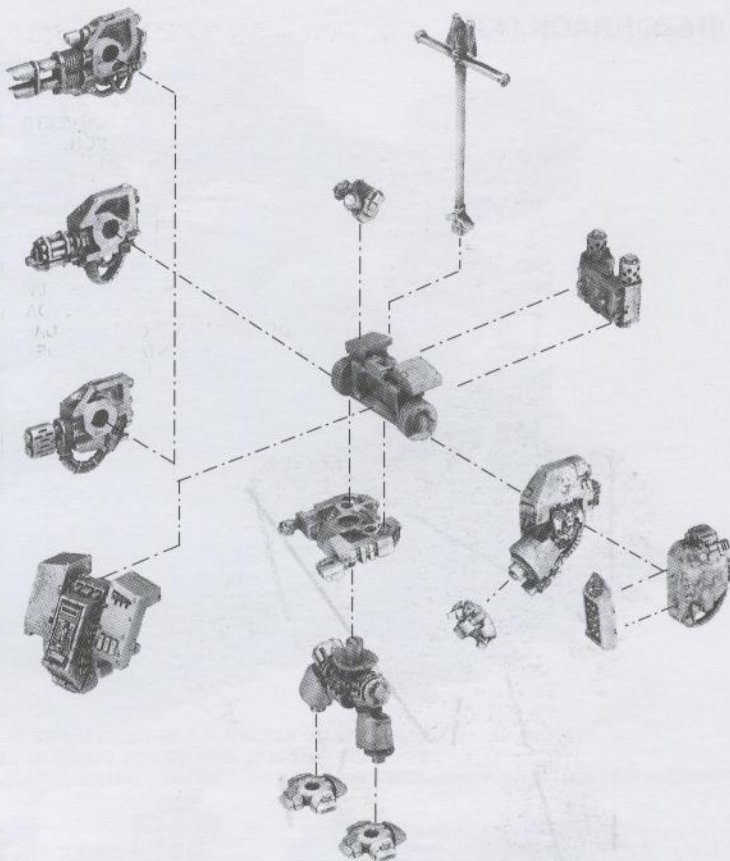


PIERNAS

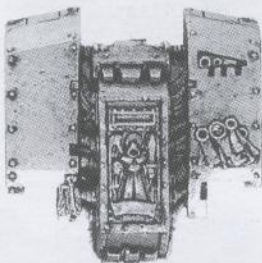
MARINES ESPACIALES

DREADNOUGHT DE LOS MARINES ESPACIALES

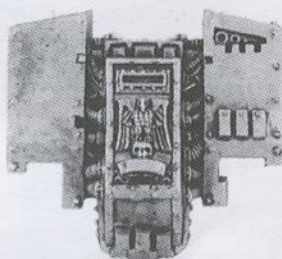
ESTE ES UN DREADNOUGHT FIEL A LAS ORDENANZAS DEL CODEX ASTARTES Y POR TANTO, PUEDE SER UTILIZADO POR CUALQUIER CAPÍTULO DE MARINES ESPACIALES. LOS DREADNOUGHTS FIELES A LAS ORDENANZAS DEL CODEX ASTARTES PUEDEN ESTAR ARMADOS CON CUALQUIER COMBINACIÓN DE LAS ARMAS QUE SE MUESTRAN EN EL DIAGRAMA. SI DESEAS UNA COMBINACIÓN DE ARMAS DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



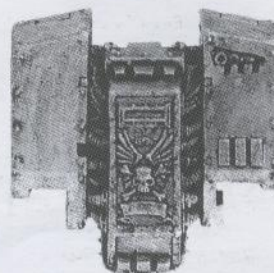
SARCÓFAGO DE DREADNOUGHT DE LOS LOBOS ESPACIALES



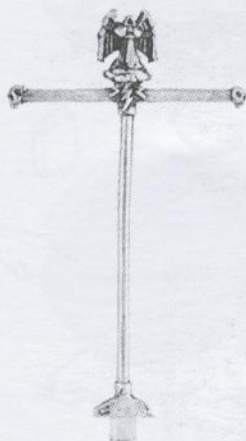
SARCÓFAGO DE DREADNOUGHT DE LOS ÁNGELES OSCUROS



SARCÓFAGO DE DREADNOUGHT DE LOS CAPÍTULO CODEX



SARCÓFAGO DE DREADNOUGHT DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS



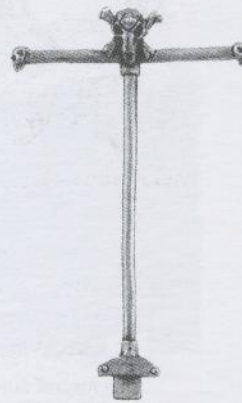
MÁSTIL DE ESTANDARTE DE DREADNOUGHT DE LOS ÁNGELES OSCUROS



MÁSTIL DE ESTANDARTE DE DREADNOUGHT DE LOS CAPÍTULOS CODEX



MÁSTIL DE ESTANDARTE DE DREADNOUGHT DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

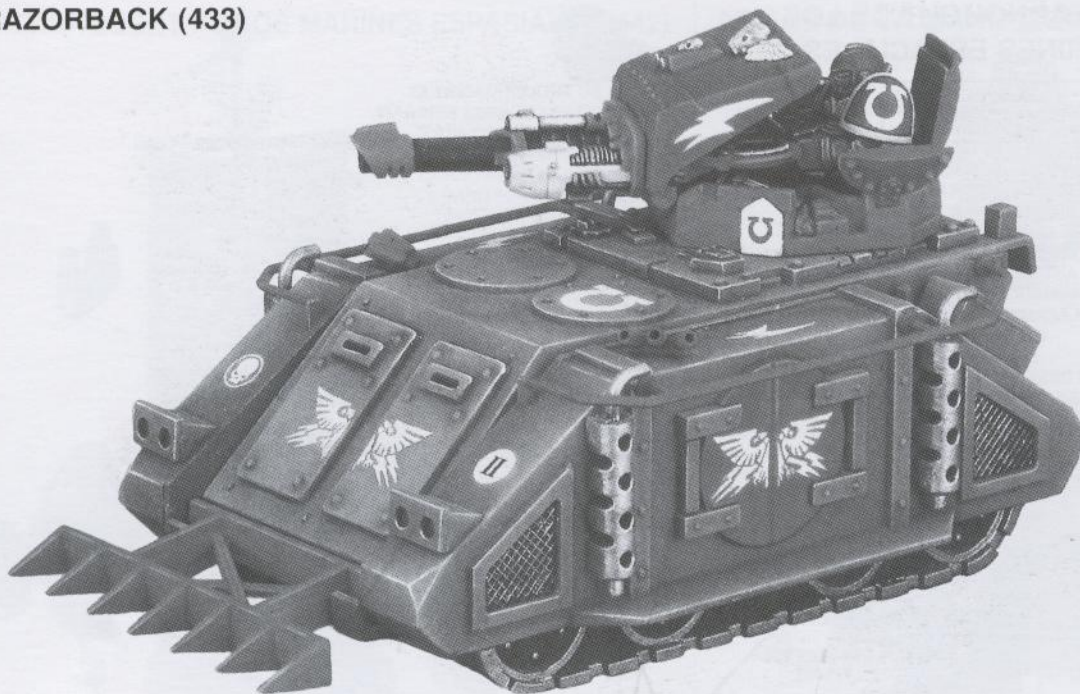


MÁSTIL DE ESTANDARTE DE DREADNOUGHT DE LOS LOBOS ESPACIALES

Diseñado por Jes Goodwin

MARINES ESPACIALES

RAZORBACK (433)



EJEMPLO DE UN RAZORBACK DE LOS MARINES ESPACIALES MONTADO Y PINTADO SEGÚN EL ESQUEMA DE COLOR DE LOS ULTRAMARINES



ARTILLERO



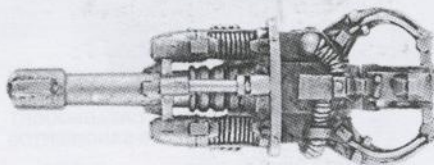
ESCOTILLA IZQUIERDA



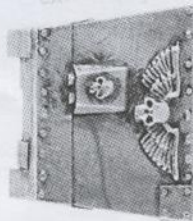
ESCOTILLA CENTRAL



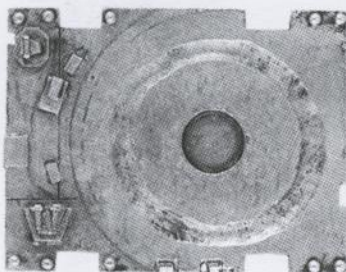
ESCOTILLA DERECHA



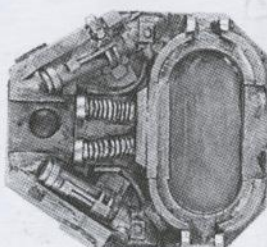
ARMAMENTO DEL RAZORBACK



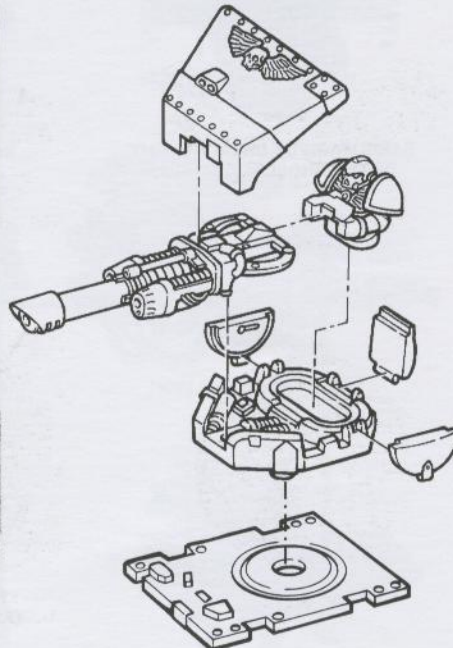
BLINDAJE FRONTAL DE TORRETA



PLANCHA SUPERIOR DEL HABITÁCULO



TORRETA



EL MODELO COMPLETO DE RAZORBACK DE LOS MARINES ESPACIALES ESTÁ COMPUESTO POR:

- 2 x MATRIZ DE CHASIS DE RHINO
- 2 x MATRIZ DE ORUGAS DE RHINO
- 1 x ARTILLERO
- 1 x ESCOTILLA IZQUIERDA
- 1 x ESCOTILLA CENTRAL
- 1 x ESCOTILLA DERECHA
- 1 x ARMAMENTO DEL RAZORBACK
- 1 x BLINDAJE FRONTAL DE TORRETA
- 1 x TORRETA
- 1 x PLANCHA SUPERIOR DEL HABITÁCULO

ESTE MODELO INCLUYE UNA HOJA DE INSTRUCCIONES DETALLADA Y CINCO HOJAS DE CALCOMANÍAS CITADEL QUE INCLUYEN TODAS LAS INSIGNIAS NECESARIAS PARA REPRESENTAR UN VEHÍCULO DE LOS CAPÍTULOS DE LOS ÁNGELES OSCUROS, ULTRAMARINES, LOBOS ESPACIALES Y ÁNGELES SANGRIENTOS

Diseñado por Norman Swales y Jes Goodwin

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.

Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años.

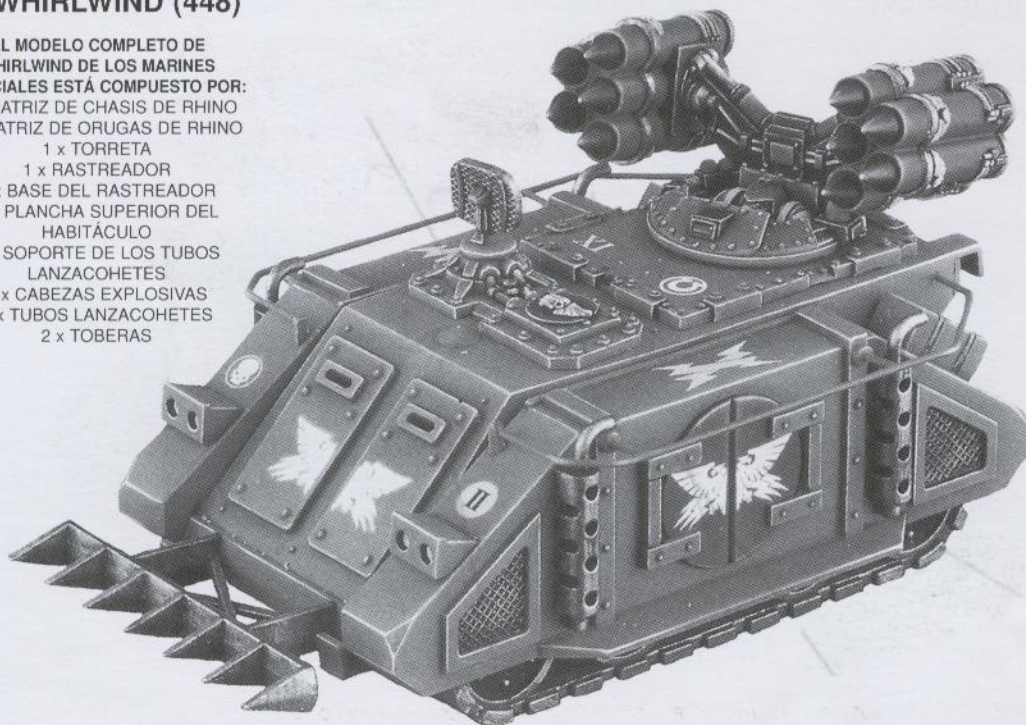
Copyright © Games Workshop Ltd. 1996. Todos los derechos reservados.

MARINES ESPACIALES

WHIRLWIND (448)

EL MODELO COMPLETO DE WHIRLWIND DE LOS MARINES ESPACIALES ESTÁ COMPUESTO POR:

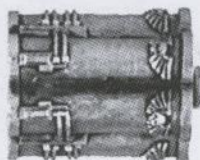
- 2 x MATRIZ DE CHASIS DE RHINO
- 2 x MATRIZ DE ORUGAS DE RHINO
- 1 x TORRETA
- 1 x RASTREADOR
- 1 x BASE DEL RASTREADOR
- 1 x PLANCHA SUPERIOR DEL HABITÁCULO
- 1 x SOPORTE DE LOS TUBOS LANZACOHETES
- 2 x CABEZAS EXPLOSIVAS
- 2 x TUBOS LANZACOHETES
- 2 x TOBERAS



EJEMPLO DE UN WHIRLWIND DE LOS MARINES ESPACIALES MONTADO Y PINTADO SEGÚN EL ESQUEMA DE COLOR DE LOS ULTRAMARINES



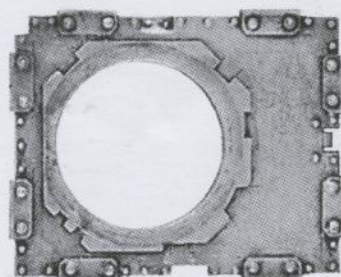
TOBERAS



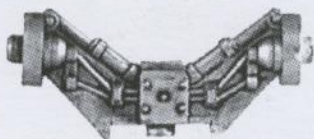
TUBOS LANZACOHETES



CABEZAS EXPLOSIVAS



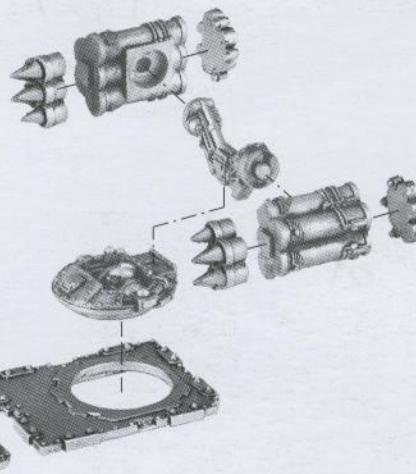
PLANCHA SUPERIOR DEL HABITÁCULO



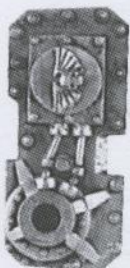
SOPORTE DE LOS TUBOS LANZACOHETES



RASTREADOR



TORRETA



BASE DEL RASTREADOR

ESTE MODELO INCLUYE UNA HOJA DE INSTRUCCIONES DETALLADA Y CINCO HOJAS DE CALCOMANÍAS CITADEL QUE INCLUYEN TODAS LAS INSIGNIAS NECESARIAS PARA REPRESENTAR UN VEHÍCULO DE LOS CAPITULOS DE LOS ANGELES OSCUROS, ULTRAMARINES, LOBOS ESPACIALES Y ANGELES SANGRIENTOS

Diseñado por Norman Swales y Jes Goodwin

119

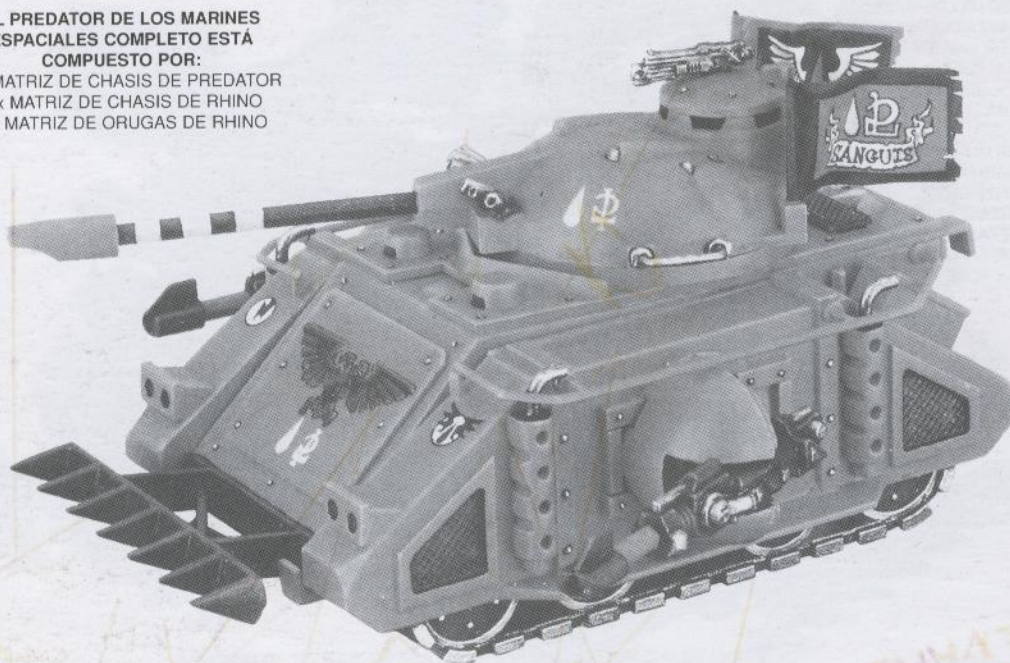


MARINES ESPACIALES

TANQUE PREDATOR DE LOS MARINES ESPACIALES (742)

EL PREDATOR DE LOS MARINES ESPACIALES COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:

- 1 x MATRIZ DE CHASIS DE PREDATOR
- 1 x MATRIZ DE CHASIS DE RHINO
- 2 x MATRIZ DE ORUGAS DE RHINO

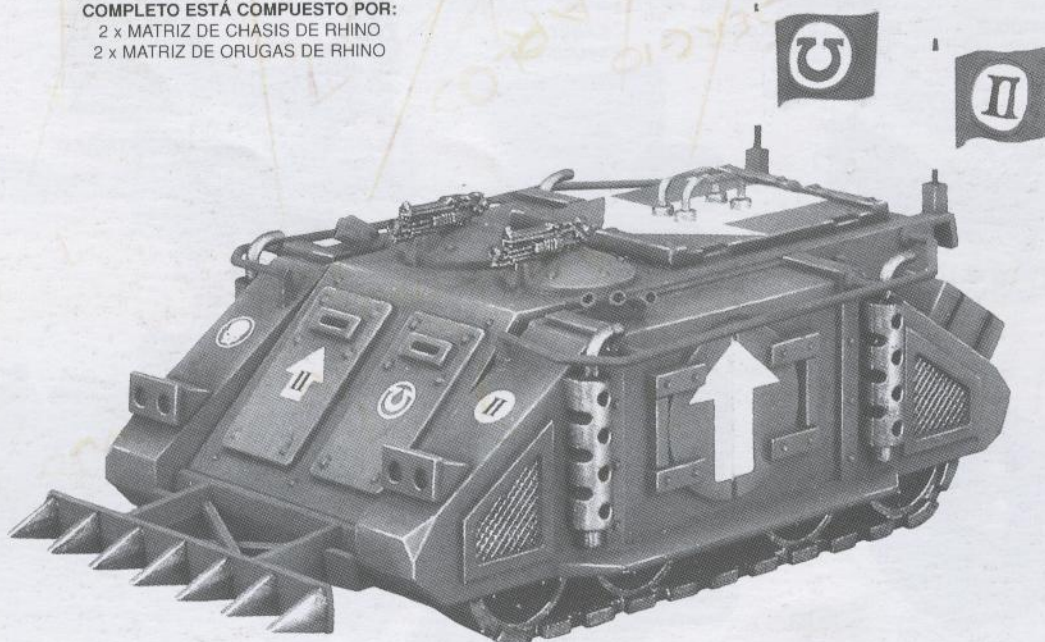


EJEMPLO DE UN PREDATOR MONTADO Y PINTADO CON LOS COLORES DEL CAPÍTULO DE MARINES ESPACIALES DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

TRANSPORTE DE TROPAS RHINO DE LOS MARINES ESPACIALES (743)

EL RHINO DE LOS MARINES ESPACIALES COMPLETO ESTÁ COMPUESTO POR:

- 2 x MATRIZ DE CHASIS DE RHINO
- 2 x MATRIZ DE ORUGAS DE RHINO



EJEMPLO DE UN RHINO MONTADO Y PINTADO CON LOS COLORES DEL CAPÍTULO DE MARINES ESPACIALES DE LOS ULTRAMARINES



Una potente fuerza de Ángeles Sangrientos se enfrenta en feroz combate a una horda Tiránida.

CODEx

Ángeles de Muerte™

Los guerreros de los Capítulos de Marines Espaciales Ángeles Oscuros y Ángeles Sangrientos son incansables guardianes del Imperio y leales servidores del Emperador. Para la humanidad, son guerreros legendarios que traen esperanza y salvación; para sus enemigos, son adversarios despiadados y mortíferos. Sin embargo, cada uno de estos famosos Capítulos oculta desde hace milenios un siniestro secreto que les separa sin remedio del resto de sus hermanos Marines Espaciales, y que quizás suponga para ambos la condenación eterna.

Los Angeles Oscuros

Los Ángeles Oscuros fueron la primera Legión de Marines Espaciales. Cada uno de los guerreros del Capítulo corresponde al modelo arquetípico del Marine Espacial consagrado: austero y poco propenso a la ira, pero tenaz e implacable una vez dominado por su espíritu de lucha. Sin embargo, detrás de esta fachada se oculta una realidad mucho más siniestra, ya que los Ángeles Oscuros están comprometidos en una Cruzada secreta que empezó hace más de 10.000 años tras un terrible acto de traición.

Los Angeles Sangrientos

Los Ángeles Sangrientos son uno de los Capítulos de Marines Espaciales más feroces y despiadados. Aunque han demostrado ser los más leales servidores del Emperador en innumerables batallas, siguen siendo los más temidos, y en los que menos se confía de todos los Capítulos de Marines Espaciales. Pocos osan hablar sobre la mancha en el honor de los Ángeles Sangrientos, pero los que se atreven insinúan que existe una imperfección en el modelo genético del Capítulo.

Listas de Ejército y Reglas Especiales

El Codex Ángeles de Muerte presenta dos listas de ejército detalladas que permiten organizar ejércitos completos de Ángeles Oscuros o de Ángeles Sangrientos. El Codex presenta las reglas especiales aplicables a todas las tropas y armamento especial empleado por ambos Capítulos. Las unidades especiales descritas incluyen la *Deathwing* y la *Ravenwing* de los Ángeles Oscuros, así como la Compañía de la Muerte de los Ángeles Sangrientos. Los personajes legendarios descritos incluyen entre otros al Comandante Azrael de los Ángeles Oscuros y al Bibliotecario Jefe de los Ángeles Sangrientos Mephiston, ¡también conocido como el Señor de la Muerte!

ISBN 84-88879-48-2



9 788488 879486

Games Workshop S.L.
C/ Francesc Layret 37-39
08950 Esplugues de Llobregat
Barcelona
España

UN PRODUCTO

**GAMES
WORKSHOP®**

Games Workshop Ltd.
Chewton Street,
Hilltop, Eastwood,
Nottingham NG16 3HY
Inglaterra

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Citadel y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd.

Ala de Muerte, Ángeles Oscuros, Ángeles Sangrientos, Marine Espacial, Ravenwing, Compañía de la Muerte, Eavy Metal y Codex son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

El Copyright exclusivo en los contenidos de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd., 1996.
Todos los Derechos Reservados.



MINIATURAS
CITADEL®



Impreso en
España

CÓDIGO DE
PRODUCTO
3154

CODEx

Angeles de Muerte™



WARHAMMER
40,000
SUPLEMENTO

GAMES
WORKSHOP®

Los Capítulos de Marines Espaciales Angeles Oscuros y Angeles Sangrientos