



PATRULLA: ÁNGELES SANGRIENTOS

FUERZA DE CHOQUE MARCELLOS

Los Ángeles Sangrientos de la fuerza de choque del Bibliotecario Marcellos son todos guerreros hábiles y feroces. Marcellos prefiere los asaltos raudos y abrumadores, y ha reunido un grupo selecto de hermanos de batalla para ello. Ya corran hacia la batalla a bordo de su tanque Impulsor, se muevan por las sombras para lanzar devastadoras emboscadas o avancen junto a Marcellos sin dejar de disparar, los seguidores del Bibliotecario sienten reverencia por su sabio líder y luchan con dureza para ver su voluntad cumplida en el campo de batalla.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Bibliotecario Marcellos (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Castigo; pistola bólter; arma de psicofuerza.

B Escuadra de Intercesores (5 miniaturas)

- 1 Sargento Intercesor está equipado con: pistola bólter; espada sierra Astartes.
- 4 Intercesores están equipados con: pistola bólter; rifle bólter; arma cuerpo a cuerpo.

C Escuadra de Incursores (5 miniaturas)

- 1 Sargento Incursor está equipado con: carabina bólter occulus; pistola bólter; filoarmas emparejadas.
- 3 Incursores están equipados con: carabina bólter occulus; pistola bólter; filoarmas emparejadas.
- 1 Incursor está equipado con: carabina bólter occulus; pistola bólter; filoarmas emparejadas; mina de disrupción.

D Escuadra de Agresores (3 miniaturas)

- Cada miniatura está equipada con: guanteletes tormenta de llamas; puños de energía dobles.

E Impulsor (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: batería de misiles bellicatus; 2 bólteres tormenta; casco blindado.





Bateria de misiles bellicatus

Filoarmas emparejadas



Sargento Incursor

Mina de disrupción



Incursor

Carabina bólter occulus

Pistola bólter



E

B

D

C

A

PATRULLA: ÁNGELES SANGRIENTOS

FUERZA DE CHOQUE MARCELLOS

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar la Fuerza de choque Marcellos en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (Juramento y órdenes) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

JURAMENTO Y ÓRDENES

En batalla, los Marines Espaciales hacen poderosos juramentos de destruir a los enemigos del Emperador y defender el honor de su Capítulo, y tales votos son sagrados. Los Ángeles de la Muerte atacan con la precisión de un cirujano y la fuerza de un rayo. La experiencia y la pericia estratégica les ayudan a leer la forma cambiante de la batalla con velocidad y claridad sobrehumanas, y dirigen su ira contra un blanco prioritario tras otro. Los mandos son aniquilados, dejando al enemigo tambaleándose sin líderes. Blindados pesados, artillería y fuerzas de élite son arrasadas con una velocidad espeluznante, hasta que los Ángeles de la Muerte del Emperador se alzan victoriosos sobre un campo de restos humeantes y cadáveres acribillados por bólteres, con su honor por fin satisfecho.

Al inicio de tu fase de mando, elige una unidad del ejército de tu oponente. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa unidad enemiga es tu blanco de Juramento y órdenes. Cada vez que una miniatura con esta habilidad ataque y tome como blanco a esa unidad, puedes repetir la tirada para impactar.

MEJORAS

Tu miniatura **BIBLIOTECARIO** tiene la mejora Espadachín de Baal. Puedes sustituirla por Ira radiante.

MEJORA POR DEFECTO

ESPADACHÍN DE BAAL

Los Ángeles Sangrientos dan mucha importancia a la pericia marcial, e intentan emular la elegancia y destreza en armas de su angelical Primarca. Este guerrero lleva décadas refinando su esgrima con ese fin, y le complace impartir los secretos de su arte de la espada entre sus hermanos de batalla.

Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas en la unidad del portador.

0

MEJORA OPCIONAL

IRA RADIANTE (PSÍQUICA)

La furia abrasadora y dorada de las manifestaciones psíquicas de este guerrero es una visión aterradora, una emanación letal de poder empíreo capaz de reducir a cenizas hasta al enemigo más poderoso.

Ambos perfiles del arma Castigo del portador tienen las habilidades **[ANTIMONSTRUO 5+]** y **[ANTIVEHÍCULO 5+]**.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Ira angélica. Puedes sustituirlo por Agresividad estratégica.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

IRA ANGÉLICA

Majestuosos y aterradores, los Ángeles Sangrientos caen sobre sus adversarios con una ferocidad controlada a la que nadie puede oponerse. Desgarran rápidamente las defensas exteriores de sus enemigos, con intención de tomar activos estratégicos vitales y poner fin a la batalla de forma rauda y decisiva.

Al final del turno de tu oponente, obtienes 4PV si controlas uno o más marcadores de objetivo que estén a 6" o menos de la zona de despliegue de tu oponente.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

AGRESIVIDAD ESTRATÉGICA

Los planes de batalla de los Ángeles Sangrientos son siempre dinámicos y contundentes. Al eliminar rápidamente activos clave enemigos, los Hijos de Sanguinius se aseguran que el efecto de cada enfrentamiento crea ecos que debilitan el tejido entero de la disposición estratégica enemiga entera.

Al inicio de la primera ronda de batalla, elige una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga. Si no hay miniaturas enemigas con dichas claves, elige una miniatura **PERSONAJE** enemiga en su lugar.

Al final de la batalla, obtienes 10PV si esa miniatura enemiga ha sido eliminada.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



FEROCIDAD CONTROLADA

ESTRATEGEMA FUERZA DE CHOQUE MARCELLOS – TÁCTICA DE BATALLA

Combinando destreza marcial con una fuerza y agresividad muy controladas, los Ángeles Sangrientos desvían los golpes de sus enemigos en el cuerpo a cuerpo.

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

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, resta 1 a la tirada para impactar de ataques que tomen como blanco a tu unidad.



APROVECHAR LA IMPERFECCIÓN

ESTRATEGEMA FUERZA DE CHOQUE MARCELLOS – TÁCTICA DE BATALLA

Aunque solo lo usan como último recurso, los Ángeles Sangrientos pueden desatar la ferocidad de la Sed de Sangre para potenciar su ya considerable fuerza y agresividad.

CUÁNDO: En la fase de combate.

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

EFEECTO: Hasta el final de la fase, repite las tiradas para herir de 1 en ataques de miniaturas en tu unidad. Si el ataque toma como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, en lugar de eso puedes repetir cualquier tirada para herir.



GOLPEAR CON RAPIDEZ

ESTRATEGEMA FUERZA DE CHOQUE MARCELLOS – ARDID ESTRATÉGICO

Los Ángeles Sangrientos presionan implacables, negándose a dar al enemigo tiempo a reaccionar a su acometida.

CUÁNDO: Al final de tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **ESCUADRA DE INTERCESORES** o **ESCUADRA DE INCURSORES** de tu ejército que no esté en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal. No puede embarcar en un **TRANSPORTE** al final de dicho movimiento.

RESTRICCIONES: Hasta el final de tu turno, tu unidad no puede ser elegida para declarar una carga.

BIBLIOTECARIO MARCELLOS

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



Hoja de datos de Patrulla

Ejemplificando el poderío psíquico de los Bibliotecarios de su Capítulo, Marcellos empuña su mente como arma en batalla. Ya esté volatilizando enemigos con rayos de energía psíquica, haciéndolos pedazos en el cuerpo a cuerpo, o dirigiendo a sus hermanos en batalla con su talento estratégico, Marcellos destaca como psíquico y como líder.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Castigo – fuego brujo [PSÍQUICO]	24"	1D6	3+	5	-1	1D3
Castigo – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICO]	24"	1D6	3+	6	-2	1D3
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza [PSÍQUICO]	Combate	4	3+	6	-1	1D3

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: **ESCUADRA DE INTERCESORES**

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, IMPERIUM, TACTICUS, BIBLIOTECARIO, MARCELLOS

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Fortaleza mental [Psíquica]: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen salvación invulnerable 4+.



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES SANGRIENTOS

ESCUADRA DE AGRESORES

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



Hoja de datos de Patrulla

Capaces de encabezar ofensivas devastadoras o de rechazar los asaltos enemigos más decididos, los Agresores son bastiones de ceramita andantes. Destacan en cuerpo a cuerpo y lanzan devastadoras ráfagas de fuego antes de aplastar a sus enemigos bajo sus puños llenos de energía.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Guanteletes tormenta de llamas [ACOPLADA, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6+1	N/A	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puños de energía dobles [ACOPLADA]	Combate	3	4+	8	-2	2

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, GRAVIS, ESCUADRA DE AGRESORES



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES SANGRIENTOS

ESCUADRA DE INCURSORES

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



Hoja de datos de Patrulla

Agresivos soldados de infantería ligera, los Incursores están especializados en asaltar las defensas enemigas y destruir los activos esenciales. Con un formidable arsenal de auspex y equipo sensorial, pueden ver a sus enemigos a través de los muros y predecir sus movimientos, para así eliminarlos con disparos de carabina o a cuchilladas.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Carabina bólter occulus [ASALTO, IGNORA COBERTURA]	24"	2	3+	4	0	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filoarmas emparejadas [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	3	3+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Sistema multiespectro: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige 1 unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de los ataques de esta unidad en esta fase. Hasta el final de la fase, cada vez que una unidad ADEPTUS ASTARTES amiga ataque y tome como blanco a esa unidad enemiga, suma 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: INFANTERÍA, HUMO, IMPERIUM, PHOBOS, ESCUADRA DE INCURSORES

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES SANGRIENTOS

ESCUADRA DE INTERCESORES

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



Hoja de datos de Patrulla

Las Escuadras de Intercosores son capaces de disparar con dureza mientras avanzan o mantienen la posición contra el enemigo. Tienen acceso a una serie de armas bólter que se adaptan a diversas tareas en el campo de batalla, desde el enfrentamiento con enemigos a gran distancia hasta la limpieza de complejos de búnkeres.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Rifle bólter [ASALTO, PESADA]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Espada sierra Astartes	Combate	5	3+	4	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA DE INTERCESORES

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES SANGRIENTOS

IMPULSOR

M 12" R 9 S 3+ H 11 L 6+ CO 2



Hoja de datos de Patrulla

Equipado con propulsores vectoriales que lo hacen más rápido que cualquier otro tanque gravitatorio de los Marines Espaciales, el Impulsor es un transporte altamente adaptable utilizado por todos los Marines Espaciales Primaris para la inserción rápida y las maniobras de flanco. Es el preferido de las fuerzas de Vanguardia.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Batería de misiles bellicatus – frag [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	0	1
Batería de misiles bellicatus – ícaro [ANTIVOLAR 2+]	48"	1D3	3+	8	-1	2
Batería de misiles bellicatus – perforante	48"	1	3+	8	-2	1D6
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **INFANTERÍA TACTICUS** o **PHOBOS**.

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

CLAVES: **VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, IMPERIUM, IMPULSOR**



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