



PATRULLA: ÁNGELES OSCUROS

JUICIO DE MORDEKAI

Los Ángeles Oscuros que marchan a la guerra junto al Capellán Mordekai son puestos a prueba. Mordekai es riguroso y despiadado, hasta para un Capellán Interrogador. Ve desnudas las almas de sus hermanos de batalla gracias a su perforadora mirada. Por consiguiente, es un juez excelente a la hora de considerar si el registro de combate y la fortaleza espiritual de un Ángel Oscuro es suficiente para que avance al siguiente círculo de secretismo dentro del Capítulo. Quienes impresionan a Mordekai en el campo de batalla no tardan en descubrir nuevas verdades oscuras.

Esta Patrulla incluye las unidades indicadas abajo.

A Capellán Mordekai (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: pistola bólter absolver; crozius arcanum.

B Escuadra de Intercesores (5 miniaturas)

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

C Precursores (3 miniaturas)

- Cada miniatura está equipada con: bólteres de asalto; arma cuerpo a cuerpo.

D Dreadnought Redentor (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: batería de cohetes Ícaro; macroincinerador de plasma; cañón gatling de campaña; lanzagranadas fragtormenta doble; Puño de Redentor.



Arma de energía



Sargento Intercesor

Rifle bólter



Intercesor

Bólters de asalto



Sargento Precursor

Pistola bólter



C

B

D

A



PATRULLA: ÁNGELES OSCUROS

JUICIO DE MORDEKAI

HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar el Juicio de Mordekai se hallan en las siguientes páginas, y están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad indica todas las habilidades que tiene. Esto incluirá una habilidad de facción (Juramento y órdenes) que se describe abajo.

JURAMENTO Y ÓRDENES

En batalla, los Marines Espaciales realizan juramentos de destruir a los enemigos del Emperador y defender el honor de su Capítulo, y estos votos son sacrosantos. Cuando los Ángeles de la Muerte atacan, lo hacen con la precisión de un cirujano y la fuerza de un relámpago. La experiencia y la veteranía estratégica les ayudan a leer la situación cambiante de la batalla con velocidad y claridad sobrehumanas, dirigiendo su ira hacia un blanco prioritario a otro. Los recursos de mando son aniquilados, dejando al enemigo vacilante y sin liderazgo. El blindaje pesado, la artillería potente y las élites de las fuerzas enemigas son arrasados con velocidad horripilante, hasta que los Ángeles de la Muerte del Emperador se erigen victoriosos sobre un campo de ruinas humeantes y cadáveres destrozados, con el honor finalmente 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 realiza un ataque que toma como blanco a tu blanco de Juramento y órdenes, puedes repetir la tirada para impactar.

MEJORAS

Tu miniatura **CAPELLÁN** tiene la mejora Parangón estoico. Puedes reemplazarla con Ira fervorosa.

MEJORA POR DEFECTO

PARANGÓN ESTOICO

Este guerrero permanece firme ante la acometida enemiga, como la personificación de la determinación lúgubre de los Ángeles Oscuros y una fuente de inspiración para sus hermanos de batalla.

Cuando la unidad del portador sea blanco de un ataque de combate, si una o más unidades enemigas han terminado un movimiento de carga dentro de la zona de amenaza de la unidad del portador este turno, resta a la tirada para herir.

0

MEJORA OPCIONAL

IRA FERVOROSA

Rugiendo juramentos de deber y venganza, el Capellán lidera a sus guerreros en la carga, convencido de que el enemigo no podrá escapar ni soportar su furia justa.

Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga realizadas por la unidad del portador.



OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Caza sin fin. Puedes reemplazarlo con Relicario arqueotecnológico.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

CAZA SIN FIN

En la caza infinita en pos de los Caídos, los Ángeles Oscuro deben aprovechar cada pista estratégica y fuente de información que hallen, registrándola en busca de evidencias que solo el Círculo Interior puede comprender por completo antes de volver a partir.

A partir de la segunda ronda de batalla en adelante, al final de tu turno, puntúas 3PV si una unidad **ESCUADRA DE INTERCESORES** de tu ejército que no esté acobardada se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles y que no esté en tu zona de despliegue. Si ese marcador de objetivo está en la zona de despliegue de tu oponente, en su lugar obtienes 5PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

RELICARIO ARQUEOTECNOLÓGICO

Los Ángeles Oscuros poseen muchas armas antiguas y seudosecretas que proceden de los primeros días del Imperium. Por ello comprenden el valor (y los peligros inherentes) de tales dispositivos mejor que la mayoría. Si una de estas peligrosas reliquias aparecen en el campo de batalla, corren a asegurarla, tanto para mantenerla lejos de manos equivocadas como para cerciorarse de que ellos y solo ellos pueden hacer uso de los secretos que pueda revelar.

Al inicio de la primera ronda de batalla, tu oponente debe elegir un marcador de objetivo.

Al final de la batalla, obtienes 10PV si controlas ese marcador de objetivo.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



DETERMINADO EN EL DEBER

ESTRATEGEMA JUICIO DE MORDEKAI – ARDID ESTRATÉGICO

Una vez se les ha ordenado una tarea y ellos han jurado emprenderla, los Ángeles Oscuros exhiben una determinación atterradoramente singular e implacable.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

EFFECTO: Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas en tu unidad.



ENSEÑANZAS DEL LEÓN

ESTRATEGEMA JUICIO DE MORDEKAI – ARDID ESTRATÉGICO

El Primarca de los Ángeles Oscuros es un estratega y táctico maestro, un general sin par y un guerrero cuyo código marcial e encuentra en el corazón del estilo de lucha de sus hijos genéticos, estoico pero flexible.

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

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

EFFECTO: Hasta el final del turno, tu unidad es elegible para o bien disparar o bien declarar una carga (no ambas cosas) en un turno en el que haya retrocedido.



FORTALEZA DE LA PRIMERA

ESTRATEGEMA JUICIO DE MORDEKAI – TÁCTICA DE BATALLA

Desde los días de la Gran Cruzada, los Ángeles Oscuros son famosos por su tenacidad en la defensa y la determinación estoica con la que soportan lo peor que sus enemigos pueden lanzarles.

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

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que fuera tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante y que esté dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, cuando un ataque tome como blanco a tu unidad, tu unidad tiene el beneficio de la cobertura contra dicho ataque.

CAPELLÁN MORDEKAI

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



Hoja de datos de Patrulla

Con la túnica ondeando y disparando la pistola bólder absolver, el Capellán Mordekai entra en batalla. Su retumbante oración se oye incluso sobre el fragor furioso de la batalla. Sin descanso exhorta a sus hermanos a la victoria, endureciendo sus corazones, mentes y almas y avivando su odio, sin importar cuán salvaje sea el enemigo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder absolver [PISTOLA]	18"	1	3+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Crozius arcanum	Combate	5	2+	6	-1	2

LEADER

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

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

Letanía de odio: Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1 a la tirada para herir en ataques de combate de miniaturas en esa unidad.

CLAVES: PERSONAJE, IMPERIUM, TACTICUS, CAPELLÁN, MORDEKAI



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES OSCUROS

ESCUADRA DE PRECURSORES

M	R	S	H	L	CO
10"	6	3+	3	6+	1



Hoja de datos de Patrulla

Equipadas con propulsores de salto pesados, las Escuadras de Precursores son tropas de punta de lanza que asestan golpes abrumadores al enemigo. Se lanzan desde el mismo borde de la atmósfera del planeta y atacan con fuerza devastadora, desatando un huracán de fuego que convierte en niebla roja escuadras enemigas enteras.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólderes de asalto [ASALTO, PISTOLA, GOLPES SOSTENIDOS 2, ACOPLADA]	18"	3	3+	5	-1	2

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

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Juramento y órdenes

CLAVES: INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, IMPERIUM, GRAVIS, ESCUADRA DE PRECURSORES



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTUS ASTARTES, ÁNGELES OSCUROS

ESCUADRA DE INTERCESORES

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



Hoja de datos de Patrulla

Las Escuadras de Intercosores pueden desatar un fuego devastador mientras avanzan o defienden territorio contra el enemigo. Tienen acceso a una gama de armamento adecuada para todo tipo de encargos en el campo, desde atacar al enemigo a larga distancia a limpiar complejos de búnkeres.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOL]	12"	1	3+	4	0	1
Rifle b6lter [ASSAULT, HEAVY]	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
Arma de energa	Combate	4	3+	5	-2	1

HABILIDADES

FACCI6N: Juramento y 6rdenes

CLAVES: INFANTERA, LINA DE BATALLA, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA DE INTERCESORES

CLAVES DE FACCI6N: ADEPTUS ASTARTES, ANGELES OSCUROS

DREADNOUGHT REDENTOR

M	R	S	H	L	CO
8"	10	2+	12	6+	4



Hoja de datos de Patrulla

Los Dreadnoughts Redentor son unos de los m6s grandes de su clase que jam6s haya desplegado el Adeptus Astartes. Armados hasta los dientes, pueden equiparse para destruir pr6cticamente cualquier tipo de objetivo con r6fagas de disparos s6lidos o plasma supercalentado.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Batera de cohetes [caro [ANTIVOLAR 2+]	24"	1D3	3+	8	-1	2
Macrocincinerador de plasma – est6ndar [6REA]	36"	1D6+1	3+	8	-3	2
Macrocincinerador de plasma – sobrecarga [6REA, DE RIESGO]	36"	1D6+1	3+	9	-4	3
Ca6n gatling de campa6a [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	8	3+	5	0	1
Lanzagranadas fragtormenta doble [6REA, DE RIESGO]	18"	1D6	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Pu6o de Redentor	Combate	5	3+	12	-2	3

DA6AADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

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

HABILIDADES

B6SICA: Final violento 1D3

FACCI6N: Juramento y 6rdenes

CLAVES: VEHICULO, BIPODE, IMPERIUM, DREADNOUGHT REDENTOR

CLAVES DE FACCI6N: ADEPTUS ASTARTES, ANGELES OSCUROS