



## PATRULLA: VIGÍAS DE LA MUERTE

# FUERZA DE VIGILIA ALPHION

Armados con un impresionante despliegue de armas de fuego, veteranía y pegada a corta distancia, esta fuerza de choque se reunió bajo el liderazgo del Teniente Alphion para erradicar la infestación xenos en Malachote Prime. Son un ejemplo de la versatilidad que exigen los Vigías de la Muerte para adaptar y erradicar la miríada de amenazas a las que se enfrentan, y son una presencia marcial formidable en el campo de batalla.

Esta Patrulla incluye las unidades que se indican abajo.

### A Teniente Alphion (1 miniatura)

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

### B Apotecario Krenn (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Pistola bólter absolver; Pistola reductor; arma cuerpo a cuerpo.

### C Escuadra de Intercosores (10 miniaturas)

- 1 Sargento Intercosor está equipado con: rifle bólter; Pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.
- 7 Intercosores están equipados con: rifle bólter; Pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.
- 2 Intercosores están equipados con: Lanzagranadas Astartes; rifle bólter; Pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

### D Escuadra de Agresores (3 miniaturas)

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





# PATRULLA: VIGÍAS DE LA MUERTE

## FUERZA DE VIGILIA ALPHION

### HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar la Fuerza de vigilia Alphon 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 **TENIENTE** miniatura tiene la mejora the Aegis Vigilate. Puedes reemplazarla por Perdición del alienígena.

### MEJORA POR DEFECTO

#### AEGIS VIGILATE

*Este antiguo manto de adamantina fue fabricado por el venerado artifice Solomoni Derante, que se dice pasó un siglo desarrollando un estudio sobre las habilidades ofensivas de todas las especies xenos conocidas para la humanidad. Derante vertió toda su sabiduría acumulada en esta obra maestra, seguro de que protegería a los guerreros de los Vigías de la Muerte contra los horrores de una galaxia oscura y depredadora.*

Suma 1 al atributo Resistencia de las miniaturas en la unidad del portador, y además esas miniaturas tienen una salvación invulnerable 4+.

0

### MEJORA OPCIONAL

#### PERDICIÓN DEL ALIENÍGENA

*Addros Garatine; Lutheo Voss; Remus Iolo; Variel el Despiadado; no son más que algunos de los campeones legendarios de los Vigías de la Muerte que han portado esta magnífica hoja en batalla contra xenos de todo tipo. Se dice que su odio justo ha bañado la espada de tal manera que su espíritu máquina ahora detesta a los alienígenas tanto como los guerreros que la empuñaron.*

Las armas de combate del portador tienen la habilidad [PRECISIÓN] y además suma 1 a la tirada para herir en los ataques de combate del portador.

## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Conocimiento de cazador. Puedes reemplazarlo por Doctrina Cortacabezas.

### OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

#### CONOCIMIENTO DE CAZADOR

*Los guerreros de los Vigías de la Muerte saben que los múltiples enemigos de la humanidad son capaces de desagradables sorpresas estratégicas si un enemigo descuidado les da tiempo y espacio. En el núcleo de su doctrina de batalla está el imperativo de atacar rápido y con decisión, y de nunca permitir a su presa obtener tal ventaja.*

Al inicio de cada uno de tus turnos, elige un marcador de objetivo que no esté dentro de tu zona de despliegue. Al final del siguiente turno de tu oponente, obtienes 4PV si controlas ese marcador de objetivo y hay una o más unidades **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército dentro de su alcance (excepto unidades acobardadas).

0

### OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

#### DOCTRINA CORTACABEZAS

*Contra muchas facciones alienígenas, especialmente las más numerosas y menos disciplinadas, la estrategia más conveniente es cortar la cabeza y dejar que el cuerpo muerta. Este es un principio que los Vigías de la Muerte han desarrollado durante largo tiempo para convertirlo en una verdadera forma artística.*

Cada vez que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército elimine a una miniatura **PERSONAJE** enemiga, obtén 5PV.

Al final de la batalla, si todas las miniaturas **PERSONAJE** han sido eliminadas, obtén 5PV.

## ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



### INSTINTOS DE VETERANO

ESTRATEGEMA FUERZA DE VIGILIA ALPHION – TÁCTICA DE BATALLA

*Todo hermano de batalla de los Vigías de la Muerte es un veterano que cuenta con instintos de supervivencia altamente desarrollados y coraje y determinación de sobra.*

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

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

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+. Si tu unidad tiene la clave **GRAVIS**, las miniaturas en tu unidad tienen en su lugar la habilidad No hay dolor 4+.



### MUNICIÓN ESPECIAL

ESTRATEGEMA FUERZA DE VIGILIA ALPHION – TÁCTICA DE BATALLA

*Desde los ácidos mutagénicos de los proyectiles infierno a los proyectiles de munición penetrante kraken o la inestable pero letal munición venganza, los Vigías de la Muerte hacen uso de una amplia gama de proyectiles raros y especializados para combatir a sus presas alienígenas.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

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

**EFEECTO:** Elige una de las siguientes series de habilidades. Hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en tu unidad tienen esa serie de habilidades:

- [ANTIMONSTRUOS 5+, ANTIHÉVICULOS 5+, FUSIÓN 2]
- [ASALTO, IGNORA COBERTURA, GOLPES SOSTENIDOS 2]



### TELEPORTARIUM DE LOS VIGÍAS DE LA MUERTE

ESTRATEGEMA FUERZA DE VIGILIA ALPHION – ARDID ESTRATÉGICO

*Los Vigías de la Muerte emplean tecnología rara y especialista en su guerra incesante contra los invasores xenos. Muchas de sus naves de guerra incorporan teleportariums muy proyectados e inusualmente certeros para enviar comandos directamente al corazón de la posición enemiga.*

**CUÁNDO:** Final de la fase de combate de tu oponente.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no esté dentro de la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga.

**EFEECTO:** Retira tu unidad del campo de batalla. En el paso de refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, despliega tu unidad en cualquier punto del campo de batalla que esté horizontalmente a más de 3" de todas las miniaturas enemigas.

**RESTRICCIONES:** Solo puedes usar esta estrategia una vez y, tras ser desplegada en el campo de batalla, hasta el final del turno, tu unidad no puede ser elegida para declarar una carga.

## TENIENTE ALPHION

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



### Hoja de datos de Patrulla

Además de ser estrategas extremadamente capaces, los Teniente de los Vigías de la Muerte son guerreros especialistas en acabar con vidas xenos en todas sus formas. Alphion ruge órdenes y coordina el fuego de sus hermanos mientras avanza hacia el combate, derribando guerreros xenos con su arma de energía.

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

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

#### LÍDER

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

#### HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

**Prioridad de blancos:** La unidad de esta miniatura es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, TACTICUS, TENIENTE, ALPHION

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

## APOTECARIO KRENN

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



### Hoja de datos de Patrulla

Además de la cirugía de campo de batalla, el deber del Apotecario es recuperar la semilla genética de los caídos, y así preservar el Capítulo para las generaciones posteriores. Para esta tarea, el Apotecario está equipado para llevar la paz a aquellos demasiado heridos para salvarlos, y extraer eficazmente sus preciosas glándulas progenoídes.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder absolver [PISTOLA]	18"	1	3+	5	-1	2
Pistola reductor [PISTOLA]	3"	1	3+	4	-4	2

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

#### LÍDER

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

#### HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Juramento y órdenes

**Nartheicum:** Mientras esta miniatura lidere una unidad, en tu fase de mando, puedes devolver 1 miniatura eliminada (salvo miniaturas **PERSONAJE**) a esa unidad.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, TACTICUS, APOTECARIO, KRENN

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

## ESCUADRA DE INTERCESORES

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



### Hoja de datos de Patrulla

Las Escuadras de Intercesores 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
Lanzagranadas Astartes – frag [ÁREA]	24"	1D3	3+	4	0	1
Lanzagranadas Astartes – perforante	24"	1	3+	9	-2	D3
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

#### ESCUADRAS DE PATRULLA

Antes de la batalla, al inicio del paso de declarar formaciones de batalla, esta unidad puede dividirse en dos unidades, cada una compuesta por cinco miniaturas. Si lo haces, cada una de esas unidades debe contener una miniatura equipada con un lanzagranadas Astartes.

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

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

#### HABILIDADES

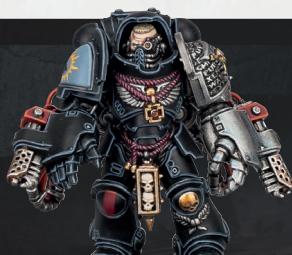
FACCIÓN: Juramento y órdenes



CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE

## 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 cerámica 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 [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	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

#### HABILIDADES

FACCIÓN: Juramento y órdenes

**Disparos a quemarropa:** Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco al blanco elegible más cercano, mejora en 1 el atributo Penetración de Armadura de ese ataque.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, GRAVIS, ESCUADRA DE AGRESORES



CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTUS ASTARTES, VIGÍAS DE LA MUERTE