

# WARHAMMER<sup>®</sup> 40,000

## ÁNGELES OSCUROS



**CODEx**  
**WARHAMMER**  
40,000

**GAMES**  
**WORKSHOP**







# ÍNDICE



Introducción .....	3	Cápsulas de desembarco .....	35
Los Marines Espaciales .....	4	Señores de la compañía .....	36
Los orígenes .....	6	Capellanes y capellanes interrogadores .....	37
Los No Perdonados .....	10	Bibliotecarios .....	38
Organización del capítulo .....	14	Poderes psíquicos .....	39
<i>El Ala de Muerte</i> .....	16	Ezequiel, Gran Maestre de los Bibliotecarios .....	40
<i>El Ala de Cuervo</i> .....	17	Belial, Señor del Ala de Muerte .....	42
Ritos de iniciación .....	18	Sammael, Señor del Ala de Cuervo .....	44
Batallas famosas .....	19	Supremo Maestre Azrael .....	46
Fuerzas de los Ángeles Oscuros ..	23	Equipo .....	48
<i>Reglas especiales</i> .....	23	Armas .....	48
<i>Marines Espaciales</i> .....	24	Armaduras .....	53
<i>Escuadrones del     Ala de Cuervo</i> .....	26	Otro equipo .....	54
<i>Exterminadores del     Ala de Muerte</i> .....	28	Armería de los vehículos .....	55
<i>Exploradores</i> .....	29	Ejército de los Ángeles Oscuros ..	57
<i>Dreadnoughts</i> .....	30	Capítulos Sucesores .....	73
<i>Tecnomarines</i> .....	31	Lista de ejército .....	77
<i>Rhinos</i> .....	32	C.G. ....	79
<i>Razorbacks</i> .....	32	Elite .....	82
<i>Predators</i> .....	32	Línea .....	84
<i>Vindicators</i> .....	33	Ataque rápido .....	84
<i>Whirlwinds</i> .....	33	Apoyo pesado .....	86
<i>Land Raiders</i> .....	34	Vehículos de transporte asignados .....	87
<i>Land Raiders Cruzados</i> .....	35	Sumario .....	88

## PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2007. Todos los derechos reservados.

El logotipo del águila imperial, 40K, GW, Caos, el logotipo de Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, León El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dorn, Sanguinius, Roboute Guilliman, primarca, Ezequiel, Gran Maestre de los Bibliotecarios, Maestre Belial, Maestre Sammael, Supremo Maestre Azrael, Ángeles Oscuros, Marine Espacial, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Ala de Muerte, Ala de Cuervo, capellán interrogador, codex, exterminador, Dreadnought, tecnomarine, Rhino, Razorback, Land Speeder, Vindicator, Land Raider, Predator, Whirlwind, Warhammer, la frase "Y no conocerán el miedo...", los nombres e insignias de los diferentes capítulos de Marines Espaciales y todas las marcas y logotipos asociados, los lugares, nombres, criaturas y razas y sus insignias y símbolos, vehículos, armas, unidades, personajes, productos, ilustraciones e imágenes del universo de Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2006, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

Una copia de este libro está disponible en la British Library.

Las imágenes solamente se usan con fines ilustrativos. Algunos productos Citadel pueden llegar a ser peligrosos si no se utilizan de la manera adecuada y Games Workshop no recomienda su uso a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ten cuidado al utilizar pegamentos, cuchillas y sprays, y asegúrate de leer sus instrucciones antes de utilizarlos.

Impreso en Lituania.

ISBN: 84-96348-65-2

Código de producto: 03030101009

<http://www.games-workshop.es>



# INTRODUCCIÓN

Bienvenido, hermano marine, al **Codex Ángeles Oscuros**, un libro dedicado al más secretista de todos los capítulos de **Marines Espaciales**. Este codex es la guía definitiva para coleccionar y pintar un ejército de **Ángeles Oscuros** y jugar con él batallas estratégicas de **Warhammer 40,000**.

## WARHAMMER 40,000

El reglamento de **Warhammer 40,000** contiene las reglas necesarias para jugar batallas con las miniaturas Citadel en el universo del 41º Milenio, que está en guerra constante. Cada ejército dispone de su propio codex, con las reglas específicas del mismo (totalmente compatibles con el reglamento) y con el que podrás organizar tus miniaturas en una fuerza preparada para la batalla. Este libro explica todo lo que necesitas saber sobre los **Ángeles Oscuros** y te permite jugar partidas de **Warhammer 40,000** con ellos.

## ¿POR QUÉ COLECCIONAR UN EJÉRCITO DE ÁNGELES OSCUROS?

Los **Marines Espaciales** se encuentran entre los mejores guerreros del 41º Milenio. No son humanos normales, sino superhumanos que han sido modificados genéticamente y que están equipados con el potente bólder y protegidos por la resistente servoarmadura. Aunque son muy pocos en comparación con los cientos de miles de soldados que componen la **Guardia Imperial**, cada uno de ellos es un guerrero formidable que vale por decenas de hombres normales. Además, cuentan con las armas, el equipo y los vehículos más potentes y temidos.

Los **Marines Espaciales** de los **Ángeles Oscuros** son mucho más que todo esto. En su historia se encierra una amarga traición a la que ha seguido una cacería que dura ya diez mil años y mediante la que esperan alcanzar la redención del secreto que tanto tiempo llevan guardando. Los **Ángeles Oscuros** son **Marines Espaciales** misteriosos, góticos y siniestros...

## ¿QUÉ SE INCLUYE EN ESTE CODEX?

Todo codex está dividido en cuatro secciones principales, cada una de las cuales se ocupa de un aspecto del ejército. El **Codex Ángeles Oscuros** contiene las siguientes:

- **Los Ángeles Oscuros:** esta primera sección nos presenta el capítulo de los **Ángeles Oscuros** y habla del papel que tiene en el universo de **Warhammer 40,000**. La sección incluye detalles de sus orígenes, del terrible acontecimiento de la **Caída de Caliban** y de la organización de los **Ángeles Oscuros**. Además, se describen las batallas más importantes en las que ha combatido el capítulo.

- **Fuerzas de los Ángeles Oscuros:** cada personaje, tropa y vehículo de los **Ángeles Oscuros** se examina a conciencia en esta sección. Para empezar, encontrarás una descripción detallada de la unidad junto con la indicación de qué lugar ocupa en el ejército y en el universo de **Warhammer 40,000**. A continuación, suministran todas las reglas necesarias para jugar con cada unidad, junto con las habilidades y el equipo de especialista de cada una de ellas.

- **Ejército de los Ángeles Oscuros:** en esta sección se muestran fotografías de la gama de miniaturas Citadel de **Ángeles Oscuros** pintadas por el equipo 'Eavy Metal'. También se incluyen las insignias y símbolos de las diferentes escuadras y vehículos, junto con los esquemas de color de algunos de los Capítulos Sucesores. Para acabar, se describen seis de los Capítulos Sucesores de los **Ángeles Oscuros** que comparten el vergonzoso secreto del capítulo original.

- **Lista de ejército de los Ángeles Oscuros:** la lista de ejército contiene todas las unidades descritas en la sección *Fuerzas de los Ángeles Oscuros* y las organiza de forma que puedas crear ejércitos para jugar partidas. La **Tabla de Organización del Ejército** divide las diferentes unidades en cuartel general, tropas de línea, tropas de elite, tropas de ataque rápido y tropas de apoyo pesado. Cada tipo de unidad tiene un valor en puntos determinado a fin de que las partidas que juegues sean equilibradas.

## SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN...

Aunque el **Codex Ángeles Oscuros** contiene todo lo necesario para jugar partidas con tu ejército, siempre hay nuevas tácticas de juego y esquemas de pintura que probar. En la revista mensual **White Dwarf** encontrarás artículos sobre todos los aspectos del *hobby* de **Warhammer 40,000**, mientras que en la página web habrá artículos más concretos sobre los **Ángeles Oscuros**:

[www.games-workshop.es](http://www.games-workshop.es)





# LOS MARINES ESPACIALES

**¿Qué implica ser un Ángel Oscuro?  
Implica pertenecer a la primera Legión,  
los honrados, los Hijos de León.**

**E**n el siniestro universo del 41º Milenio son muchos los seres que amenazan con acabar con la humanidad. Razas alienígenas como la de los Orkos y la de los Tiránidos devoran sistemas solares enteros, y el alma de todo ser humano está amenazada por los poderes demoníacos del Caos. El Imperio del Hombre, protegido únicamente por el potente poder psíquico del Emperador Inmortal, está constantemente asediado por seres hostiles. Para combatir contra estos enemigos están los ejércitos del Imperio: la Guardia Imperial, las legiones de gigantescos titanes y, por encima de todos ellos, los poderosos Marines Espaciales de las Legiones Astartes.

Los Marines Espaciales son guerreros altísimos cuya fuerza bruta está atemperada por habilidades sobrehumanas. Están armados con el temible bólter, un arma sagrada que dispara enormes proyectiles explosivos que destrozan el cuerpo de su objetivo. Además, están equipados con la servoarmadura, capaz de resistir hasta los golpes más fuertes al tiempo que incrementa la fuerza de sus propios ataques les permite sobrevivir en cualquier ambiente y atmósfera por hostil que sea. Todo Marine Espacial es producto de un entrenamiento intensivo y de la manipulación genética, que transforma a un hombre mortal en el guerrero más letal del universo, la mejor máquina de matar del arsenal del Imperio.

Los Marines Espaciales están organizados en capítulos. Cada uno de ellos es un ejército autosuficiente, con su propio arsenal y su propia flota, y capaz de responder en el acto a cualquier amenaza para la seguridad del Imperio.

Los Ángeles Oscuros son uno de estos capítulos; de hecho, son el primero que se creó en el amanecer del Imperio.



## LOS ORÍGENES DE LOS MARINES ESPACIALES

La historia de algunos capítulos se remonta al período anterior al nacimiento del Imperio, hace más de diez mil años, cuando el Emperador de la Humanidad aún caminaba entre los hombres. En aquel tiempo, el Emperador creó a los primarcas, veinte superhombres inmortales que convertiría en sus generales y camaradas durante la Gran Cruzada. Aquellos primarcas tenían unos poderes sin igual aún hoy en día. Los primeros Marines Espaciales también fueron creados en aquella época. Cada primarca dirigía una legión, que era una formación mucho más extensa a los capítulos de Marines Espaciales que se crearon después.

Los nombres de muchos primarcas han llegado hasta nuestros días a lo largo de los milenios, y las leyendas que se narran sobre ellos son formidables. Nombres como León El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dorn y Sanguinius, el alado, llenan de orgullo los corazones de muchos hombres en millares de planetas. Hoy en día se les profesa una reverencia por encima de la que solamente está el Emperador. Otros de estos nombres, los de los primarcas que se rebelaron contra el Emperador y siguieron a Horus, en cambio, provocan un terror primigenio en el hombre. Durante el oscuro período denominado Herejía de Horus, estos primarcas se abandonaron al Caos y sumieron al Imperio en una guerra que desembocó en la muerte de Horus y en el enclaustramiento del moribundo Emperador en el Trono Dorado, una cámara de preservación vital.

La Herejía de Horus dejó entrever que algunas de las semillas genéticas de los Marines Espaciales tenían taras y que el tamaño de las legiones era demasiado vasto como para controlarlas en caso de que se rebelasen. Los insidiosos poderes del Caos habían sido capaces de manipular las taras de Horus y las de muchos Marines Espaciales bajo su mando para que se enfrentaran al Emperador. En cuanto la rebelión fue sofocada, se decidió reorganizar la estructura de las fuerzas del Imperio para que una catástrofe así no sucediera nunca más.

Las legiones de Marines Espaciales fueron divididas en capítulos, uno de los cuales conservaría el nombre original de la legión y sería considerado el Capítulo Fundador. A esto se le denominó Segunda Fundación y, desde entonces, se han producido más de una docena de nuevas fundaciones. No se sabe a ciencia cierta cuántos capítulos se crearon tras la Herejía de Horus, pues muchos de los archivos imperiales se han perdido o están incompletos y algunos capítulos se crearon de la nada, mientras que otros desaparecieron por completo. Lo único seguro es que, a finales del 41º Milenio, existen algo más de un millar de capítulos diseminados por todo el Imperio y que el de los Ángeles Oscuros se yergue el primero entre todos ellos.



# LOS ORÍGENES

Un momento de relajación  
puede implicar toda una vida de herejía.  
Nunca olvides, nunca perdones.

Aunque el nombre de los Ángeles Oscuros resuena por todo el Imperio, son pocos los que conocen sus inicios. Lo cierto es que, antaño, a punto estuvieron de sumergirse en la herejía, pues una terrible sombra de traición planeó sobre el capítulo y llegó incluso a golpearlo, dejando en nada todas sus heroicidades anteriores y marcándolo de por vida. Se sienten tan avergonzados por ello que, desde entonces, no han dejado de buscar la absolución de los pecados que cometieron los suyos. Solo los Ángeles Oscuros de mayor graduación conocen la extensión del terrible secreto que guardan, lo que sucedió hace diez mil años; un secreto que lleva a los Ángeles Oscuros a realizar una búsqueda sin final por el tiempo y el espacio. Una búsqueda

cuyo objetivo es enfrentarse a sus hermanos caídos en una batalla final y apocalíptica que los libere de sus pecados o los condene para siempre...

## LOS PRIMARCAS PERDIDOS

La historia de los Ángeles Oscuros comienza hace 10.000 años, cuando el Emperador, en la cima de su poder, creó a los sobrehumanos primarcas. El Emperador llevaba muchísimo tiempo reuniendo y refinando los genes que servirían de base para la creación de estos guerreros de elite, algo que no pasó desapercibido a los malévolos poderes de la disformidad pese a toda la protección psíquica del Emperador. Aunque nadie sabe a ciencia cierta quién secuestró a los primarcas, se especula con que los poderes del Caos combinaron su fuerza para arrebatarle los fetos al Emperador y diseminarlos por toda la galaxia.

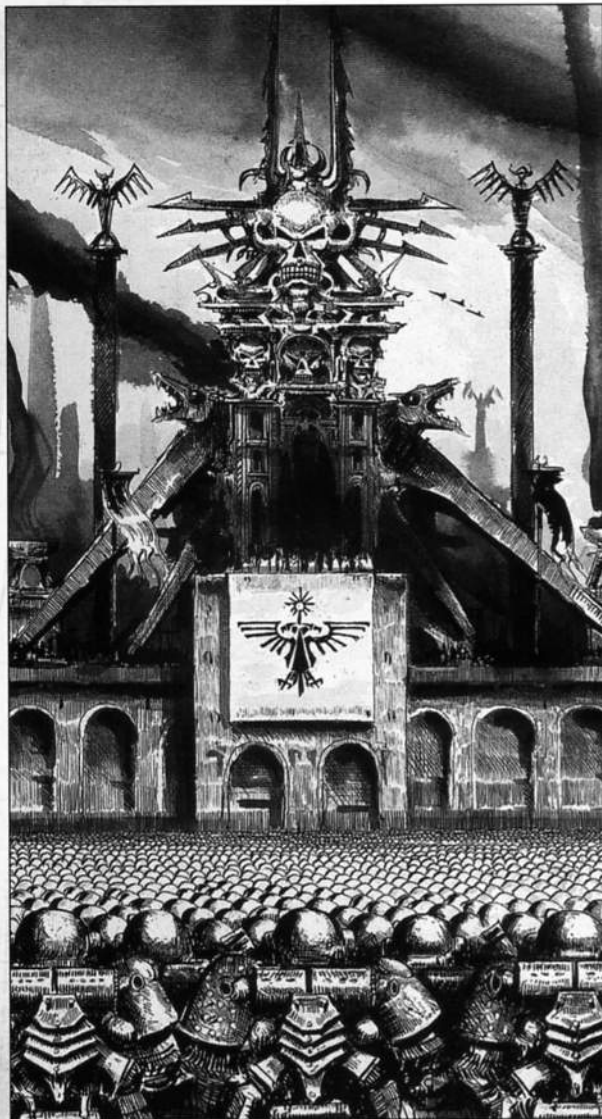
La cápsula-incubadora que contenía al primarca que recibiría el nombre de León El'Jonson, fundador de los Ángeles Oscuros, se estrelló en un planeta aislado al norte de la zona conocida como Ojo del Terror: el mundo muerto de Caliban.

## CALIBAN

Caliban tenía una de las atmósferas más hostiles de la galaxia. Los bosques oscuros y retorcidos que cubrían el planeta estaban infestados de criaturas mutadas por fuerzas sobrenaturales. Internarse en estos bosques era buscar la muerte, pues estas bestias eran tan feroces que el mero día a día era una lucha por la supervivencia. Los habitantes humanos de Caliban se veían forzados a vivir en enormes fortalezas situadas en claros ganados a los árboles espinosos. Caliban no mantenía contacto con la Tierra debido a las interferencias producidas por las tormentas de disformidad que asolaron la galaxia durante la Era de los Conflictos, por lo que había sufrido un retroceso a la era feudal y estaba gobernado por la nobleza guerrera.

Los nobles de Caliban eran entrenados desde pequeños para vivir de acuerdo con el código de la espada; eran guerreros disciplinados e increíblemente valientes. Cabalgaban a la batalla a lomos de enormes corceles negros y llevaban una especie de servoarmadura primitiva. Al igual que los Marines Espaciales, sus armas principales eran la espada sierra y la pistola bólter.

La vida de estos nobles era muy dura, pues la guerra contra las criaturas que acechaban bajo las oscuras bóvedas de los bosques era constante. Para muchos, la vida era dura y corta; pocos eran los que llegaban a la segunda década de vida. Las horribles bestias que acechaban en los bosques no eran ni mitos ni leyendas; eran increíblemente reales y peligrosas; eran la seña de identidad de Caliban. A veces, alguna de estas criaturas crecía por encima de las demás y mostraba un poder supremo gracias al que agrupaba a muchas otras criaturas bajo su mando y lanzaba ataques que aterrorizaban y destruían asentamientos enteros, lo que obligaba a los señores a conjurar una cruzada a la que se unían nobles de todas partes. Matar a una de estas criaturas reportaba gran honor y renombre, pero, normalmente, era la criatura la que mataba a muchos antes de caer abatida.





## EL JOVEN LIÓN

Así era el planeta en el que se estrelló la cápsula-incubadora del joven primarca y en el que despertó a la vida... Muchos de los primarcas fueron encontrados por otros seres humanos y criados como un hijo; con el tiempo demostraron sus capacidades y no tardaron en llegar a puestos de gran poder y responsabilidad en la sociedad. Pero este no fue el caso de Jonson, que llegó a un planeta lejano y aislado ya de por sí y, además, cayó a miles de kilómetros de cualquier asentamiento humano.

Cómo consiguió Jonson sobrevivir durante su juventud es todo un misterio. Lo normal habría sido que las bestias lo hubieran matado a los pocos minutos de llegar al planeta. Pero Jonson no murió. Sea como fuere, no solo sobrevivió, sino que se convirtió en un hombre alto, fuerte y robusto en uno de los planetas más hostiles de la galaxia. Nadie sabe cómo se las arregló durante aquella época siniestra y oscura, ya que nadie fue testigo de lo sucedido. Nunca nadie sabrá qué terribles actos tuvo que hacer para conseguir sobrevivir y no morir de hambre. Jonson se vio forzado a confiar en sí mismo y en sus habilidades para sobrevivir. Nadie le ayudó; solamente estaba él. Una década después de su llegada, el primarca se encontró con humanos por primera vez en la vida.

## LA ORDEN

Los primeros hombres con los que se encontró Jonson fueron los caballeros de una organización conocida simplemente como la Orden. Esta organización tenía reputación de honesta, noble y valiente en todo Caliban. Era la única organización de caballería que elegía a sus miembros por los méritos y habilidades que demostraban en vez de hacerlo por herencia de títulos. Cualquiera podía unirse a la Orden, independientemente de la cuna de la que procediera. El contingente de hermanos-caballeros que conformaba la Orden viajaba de un lado para el otro, de fortaleza en fortaleza, ayudando a los necesitados.

Fue durante una de sus grandes expediciones cuando una banda de la Orden se encontró con el niño salvaje que daba caza a las bestias del bosque. Al principio pensaron que era un monstruo, por lo que los caballeros se aprestaron para atacarle, pero uno de ellos percibió que detrás de ese ser podía haber algo más y detuvo a sus compañeros. El nombre del salvador del primarca era Luther, que ordenó que el niño nacido en el bosque fuera llevado con ellos hasta la civilización.

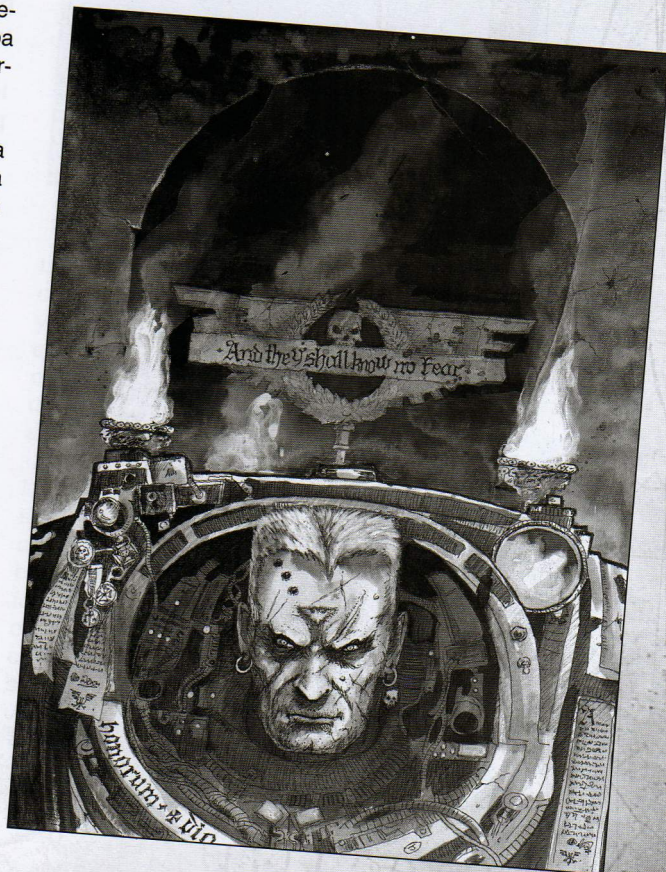
Debido a su apariencia feroz y al lugar en el que fue descubierto, la Orden decidió llamar al niño León El'Jonson, que significa "León, Hijo del Bosque". Jonson no tardó en adaptarse a las costumbres de los humanos y aprendió a hablar rápidamente, pero nunca dijo nada sobre el tiempo que había pasado en el bosque.

El primarca fue iniciado en las costumbres de la sociedad en la fortaleza monasterio de la Orden. Allí, Luther y él no tardaron en hacerse muy amigos. Era como si la personalidad de ambos hombres se complementara. Mientras que Jonson era temperamental y taciturno, Luther era encantador y carismático. Mientras que Luther era impetuoso y emocional, Jonson era un estratega brillante al que nada se

le oponía una vez diseñada su táctica. Ambos formaban un equipo incomparable, a pesar de su diferencia de edad y experiencia.

A lo largo de los siguientes años, Jonson y Luther escalaron posiciones en la Orden. Sus actos se convirtieron en leyendas por todo Caliban y la reputación de la Orden creció con ellos. El número de jóvenes guerreros que querían unirse a la Orden aumentaba cada día y había que construir nuevas fortalezas para albergar a estos reclutas. La Orden alcanzó un magnífico número de hermanos, suficientes como para lanzar un ataque contra las bestias que infestaban los tenebrosos bosques. Jonson y Luther querían organizar una cruzada para limpiar el planeta de bestias inmundas de una vez por todas. La apasionada oratoria de Luther convenció a los maestros de la Orden de que era necesario declarar esta cruzada; pero fue la capacidad suprema de Jonson de planificación y organización lo que hizo que Caliban fuese limpiado en una sola década de las bestias que otrora lo atemorizasen. Para los habitantes del planeta había empezado una era dorada.

En reconocimiento por el triunfo contra las criaturas del Caos, León El'Jonson fue proclamado Supremo Maestre de la Orden y de Caliban. Aunque Luther no se mostró molesto por la proclamación de Jonson ni por el gran honor que se le había negado, no habría sido humano si no hubiera sentido celos. La primera fisura había aparecido, una fisura que llegaría a convertirse en un gran abismo que dividiría en dos a los Ángeles Oscuros. Pero para eso faltaba mucho; en ese instante, los habitantes de Caliban disfrutaban de una era de paz y prosperidad.





## LLEGA EL EMPERADOR

Aunque Jonson y la gente de Caliban lo desconocían, el Emperador había dado inicio a la Gran Cruzada y estaba reunificando la Humanidad con la intención de purgar todos los sistemas estelares y limpiarlos de opresores alienígenas. Cuando la ola de conquista empezó a extenderse por la galaxia, los exploradores imperiales redescubrieron el planeta aislado conocido como Caliban.

No pasó mucho tiempo antes de que el Emperador encontrara al primarca y se reuniera con él. El gobernador de la Humanidad sintió el gozo del padre que encuentra a su hijo perdido. El Emperador vio el potencial de Jonson todavía por desarrollar y lo primero que hizo fue darle el control de la legión de los Ángeles Oscuros. Esta fuerza de Marines Espaciales había sido creada por el Emperador a partir de la semilla genética de Jonson y combatía junto con las demás fuerzas imperiales en la Gran Cruzada. Jonson vio la oportunidad de realizar una limpieza y purificación como la de Caliban, pero a gran escala; la oportunidad de llevar la luz y la esperanza a todos.

Caliban se convirtió en el planeta natal de los Ángeles Oscuros y todos los integrantes de la Orden pasaron a formar parte de las filas de la legión. Los caballeros que eran suficientemente jóvenes recibieron la semilla genética de los Ángeles Oscuros, así que se convirtieron en poderosos Marines Espaciales, guerreros diseñados para servir al Emperador. Los más viejos, en cambio, solo recibieron ciru-



gía de transformación, de modo que nunca llegarían a ser tan fuertes, resistentes y rápidos como los Marines Espaciales y, por extensión, nunca llegarían a estar entre la elite militar del Imperio. El primero en entrar en la legión de esta manera fue Luther, que se convirtió en la mano derecha de Jonson, como lo había sido en la Orden.

La Gran Cruzada tenía que continuar, puesto que seguía habiendo innumerables planetas bajo la influencia de los poderes oscuros u oprimidos por razas alienígenas. Así fue como Jonson y el grueso de los Ángeles Oscuros partieron con el Emperador para luchar juntos por la Humanidad. Luther se quedó en Caliban a cargo de la reserva de la legión, de la protección del mundo natal y de la supervisión de la inducción de las siguientes generaciones de reclutas.

## LA CAÍDA DE CALIBAN

Y entonces llegaron los terribles días de la Herejía de Horus. Mientras el Emperador se enfrentaba al Señor de la Guerra Horus en Terra, Jonson luchaba por la humanidad junto a Leman Russ, primarca de los Lobos Espaciales, en los Planetas Escudo. Cuando Jonson y Russ se enteraron de la descomunal batalla que tenía lugar en la Tierra, ambos generales reunieron a sus tropas y se encaminaron hacia allí a toda velocidad. El viaje duró varias semanas, puesto que los navíos de los Marines Espaciales eran asaltados por los demonios de la disformidad y tenían que abrirse paso a través de sistemas rebeldes. Tras estas semanas de viaje disforme, la flota llegó a Terra, pero los primarcas descubrieron que era demasiado tarde. Los acontecimientos habían seguido su curso y la cataclísmica batalla había terminado. Aunque las fuerzas del Caos habían sido derrotadas, el Imperio estaba en ruinas.

Pero a Jonson aún le quedaba por descubrir una última traición a su regreso a Caliban.

Habían pasado muchos años desde que Jonson hubiera pisado por última vez su planeta natal y quería volver a respirar su aire una vez más. Pero, en cuanto las naves espaciales de Jonson entraron en órbita, fueron recibidas por una devastadora salva de fuego láser. Aunque la flota intentó escapar de la trampa, muchas naves fueron destruidas bien por el fuego enemigo, bien por choques producidos por culpa de las maniobras de evasión. Las naves en llamas caían a la superficie del planeta como cometas. Jonson, sorprendido por el ataque, decidió retirarse e investigar qué estaba sucediendo.

Lo que descubrió dejó estupefacto a Jonson. A lo largo de las décadas, tras la marcha de Jonson de Caliban, Luther se había corrompido por culpa de la semilla de los celos que albergaba en su corazón. Había dado rienda suelta a su odio, lo que no solo había envenenado a los que estaban bajo su mando, sino también a las nuevas generaciones de reclutas. Había proyectado su odio sobre cada uno de los hombres que dirigía. Su estupenda oratoria los había perdido en un laberinto de odio que los consumía y les hacía creer que sus hermanos les estaban robando la tan merecida gloria. Al igual que Horus y los demás traidores, Luther había sido corrompido y fascinado por la atracción del Caos. Su orgullo y disgusto era todo lo que los Dioses del Caos habían necesitado para ponerlo de su lado.



Al descubrir todo esto, Jonson sintió una furia que llenaba cada ápice de su corazón. Había luchado de uno al otro confín de la galaxia y, justo cuando creía que la maldición del Caos había sido erradicada por completo del Imperio, el señor de los Ángeles Oscuros descubría que su propio planeta natal y sus hermanos habían sido engañados para que se volvieran en su contra. Jonson ordenó el asalto inmediato del planeta. Las armas de destrucción masiva de la flota de la legión devastaron las baterías láser de defensa de Caliban, a lo que siguió un bombardeo sistemático del planeta que obligó a los rebeldes a ocultarse en sus fortalezas monasterio.

Lion El'Jonson sabía que un corte de precisión quirúrgica acabaría con la rebelión, por lo que decidió atacar la Torre de los Ángeles, la magnífica fortaleza monasterio en la que se encontraba resguardado Luther. Y así fue como los viejos amigos, convertidos ahora en enemigos mortales, se enfrentaron el uno al otro. Aunque el primarca tenía poderes sobrenaturales, las habilidades de ambos eran parejas, pues Luther había recibido regalos demoníacos de los Dioses del Caos que las equiparaban.

La confrontación que tuvo lugar entre ambos fue titánica. Los dos adversarios se asestaban un golpe tras otro y la onda expansiva de los impactos iba destrozando el monasterio poco a poco. Mientras tanto, los navíos seguían disparando contra el planeta hasta que todos los monasterios fueron reducidos a gigantescos cráteres, de los cuales manaba magma del núcleo del planeta. La superficie de Caliban empezó a rajarse y a levantarse a causa del bombardeo, pues la furia cegaba a los Ángeles Oscuros y no les dejaba ver lo que lo que le estaban haciendo a su propio mundo.

Cuando el planeta empezó a romperse en pedazos, el combate entre Jonson y Luther llegó al momento álgido. Luther, debilitado por el largo combate, se tambaleó y cayó al suelo, con lo que quedó a merced de la espada de Jonson; pero este no era capaz de rematar a su amigo. Mientras Jonson dudaba, Luther, con la ayuda de los poderes del Caos, le lanzó un ataque psíquico que lo dejó herido de muerte. Pero cuando Luther vio la cara desencajada del primarca moribundo, se le cayó la venda de los ojos y comprendió lo que había hecho. Había cometido una triple traición: a su mejor amigo, a los Ángeles Oscuros y al Emperador. La asunción de la verdad le destrozó el raciocinio y cayó de rodillas junto a Jonson, incapaz de luchar.

El alarido psíquico de Luther, que transmitía su dolor y desesperación, resonó por toda la disformidad y los Dioses del Caos supieron que habían vuelto a ser derrotados y que otro de sus peones se negaba a cumplir lo establecido. La furia y la frustración de los poderes del Caos tuvo un reflejo psíquico que turbó toda la galaxia y que hizo que se abriese una grieta entre la realidad y la disformidad de la que salió una tormenta disforme de proporciones gargantuescas y que se tragó Caliban. El flujo incontrolable de energía psíquica envolvió a los Caídos, a los Ángeles Oscuros que habían servido a las órdenes de Luther, y los hizo desaparecer de la faz de Caliban para lanzarlos a través del tiempo y del espacio. El planeta, que ya estaba debilitado, quedó destruido por una descomunal explosión y todos sus pedazos se sumergieron en la tormenta disforme.



Lo único que sobrevivió a la gran explosión fue la gigantesca fortaleza monasterio en la que habían combatido Jonson y Luther: la Torre de los Ángeles. Gracias a los estupendos escudos de energía que la protegían, el monasterio había quedado en pie y unido a un gran pedazo de Caliban. Cuando la tormenta se calmó, esto era lo único que quedaba del antaño magnífico planeta natal de los Ángeles Oscuros.

Los hombres de Jonson bajaron a la superficie de la roca y se dieron cuenta, horrorizados, de que eso era lo único que quedaba de su querido planeta. La grandiosa fortaleza estaba en ruinas y todos los seres vivos que antaño poblaran la faz de Caliban habían desaparecido. Los Ángeles Oscuros encontraron a Luther sangrando y balbuceando. No fueron capaces de extraer ni una palabra coherente de quien había sido el mejor amigo de Jonson y el segundo de la legión. Lo único que hacía era repetir la misma frase una y otra vez: "Se han llevado al primarca, pero llegará el día en que vuelva para perdonarme por mis pecados y los de mis seguidores". Del poderoso primarca no había ni rastro.



# LOS NO PERDONADOS

¿Cuál es nuestro deber?

**Purgar nuestra vergüenza matando  
a todos aquellos que se volvieron contra León.**

**T**ras la Herejía de Horus, a partir de los Ángeles Oscuros se crearon varios Capítulos Sucesores. De todos ellos, los Ángeles de Absolución, los Ángeles de Redención y los Ángeles de Venganza son los que mantienen un vínculo mayor con el Capítulo Fundador. A los Ángeles Oscuros y a sus Capítulos Sucesores se los denomina los No Perdonados, aunque nadie externo a los capítulos y muy pocos de sus integrantes saben a qué se debe.

En los últimos diez milenios, los No Perdonados han seguido adelante con la tradición de su primarca de planear campañas especialmente efectivas, aunque existen noticias de ocasiones en las que alguno de los capítulos de los No Perdonados se ha negado a ayudar a las fuerzas imperiales. alguna vez, los No Perdonados han llegado a abandonar una campaña en el punto álgido sin razón aparente y sin dar explicaciones del porqué; decisiones que han provocado que ejércitos enteros perecieran y algunos planetas cayeran en manos del enemigo. Algunos dicen que estos capítulos tienen su propio sistema de prioridades, alguna de las cuales está incluso por encima del servicio al Emperador. Incluso cuando combaten con otras fuerzas, los Ángeles Oscuros únicamente atienden sus propias reglas y consejos y apenas se comunican con sus aliados (además de no aceptar interferencia alguna en su misión).



## LA ROCA

Tras la destrucción de Caliban, los Ángeles Oscuros construyeron su base de operaciones en lo único que había quedado del planeta, una especie de asteroide al que llamaron la Roca. Excavaron en su interior, bajo las ruinas de la fortaleza monasterio, un entramado de cámaras y laberintos. Con el tiempo, se le añadió un gigantesco motor disforme para que la Roca pudiera viajar por toda la galaxia. La Roca no suele permanecer mucho tiempo en un mismo sistema, como mucho, algunas generaciones. El capítulo recluta tropas de todos los planetas en los que se detiene la Roca.

La Roca es mucho más grande que cualquiera de los más pesados navíos estelares y está equipada con armas suficientes como para acabar con toda una flota. Sus acantilados están sembrados de torretas, baterías láser, torpederas y torres de observación; en los puertos excavados en la piedra caben centenares de naves. Alrededor de la Roca viajan cientos de naves, desde cañoneras Thunderhawk y transportes hasta fragatas de escolta. En lo más alto de la Roca se encuentra la Torre de los Ángeles, la fortaleza monasterio en la que León se enfrentó a su amigo Luther. A día de hoy, nadie ha vuelto a entrar en la Torre, que permanece en silencio, protegida por los mismos campos de fuerza que la salvaron de ser destruida junto con el resto de Caliban. Nadie sabe qué secretos hay en su interior; pero ni siquiera los Ángeles Oscuros se atreven a entrar en ella, ni entrarán hasta que León vuelva.

## EL CODEX ASTARTES

Después de que Horus fuera derrotado, se decidió reorganizar la estructura de las fuerzas del Imperio para que nunca pudiera tener lugar una catástrofe de tales dimensiones. Roboute Guilliman, primarca de los Ultramarines, se encargó de llevar adelante este trabajo, que llamó Codex Astartes. En él se explicaba cómo tenían que ser la organización y las tácticas de los nuevos capítulos de Marines Espaciales. Lo primero que pretendía Guilliman era reorganizar los capítulos ya existentes y enviarlos cuanto antes a las fronteras, donde la anarquía y las invasiones alienígenas amenazaban muchos planetas. En el Codex Astartes se define el papel táctico, el equipo y los uniformes e insignias que deben llevar los Marines Espaciales. El tomo original se ha ido mejorando a lo largo de los siglos, por lo que la versión actual del Codex Astartes es un tratado militar muy exhaustivo en el que se incluye la sabiduría de cientos de militares de toda la historia. Parte de su contenido, sin embargo, resulta restrictivo, algo poco típico de la mente de un primarca. Otra parte describe batallas e incluye comentarios tácticos y las decisiones de los comandantes que lucharon en ellas. El Codex Astartes es un texto sagrado que muchos capítulos siguen al pie de la letra como si lo hubiera escrito el propio Emperador.



## EL CÍRCULO INTERIOR

Tras la Caída de Caliban, los miembros principales de la legión organizaron un cónclave secreto. Decretaron que la caída de sus hermanos no sería revelada bajo ningún concepto, que ningún externo sabría nada del cisma que había sufrido la legión por culpa de los Poderes Ruinosos. Los Ángeles Oscuros temen que se los considere traidores si esto llega a saberse y que su honor quede manchado de por vida. En el cónclave se creó un Círculo Interior compuesto por los oficiales de mayor rango de la legión para preservar estos conocimientos y todos ellos hicieron votos de silencio al respecto.

Al principio, los hermanos celebraron que los Caídos hubieran desaparecido, pues pensaban que todo había acabado con la Caída de Caliban. Pero los traidores de Luther, los Ángeles Oscuros caídos, habían desaparecido en la disformidad, dispersados por toda la galaxia gracias a los Dioses Oscuros. Los bibliotecarios de la legión fueron incluidos en el Círculo Interior y sus visiones determinaron que los traidores seguían con vida; algo que se recibió con una mezcla de preocupación y alegría. Por un lado, mientras los Caídos siguiesen con vida, el secreto de su traición podría llegar a conocerse en toda la galaxia, pero, por el otro, ahora existía la posibilidad de darles caza y hacer que se arrepintieran; de esta manera, los pecados de la legión podrían ser limpiados con la sangre de los Caídos.

Los Supremos Maestres del recién creado Círculo Interior juraron que, mientras al menos uno de los Caídos siguiera con vida, los Ángeles Oscuros se denominarían entre sí los No Perdonados y se considerarían condenados por los pecados de sus hermanos; que no se detendrían hasta que el último de los Caídos fuera capturado y se arrepintiera, ya fuera voluntaria o involuntariamente. Hasta entonces no habría descanso para los hijos de Lión. Esta era la verdadera misión del Círculo Interior y, por tanto, la de todos los Ángeles Oscuros.

Cuando las décadas tras la Caída de Caliban se convirtieron en siglos, el Círculo Interior fue tomando una forma aún más definida. Pasó de ser un cónclave misterioso a ser algo más formal, aunque seguía siendo una organización clandestina. Se dio paso a una nueva generación de Ángeles Oscuros y los mayores la educaron para que creciese ignorante de los pecados de sus padres. La verdad de lo que había ocurrido en la Caída de Caliban se escondió y es algo que hoy en día solo saben los integrantes del Círculo Interior.

Mientras que muchos de los capítulos de Marines Espaciales celebran los logros de sus ancestros, a los Ángeles Oscuros les cuesta hablar de su pasado. Muchas de las enseñanzas que los Ángeles Oscuros dan a sus hermanos están envueltas en la alegoría y el mito, y las verdades esenciales se cuentan una y otra vez de diferentes maneras.

Esta es la razón de que el Círculo Interior se encerrara en sí mismo y escondiera su verdadera cara incluso a los suyos; por ello, los nuevos reclutas ignoran esa parte de la historia del capítulo y otros acontecimientos de esa época. Un hermano de batalla no sabe nada de lo sucedido hasta que

entra en la 1ª compañía, el Ala de Muerte, momento en el que empezará a aprender lo sucedido en el amanecer del Imperio. Según escale posiciones en el propio Círculo Interior, irá conociendo más y más secretos, que se le desvelarán poco a poco, en función de la confianza que sus superiores tengan en él. Solo los maestros llegan a saber toda la verdad y, aun así, es de imaginar que haya secretos que solamente sepa el Supremo Maestro, el regente del capítulo de los Ángeles Oscuros.



Solo los hermanos de batalla en quienes más se pueda confiar llegarán a entrar en el Círculo Interior. Se los observa desde lejos durante años, intentando descubrir una tara en ellos; los principales encargados de vigilar a estos candidatos suelen ser los pequeños Vigilantes en la Oscuridad. Pueden pasar décadas antes de que se les haga una proposición siquiera. Solamente se permite progresar a aquellos guerreros que han combatido durante muchos años y que han demostrado su lealtad al capítulo una y otra vez. Una serie de hermanos encapuchados los llevan a presencia del Círculo Interior para que sean juzgados, tras lo que serán ascendidos al Ala de Muerte o desaparecerán para siempre...

Cada compañía de Ángeles Oscuros está dirigida por un Señor de la Compañía, que ha ascendido en el Ala de Muerte y conoce bastantes de los secretos del Círculo Interior. Muchos de los oficiales numerarios del capítulo, los bibliotecarios y capellanes interrogadores, también son incluidos en el Círculo Interior y se les contarán algunos de los secretos del capítulo. Los tecnomarines, en cambio, no forman parte del Círculo Interior, puesto que sus juramentos para con el Mechanicus de Marte son incompatibles con los que se requieren para entrar en el Círculo Interior.

## CÍRCULOS DENTRO DE CÍRCULOS

Cuando las legiones leales de Marines Espaciales fueron divididas en capítulos, de los Ángeles Oscuros salieron varios capítulos sucesores, cada uno de los cuales estaba dirigido por un Supremo Maestro. Todos ellos pertenecían al Círculo Interior. Por tanto, los oficiales de los capítulos sucesores también conocen los secretos de la Caída de Caliban. De esta manera, la influencia del Círculo Interior se extiende, sin ser vista, por toda la galaxia, y nunca deja de buscar a los Ángeles Oscuros caídos.



## LA CAZA DE LOS CAÍDOS

A ojos del Círculo Interior, la única manera de que los No Perdonados se deshagan totalmente de la vergüenza que sienten es capturar a todos los Caídos y conseguir que se arrepientan. Sin embargo, como los Caídos desaparecieron de Caliban instantes antes de su destrucción, completar esta tarea es muy complicado. A diferencia de los inquisidores y los Caballeros Grises, cuyo trabajo consiste en descubrir y destruir a los agentes del Caos que hay por toda la galaxia, el Círculo Interior solamente está interesado en los Caídos. Aunque los Ángeles Oscuros son requeridos para desempeñar muchas misiones en nombre del Imperio, la caza de los Caídos es una tarea permanente y prioritaria en la que el Círculo Interior nunca cesa.

A pesar de que los Ángeles Oscuros caídos prefirieron a los Poderes Ruinosos antes que a sus hermanos, no todos sucumbieron al Caos al mismo nivel. Algunos de los Caídos decidieron seguir la senda de los Dioses del Caos completamente y convertirse en verdaderos Marines Espaciales del Caos. Estos Caídos no pertenecen a un capítulo en sí mismo, sino que están dispersos por toda la galaxia, algunos de ellos completamente aislados y otros reunidos en pequeñas partidas de guerra. Como cada uno de los Caídos es un Marine Espacial de la Primera Fundación, se trata de un veterano como pocos. Suelen conseguir posiciones de considerable poder y estar al mando de ejércitos de hombres, que lideran de acuerdo con sus propios fines. Algunos han llegado a gobernar imperios planetarios, a sembrar la muerte y la miseria por muchos sectores y a provocar terribles guerras que han durado décadas y han costado la vida a miles de millones de personas.

Los Caídos son especialmente peligrosos cuando se reúnen, puesto que el Imperio ha de enfrentarse a una fuerza de guerreros cuya habilidad con las armas solo es comparable al enconado odio que sienten en su corazón. Cuando se juntan varios Caídos, es necesario gran parte del Ala de Muerte para enfrentarse a ellos y de todas formas muchos hermanos valientes morirán para conseguir una pequeña victoria.

Los más peligrosos de todos son aquellos de quienes más se han reído los Poderes Ruinosos. Alguno de los Caídos ha llegado a aparecer de repente en mitad de un planeta del Imperio creyendo que acababa de escapar del planeta Caliban. Para él, los milenios habrán pasado en un suspiro, algo que puede volverle loco al instante y hacer que cargue contra la Humanidad lleno de rabia y odio al tiempo que desvela a voz en cuello los más oscuros secretos que el Círculo Interior tanto ha hecho por silenciar. Esto es lo que el Círculo Interior más teme.

Otros Caídos, en cambio, se han dado cuenta de que lo que hicieron estuvo mal y, avergonzados por su debilidad frente a la influencia corruptora de los Dioses del Caos y la incapacidad de volver a formar parte de su orden, llevan una vida solitaria. Muchos se convierten en mercenarios o piratas que van de un lado al otro de la galaxia sin señor ni honor. Otros, en cambio, están deseosos de redimirse de sus pecados y se integran en sociedades humanas para ayudar. Estos superhombres pueden llegar a convertirse en los líderes de esas pequeñas comunidades que pasan desapercibidas en el monolítico Imperio del Hombre.

Pueden pasar años sin que los Ángeles Oscuros tengan noticias de los Caídos u oigan siquiera un rumor que les dé la pista necesaria para capturar a uno de ellos. Pero cuando es capturado, el Caído es encarcelado en las mazmorras de la Roca, donde los capellanes interrogadores intentarán que se arrepienta. En alguna que otra ocasión, el Caído llega a arrepentirse y su sufrimiento acaba rápidamente. Sin embargo, la mayoría de las veces, se niega a confesar sus crímenes y sufre una muerte horrible y agónica a manos de quienes proclaman que van a salvar su alma.

**Mi deber sagrado consiste en salvar tu alma  
de las garras de los Dioses del Caos...  
¡y la salvaré aunque para ello tengas que morir!**

## CYPHER, EL ÁNGEL OSCURO CAÍDO

De todos los Caídos, ninguno es tan odiado (y temido a un mismo tiempo) como el enigmático y siniestro Cypher. Tiende a aparecer de la nada y a sembrar la muerte y la destrucción a su paso antes de desaparecer tan misteriosamente como ha aparecido. Que siga con vida se debe a su extraordinaria capacidad de escapar de sus captores. Algunos piensan que, cada vez que los perseguidores se aproximan a él, Cypher recibe la ayuda de los dioses oscuros que apoyaron a los Caídos durante la Caída de Caliban. Otros piensan que los poderes que protegen a Cypher son aún mayores.

Cypher casi nunca habla y nadie sabe cuál es su verdadero nombre. Sin embargo, el color verde oscuro de la servomadura que lleva bajo la túnica implica, sin lugar a dudas, que estuvo ligado a los Ángeles Oscuros. Algunos no se atreven más que a susurrar que posiblemente sea la única

esperanza de redención de los Ángeles Caídos y que sus apariciones, sin aparente sentido ni conexión entre sí, conforman un patrón que antes o después le llevará a la Tierra, hasta el Emperador. Cypher porta una espada que nunca desenvaina y de la que se dice que es la espada perdida de León, la que empuñara el propio primarca El'Jonson, y que se perdió durante su enfrentamiento con el archiereje Luther. Sea como fuere, una cosa sí que es cierta: cuando permanece un cierto tiempo en el mismo lugar, los Caídos empiezan a llegar, como si se viesan atraídos por su presencia aunque nadie tiene explicación para este fenómeno ni se sabe cómo son capaces de dar con él.

Por todo esto, los miembros del Círculo Interior odian y temen a Cypher más que a cualquier otro de los Caídos y llevarían a cabo cualquier acción, por temeraria o deshonrosa que fuera, para capturarlo o matarlo.



# ORGANIZACIÓN DEL CAPÍTULO

Cuando las legiones de Marines Espaciales fueron divididas en capítulos tras la Herejía de Horus, los Ángeles Oscuros fueron uno de los pocos que no acataron la estricta organización que se proponía en el Codex Astartes escrito por Roboute Guilliman. A pesar de ello, a un observador externo le resultaría difícil darse cuenta de las diferencias entre los Ángeles Oscuros y un capítulo codex como, por ejemplo, el de los Ultramarines.

Las mayores diferencias con el Codex Astartes se encuentran en los niveles superiores. Todos los capítulos incluyen un número de oficiales y especialistas que dirigen el capítulo. En el caso de los Ángeles Oscuros, este grupo de personas conforma la organización conocida como Círculo Interior. Los miembros del Círculo Interior pueden acompañar a una compañía a la batalla para luchar con ella, y entre sus filas se incluyen bibliotecarios y capellanes interrogadores.

El capítulo dispone de gran cantidad de personal de apoyo; entre los miembros de mayor graduación se encuentran los avitualladores, los grandes maestros, el arsenal, los reclutas y los guardianes. Aunque todo gran maestro es un Marine Espacial, en realidad hay pocos hermanos de batalla entre el personal de apoyo del capítulo y la mayor parte de tareas no bélicas las llevan a cabo los sirvientes humanos. Aunque la inmensa mayoría de los miembros de apoyo desconocen la historia del capítulo, se les asignan tareas de gran responsabilidad. Este personal está compuesto en gran número por ancianos que se ocupan de los asuntos administrativos. El mayor grupo de Ángeles Oscuros que hay en el personal de apoyo son los armeros y los tecnomarines, que reciben la ayuda de cientos de servidores monofuncionales.

Cada una de las diez compañías que comprende el capítulo está dirigida por un maestro de los Ángeles Oscuros, un soldado que ha progresado en el Ala de Muerte y que es miembro del Círculo Interior. Todo señor de la compañía está integrado en una escuadra de mando compuesta por el portaestandarte de la compañía, un apotecario, el campeón de la compañía y otros hermanos de batalla. Cada compañía, exceptuando el Ala de Muerte, incluye también un capellán, que guía el espíritu de los hermanos y desata su furia en el campo de batalla.

De las diez compañías de los Ángeles Oscuros, las únicas dos que no se adscriben a la organización codex son la primera y la segunda. La 1ª Compañía se llama Ala de Muerte y en ella se encuentran los veteranos. Los miembros del Ala de Muerte siempre combaten vestidos con armadura de exterminador, no como en otros capítulos, que llevan servoarmadura.

Ala de Cuervo es el nombre que recibe la 2ª Compañía. Se trata de una formación muy especializada que realiza misiones de asalto y exploración en las que la velocidad es más importante que la capacidad de destrucción. Por ello, los Marines Espaciales de la compañía montan en motocicletas y Land Speeders y se organizan en unidades especiales llamadas escuadrones de ataque o de apoyo.

El resto del capítulo se organiza de acuerdo con el Codex Astartes. La 3ª, 4ª y 5ª son compañías de batalla compuestas por seis escuadras tácticas de Marines Espaciales, dos de asalto y dos de devastadores. Estas tres compañías de batalla conforman el grueso del ataque del capítulo y son las que suelen llevar el peso de la batalla.

Las compañías 6ª y 7ª son compañías tácticas; cada una de ellas está compuesta por diez escuadras tácticas. Estas compañías forman parte de la reserva con la que se suele reforzar la línea de batalla mediante tácticas de distracción o mediante el hostigamiento de los flancos enemigos.

La 8ª compañía está formada por diez escuadras de asalto. Se trata de una compañía muy móvil cuyas tropas están equipadas habitualmente con retrorreactores y despliegan cuando se esperan intensos combates cuerpo a cuerpo o se van a realizar asaltos a fortalezas.

La 9ª compañía consiste en diez escuadras de devastadores. Se trata de la compañía con armamento más pesado del capítulo y suele desempeñar papeles de defensa o de apoyo a larga distancia.

Todas las compañías desde la 3ª a la 7ª pueden desplegar escuadras de veteranos en vez de escuadras tácticas (sus integrantes suelen estar equipados como Marines Espaciales tácticos).

La 10ª compañía está compuesta por escuadras de exploradores; jóvenes que acaban de ser reclutados y transformados solo parcialmente en Marines Espaciales. Esta compañía no tiene un tamaño definido, puesto que la tasa de reclutación no está fijada.

Todas las compañías (con la excepción del Ala de Muerte, el Ala de Cuervo y la de exploradores) disponen de transportes Rhino para cada una de sus escuadras y oficiales. La escuadra de mando de cada compañía monta en un Razorback (aunque hay más en la armería y se asignan a diferentes escuadras según las necesidades de la misión). Las cápsulas de desembarco se guardan en las flotas. El Ala de Muerte tiene a su disposición los Land Raiders que necesite para transportar escuadras de exterminadores, aunque también los hay para complacer las necesidades de los señores de la compañía.

Muchas de las compañías de batalla y de reserva disponen de dreadnoughts. Es costumbre que el dreadnought forme parte de la compañía a la que pertenecía el Marine Espacial que se encuentra en el interior del sarcófago metálico. Su presencia mejora los ánimos de la compañía y, por extensión, sus habilidades de combate. Los dreadnoughts asignados al Ala de Muerte son guerreros especialmente reverenciados y su experiencia combatiendo a los Caídos es de gran ayuda para los señores de las compañías.



### CÍRCULO INTERIOR

Supremo Maestro  
Grandes Maestres  
Capellanes Interrogadores  
Bibliotecarios  
Armo de la Forja

### ALA DE MUERTE

Maestre  
Apotecario  
Portaestandarte

**Escuadras:**  
20 de exterminadores

**Apoyo:**  
Dreadnoughts  
Land Raiders

COMPANIAS DE BATAVIA		COMPANIAS DE RESERVA	
<b>ALA DE CUERVO</b> Maestre Capellán Campeón Apotecario Portaestandarte  <b>Escuadrones:</b> Motocicletas de ataque Land Speeders Motocicletas		<b>3ª COMPAÑÍA</b> Maestre Capellán Campeón Apotecario Portaestandarte  <b>Escuadras:</b> 6 tácticas 2 de asalto 2 de devastadores  <b>Apoyo:</b> Dreadnoughts Rhinos	
<b>4ª COMPAÑÍA</b> Maestre Capellán Campeón Apotecario Portaestandarte  <b>Escuadras:</b> 6 tácticas 2 de asalto 2 de devastadores  <b>Apoyo:</b> Dreadnoughts Rhinos		<b>5ª COMPAÑÍA</b> Maestre Capellán Campeón Apotecario Portaestandarte  <b>Escuadras:</b> 6 tácticas 2 de asalto 2 de devastadores  <b>Apoyo:</b> Dreadnoughts Rhinos	
<b>6ª COMPAÑÍA</b> Maestre Capellán Campeón Apotecario Portaestandarte  <b>Escuadras:</b> 10 tácticas  <b>Apoyo:</b> Dreadnoughts Rhinos		<b>7ª COMPAÑÍA</b> Maestre Capellán Campeón Apotecario Portaestandarte  <b>Escuadras:</b> 10 tácticas  <b>Apoyo:</b> Dreadnoughts Rhinos	
<b>8ª COMPAÑÍA</b> Maestre Capellán Campeón Apotecario Portaestandarte  <b>Escuadras:</b> 10 de asalto  <b>Apoyo:</b> Dreadnoughts Rhinos		<b>9ª COMPAÑÍA</b> Maestre Capellán Campeón Apotecario Portaestandarte  <b>Escuadras:</b> 10 de devastadores  <b>Apoyo:</b> Dreadnoughts Rhinos	

**OTRAS**

Administración y personal de apoyo

**10ª COMPAÑÍA (EXPLORADORES)**

Maestre  
Capellán  
Apotecario

**Escuadras:**  
Exploradores

**ARMERÍA**

Tecnomarcines y servidores,  
Razorbacks, Predators, Vindicators,  
Whirlwinds, Land Raiders



## EL ALA DE MUERTE

**Los enemigos del Emperador se esconden en lugares oscuros y olvidados. Has sido elegido para ir a esos lugares y purificarlos.**

El Ala de Muerte es la 1ª compañía, la compañía de exterminadores, de los Ángeles Oscuros. La 1ª compañía de la mayoría de capítulos está compuesta por veteranos capacitados para combatir en armadura de exterminador o en servoarmadura, de acuerdo con la misión. En el caso de los Ángeles Oscuros, sin embargo, todos los miembros de la compañía luchan con armadura de exterminador. Se cree que, cuando la legión de los Ángeles Oscuros fue dividida, la compañía de asalto equipada con armadura de exterminador fue dividida en varias unidades de 100 hombres, cada una de las cuales fue asignada a un Capítulo Sucesor. El Ala de Muerte es una fuerza de asalto capaz de marchar hasta el enemigo sin detenerse y sembrando la destrucción a su paso; pero es mucho más que eso: es el puño del Círculo Interior, la administradora de justicia ciega, y nadie puede enfrentarse a su furia implacable.

Originariamente, la armadura de exterminador que utilizaba el Ala de Muerte era negra, pero su color se cambió al blanco hueso en honor a una batalla de liberación que tuvo lugar hace muchísimos años. La leyenda del capítulo establece que un grupo de hermanos del Ala de Muerte volvían a su planeta de nacimiento cuando descubrieron que sus conciudadanos habían sido esclavizados por una raza alienígena. Según las costumbres de su gente, los hermanos pintaron su armadura de blanco para simbolizar que eran espíritus, fantasmas que caminaban entre los vivos. Los Marines

Espaciales se abrieron paso a través de una horda de genestealers y llegaron hasta la guarida de estos alienígenas, donde se enfrentaron a su líder, un genestealer gigantesco. La lucha contra esta bestia se cobró la vida del bibliotecario, pero la bestia también cayó y el planeta fue liberado de la dominación alienígena.

Desde aquel día, los hermanos del Ala de Muerte han seguido pintando su armadura de color blanco hueso para recordar el solemne sacrificio de sus predecesores. Aquella batalla pasó a ser conocida como la Batalla de las Dos Cabezas Parlantes y el sargento de cada escuadra de exploradores se la cuenta a todo recluta que pasa a ser considerado hermano de pleno derecho. Aunque esta es la historia más conocida de los Ángeles Oscuros, existen muchísimas más, como "La caída de la Casa de Pervigilium", "El saneamiento del pecio Casa del Miedo", "La venganza del largo asedio" y "El susurro en la penumbra". Estas historias les son contadas a los hermanos según van escalando posiciones en el capítulo. Algunas de ellas hablan de héroes que han vuelto de la guerra y han descubierto que su gente había sido corrompida o esclavizada; otras, en cambio, versan sobre el sacrificio personal y la negativa a retirarse a pesar de encontrarse ampliamente superados en número y fuerza. En todas estas historias, sin embargo, se repite un final muy parecido: el terrible enemigo acaba siendo derrotado a pesar de que cueste gran cantidad de vidas. Estas leyendas hacen que todo Ángel Oscuro que las oye sienta la necesidad imperiosa de limpiar el pasado del capítulo y encontrar a los enemigos de este se hallen donde se hallen. Por tanto, todo Ángel Oscuro aspira a unirse algún día al Ala de Muerte para dirigir el asalto contra los enemigos de León y del Emperador.





## EL ALA DE CUERVO

**El Ala de Cuervo conforma las alas de los Ángeles de la Muerte.**

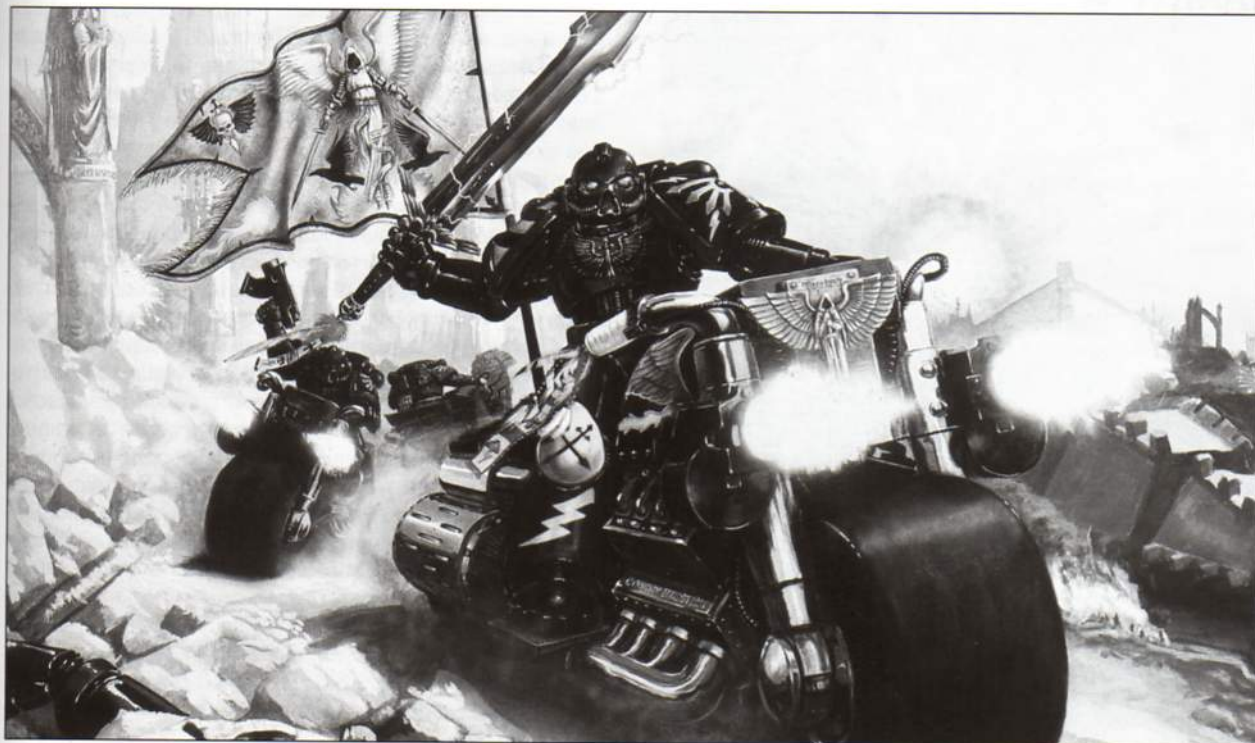
**E**l Ala de Cuervo es el nombre que recibe la 2ª compañía de los Ángeles Oscuros. En vez de la habitual panoplia verde oscura del resto del capítulo, las motocicletas y Land Speeders del Ala de Cuervo, junto con las servoarmaduras de sus integrantes, se pintan de negro azabache, o negro cuervo, que es lo que da a la compañía su peculiar nombre. A pesar de que, en sustancia, son una formación muy especializada en la exploración y las misiones de asalto, el Ala de Cuervo es mucho más que una fuerza de reconocimiento. Su verdadera función ha sido vital para los Ángeles Oscuros durante estos diez mil últimos años.

Aunque esto es algo que solamente saben los oficiales de mayor graduación de la compañía, el papel principal del Ala de Cuervo consiste en capturar a los Ángeles Oscuros caídos. Por tanto, los miembros de la 2ª Compañía tienen acceso a buena parte de los secretos de los Ángeles Oscuros; sin duda, a mucha más que las demás compañías, pero a menos que el Ala de Muerte y el Círculo Interior. Los escuadrones del Ala de Cuervo van de un lado para el otro, siguiendo las indicaciones y misiones establecidas por el Círculo Interior. Buscan información y pistas que después son transmitidas a los señores del capítulo. Entonces, se analiza la información, se asigna un objetivo y el Ala de Cuervo desciende sobre la víctima.

Para los hermanos de la 2ª compañía, aquellos cuya captura se les ordena no son más que viles herejes, renegados y traidores. Todos los Ángeles Oscuros reciben, y

sobre todo los del Ala de Cuervo, un entrenamiento especial para hacer oídos sordos a las mentiras y protestas de los cautivos, puesto que estos traidores intentarán minar la fe de los hermanos en el capítulo y en el propio León. Los presos dirán barbaridades sobre la traición y el cisma e intentarán atraer a sus hermanos, alejarlos de la luz del Emperador. Por ello, los hermanos elegidos para formar parte de la 2ª compañía no solo han de tener afinidad con los vehículos veloces; también deben ser individuos estoicos y tener una fortaleza mental excepcional hasta para un Marine Espacial. Los miembros del Ala de Cuervo son entrenados por los capellanes y monitorizados exhaustivamente en busca de cualquier signo de mácula espiritual o corrupción, que ha podido ser adquirida por el contacto con los traidores.

Cabe la posibilidad de que el Ala de Cuervo atraviese décadas con pocos o ningún logro en lo referente a la obtención de objetivos. Durante ese tiempo, actúa como una fuerza de ataque rápido convencional para las compañías de batalla de los Ángeles Oscuros. Sin embargo, en cuanto reciba alguna información sobre los Caídos, por escasa que sea, o detecte algún rumor, el Ala de Cuervo partirá rápidamente para cumplir su verdadera misión. Normalmente, dan caza y capturan a un solo Caído (que es una gran recompensa); es muy extraño encontrar una concentración de ellos. En caso de localizar a un contingente, por pequeño que sea, lo primero que hacen es llamar al Ala de Muerte, que se teleportará desde los navíos que hay en órbita. Entonces dará comienzo una batalla como la que tuvo lugar durante la Caída de Caliban, pero a menor escala. Por cada Caído al que dé caza el Ala de Cuervo, los Ángeles Oscuros se redimen un poquito más.





# RITOS DE INICIACIÓN

**Olvida tu pasado. A partir de hoy solo serás un Ángel Oscuro; nada de lo demás importa. Solo el capítulo es importante.**

Todo capítulo de Marines Espaciales tiene que reclutar nuevos guerreros para sobrevivir. Los Ángeles Oscuros seleccionan a sus aspirantes en cualquier planeta sobre el que orbite la Roca y los ritos de selección se llevan a cabo en el propio planeta. Muchos de estos lugares son mundos hostiles en los que viven algunos de los seres más salvajes de la galaxia. De planetas como Kimmeria, mundo natal de las tribus de cazadores de cabezas de las que proviene el Comandante Azrael, Supremo Maestro de los Ángeles Oscuros, se dice que son ideales para el reclutamiento de tropas para el Adeptus Astartes. Los elegidos tienen que ser jóvenes, pues los cuerpos maduros no aceptan la semilla genética del Marine Espacial. El proceso de implantación genético no es más que el comienzo, puesto que se tarda varios años en que esos implantes genéticos conviertan a un ser humano normal en un Marine Espacial. Durante esos años, el recluta forma parte de los exploradores del capítulo, y se encuentra a caballo entre un Marine Espacial y un ser humano.



Al recluta se le implantan las diecinueve características genéticas que se corresponden con los diecinueve órganos superiores que convierten a un hombre en un Astartes. La mayoría de los capítulos hace miles de años que existen. Durante ese tiempo, la semilla genética de algunos capítulos ha mutado, lo que ha propiciado cambios en la naturaleza de los superórganos. Estos cambios hacen que, a veces, un implante resulte inútil, pierda parte de su efectividad o produzca nuevos cambios en el Marine. Pase lo que pase, esta mutación afectará a todo el capítulo, pues los implantes de todos los Marines Espaciales del capítulo provienen de la misma semilla genética. Aparte de los implantes que han mutado, algunos capítulos han perdido uno o más tipos de semilla genética debido a accidentes, fallos genéticos o por cualquier otra causa. Son pocos, por tanto, los capítulos que conservan los diecinueve implantes originales.

La diferencia de los Ángeles Oscuros estriba en que su semilla genética es una de las más puras y de las que menos se ha degradado con el tiempo. A los Ángeles Oscuros no se les conoce aberración genética alguna, lo que ha propiciado que los Altos Señores de la Tierra aconsejen la creación de Capítulos Sucesores a partir de este capítulo.

Antes de ser elegido para convertirse en un recluta, el guerrero humano tiene que superar unas pruebas rituales exclusivas de los Ángeles Oscuros, pruebas que determinan y ponen a prueba su fortaleza mental y espiritual además de sus habilidades físicas. Los Ángeles Oscuros tienen mucho cuidado con los reclutas que eligen, pues no quieren arriesgarse a que pase lo que sucedió hace diez mil años, cuando Luther corrompió a toda una generación de reclutas y aspirantes.

Tras ser aceptado, comienza la inducción y la implantación genética. El guerrero ha dado su primer paso para convertirse en todo un Marine Espacial. A continuación, los exploradores se disponen bajo la tutela de un sargento veterano, que será quien supervise su inducción y entrenamiento. Estos sargentos también dirigen a los exploradores en batalla. Como aún no están preparados para formar parte de una compañía de batalla, los jóvenes exploradores viven aislados de los demás hermanos en el monasterio barracón de la 10ª Compañía. Aquí es donde comen, duermen, se entrenan y asimilan la doctrina del capítulo. Todo explorador tiene mucho que aprender. No tiene que adaptarse únicamente a los implantes que le han hecho y que se desarrollan en su interior; también tiene que aprender las letanías de guerra que le fortificarán. Además, pasará la primera fase de iniciación de las muchas de que dispone el capítulo. Aprenderá a utilizar las armas, la armadura y el equipo de los que dependerá su vida y tendrá la oportunidad de participar en las primeras batallas. Pero la existencia del Círculo Interior seguirá siendo un secreto para él.

Hasta que un explorador no haya demostrado su valía en combate, el sargento no considerará que es digno de recibir el título de Marine Espacial y convertirse en un Ángel Oscuro capacitado para formar parte de una de las compañías de batalla.



# BATALLAS FAMOSAS

Los Ángeles Oscuros han estado en primera línea de batalla de muchas de las batallas más importantes que han tenido lugar durante la sangrienta y larga historia del Imperio del Hombre. Sus acciones, junto con las de otros afamados capítulos del Adeptus Astartes, han dado forma a la naturaleza actual del Imperio. La historia pone a los Ángeles Oscuros a la altura de capítulos tan destacados como el de los Ultramarines, los Ángeles Sangrientos y los Lobos Espaciales; y tanto su nombre como el de su primarca es conocido en millones de planetas.

A veces, el capítulo entero decide tomar parte en un conflicto, mientras que en otras ocasiones, solamente destacará una compañía o incluso un puñado de escuadras. También han tenido que pelear junto a otras fuerzas imperiales, como otros capítulos de Marines Espaciales, la Guardia Imperial, el Adepta Sororitas, el Adeptus Arbites o el Adeptus Mechanicus. En muchas de estas ocasiones, sin embargo, los Ángeles Oscuros han evitado entrar en contacto con sus aliados y han actuado siempre de acuerdo con su planificación táctica y con su verdadero objetivo (por cruda que sea la batalla). En todos los casos, los Ángeles Oscuros han luchado con fervor y cabezonería, pues no aceptan la derrota, sea quien sea el enemigo y disponga de las fuerzas de que disponga.

## ELUCIDAX EL GUARDIÁN - 299.M38

En el momento álgido de la Cruzada Altidana, los Ángeles Oscuros llevaron a cabo un asalto contra la colonia-mundo 156 del sistema, un planeta poblado de peregrinos y colonos que hacía tiempo que habían rechazado el gobierno de Terra y se habían declarado independientes. El concilio regidor de la cruzada ordenó que un regimiento de la Guardia Imperial atacase a los rebeldes, pero los Ángeles Oscuros decidieron actuar según una información que habían recibido y que se negaron a desvelar. Los Ángeles Oscuros no iban a esperar, así que el concilio se vio forzado a darles su autorización.

El contingente de Marines Espaciales estaba compuesto por tres escuadrones del Ala de Cuervo, cinco escuadras del Ala de Muerte y cinco escuadras tácticas de la 5ª compañía (junto con sus vehículos de apoyo correspondientes). En el despliegue inicial bajaron los escuadrones del Ala de Cuervo, que se dispersaron por lo claros de hongos de las zonas ecuatoriales. En solo seis horas, el Ala de Cuervo envió toda la información necesaria de las diferentes bases rebeldes y dio comienzo la segunda fase del asalto siguiendo la doctrina de actuación del capítulo.

Mientras que el Ala de Cuervo hostigaba al enemigo, la 5ª compañía desplegó en sus cañoneras Thunderhawk. Establecieron un cordón del que nadie podría escapar en torno al enemigo y se lanzaron contra las posiciones más avanzadas. Luego, en respuesta a las señales enviadas por las balizas del Ala de Cuervo, el Ala de Muerte se teleportó directamente en el cuartel general de los rebeldes, donde empezó a sembrar la destrucción inmediatamente.

Al poco rato, el Ala de Muerte se encontró con el enemigo que habían venido a combatir realmente; que no eran los colonos separatistas, sino su líder: Elucidax el Guardián, un hereje que había inspirado decenas de rebeliones en todo el cuadrante. Pero los Ángeles Oscuros conocían a este hombre con otro nombre, más antiguo: Zeria, uno de los capitanes de la 14ª compañía de asalto de la legión de los Ángeles Oscuros.

Zeria era un oponente formidable y mató a docenas de Ángeles Oscuros antes de ser herido gravemente por el disparo de un cañón de asalto que le voló la mitad del pecho. El Ala de Cuervo capturó a su rival y lo transportó a la Roca. Se dice que el capellán interrogador Asmodai pudo extraerle al Caído una confesión que hizo que toda su banda fuera capturada. No obstante, Zeria se opuso a admitir sus pecados y que se hubiera unido junto a Luther a la rebelión contra el capítulo, así que permanece encerrado en una celda.

## PUERTO KADILLUS - 997.M41

Limnos IV es un planeta oceánico con algunas cadenas de islas volcánicas. Los Ángeles Oscuros han utilizado este planeta para reclutar tropas en muchas ocasiones. Cuando el kaudillo orko Ghazghkull atacó el planeta, los Ángeles Oscuros se situaron a la cabeza de la defensa.

Los Orkos atacaron el planeta por sorpresa, para lo que utilizaron sus teleportadores experimentales. Sin embargo, para teleportar a toda su gente necesitaban muchísima energía, por lo que su primer ataque fue para tomar el control de las plantas energéticas más importantes del planeta, que se encontraban en Puerto Kadillus. Ghazghkull dirigió el asalto personalmente y los Orkos no tardaron en tomar las posiciones defensivas del perímetro.

El pequeño contingente de Ángeles Oscuros destacado en el planeta respondió enseguida. Los Orkos y los Marines Espaciales se trabaron en combate cuerpo a cuerpo alrededor de las plantas de energía. El contraataque por parte de Belial, Señor de la Compañía, hizo retroceder a los Orkos, y la victoria de los Ángeles Oscuros parecía estar próxima. Ghazghkull y Belial se enfrentaron en combate singular. La lucha fue brutal pero corta, puesto que, a pesar de ser un gran guerrero, Belial no era contrincante para Ghazghkull. El Ángel Oscuro cayó herido de muerte y la planta de energía no tardó en estar en manos de los Orkos.

Con los teleportadores orkos completamente operativos y los refuerzos orkos llegando de forma fluida, la Batalla por Limnos IV se prolongó otras dos semanas. Belial, herido, dirigió como pudo a los Ángeles Oscuros, que estaban superados en número en una proporción de varios millares a uno, pero seguían luchando para evitar que los planes de Ghazghkull de invadir los sistemas vecinos siguiesen adelante. La guerra terminó cuando llegaron refuerzos de los Ángeles Oscuros, que consiguieron que la hueste orka se retirase. Gracias al Maestre Belial y a su pequeño contingente, Limnos IV se salvó y la ambición de Ghazghkull se vio truncada, al menos durante un tiempo, hasta que decidió atacar el sistema Armageddon.



### LA REVUELTA DE FAZE V - 897.M41

Al inicio del Cisma de los Nephilim, los navíos de refugiados que huían de la guerra que afligía el borde sur se vieron empujados a una región del espacio que había sido maltratada por las tormentas de disformidad. Sin embargo, cuando llegaron, la zona estaba completamente en calma. Por ello, se decidió llevar a cabo una expedición dirigida por un líder del Clan Arcadius. Los Ángeles Oscuros cedieron su 5ª compañía para que ayudase en la tarea.

Al entrar en órbita en Faze V, la flota fue recibida con andanadas de unas magníficas defensas orbitales, de un tipo que los tecnosacerdotes de la flota no conocían. En respuesta, los Ángeles Oscuros decidieron realizar un asalto orbital inmediato.



Una vez en la superficie, la 5ª compañía se trabó en combate con hombres alterados cibernéticamente y cuya voluntad estaba manipulada por una inteligencia-máquina blasfema. Hacía mucho tiempo que un decreto había considerado aquellas máquinas como entes fuera de la ley y los Ángeles Oscuros se enfrentaron a ellas con furia vengadora. Los Marines Espaciales se abrieron camino a través de las hordas de seres humanos cibernéticos y llegaron hasta los motores de la entidad sacrílega, que no tardaron en dinamitar para liberar a la población de su yugo.

Pero la gente nunca había vivido sola; estaban en comunión con la máquina y no aceptaban el nuevo gobierno del Adeptus Terra. Millones de personas se alzaron pidiendo que volviera la voz de la máquina. La respuesta del Imperio fue rápida y predeciblemente brutal: los Ángeles Oscuros lanzaron un contraataque. En la campaña que tuvo lugar a continuación y que duró cuatro meses, los tecnorreincidentes de Faze V fueron derrotados y se vieron obligados a recluirse en sus fortalezas de silicona, que no tardaron en ser exterminadas de la faz del planeta y de los anales del Imperio para toda la eternidad.

El último acto de los Ángeles Oscuros en aquel planeta fue la destrucción de las memorias de lógica de la entidad-máquina, algo que no se llevó a cabo hasta que un grupo de tecnomarines acompañado de Bekenel, Señor del Ala de Muerte, entró en el complejo de la máquina y extrajo parte de la información que almacenaba. Tras esto, los Ángeles Oscuros se marcharon y dejaron atrás un mundo en llamas.

### EL LEÓN Y EL LOBO

Una de las más famosas historias de rivalidad de toda la galaxia es la que existe entre los Ángeles Oscuros y los Lobos Espaciales. La leyenda se remonta a los días de la Gran Cruzada, y de uno al otro confin de la galaxia se cuentan versiones muy diferentes de la misma.

Mientras las legiones de Marines Espaciales ampliaban las fronteras del Imperio, los primarcas hacían todo lo posible por destacar a ojos del Emperador, aunque ninguno sentía tanta necesidad de ello como Leman Russ, primarca de los Lobos Espaciales. Solamente Horus y León El'Jonson habían obtenido más victorias que él, pero a Russ era algo que le frustraba.

La chispa saltó en el planeta de Dulan, donde los Lobos Espaciales luchaban codo con codo con los Ángeles Oscuros. El Tirano Durath había insultado al Emperador al sacrificar a miles de sacerdotes imperiales a su deidad demoníaca, y tanto Russ como Jonson ansiaban el honor de acabar con este hereje. El tozudo primarca de los Lobos Espaciales se enfureció sobremedida cuando Durath proclamó que no era más que el perrito faldero del Emperador y que lo mataría como tal.

Russ juró que cortaría la cabeza de Durath y pidió a los Ángeles Oscuros que mantuvieran la posición mientras los Lobos Espaciales lanzaban un asalto contra la Fortaleza Carmesí del tirano. Jonson llevaba varios días debilitando los puntos flacos de la fortaleza y planeando su ataque de forma

meticulosa, por lo que no estaba dispuesto a que un bárbaro irascible estropease todo su trabajo. Jonson rechazó la petición de Russ y dio comienzo al asalto casi inmediatamente. La fortaleza cayó sin que su capítulo apenas sufriera bajas.

Russ, que quedó empantanado en un combate a los pies de la muralla, no pudo hacer otra cosa que aullar de rabia cuando vio cómo Jonson mataba a Durath en las almenas. Tras la batalla, Russ entró a todo correr a la sala del trono de la fortaleza y le dio un puñetazo a Jonson en toda la cara. Ambos primarcas lucharon durante todo un día; sus habilidades eran demasiado parejas.

Al final, ambos se separaron y Russ empezó a carcajearse, porque de pronto se dio cuenta de la tontería que había hecho. Jonson, en cambio, permanecía en silencio. Consideraba que el puñetazo de Russ había sido un acto de traición y, mientras el primarca de los Lobos Espaciales seguía riendo, le dio un golpe que lo dejó inconsciente. Ahora sí que consideraba resarcido el honor. Los hombres de Russ sacaron a este de la fortaleza y, para cuando recuperó el sentido, los Ángeles Oscuros ya se habían marchado a la Campaña de Alisore.

Russ juró que se vengaría por esta afrenta a su honor y aún hoy en día, cuando los Ángeles Oscuros y los Lobos Espaciales se encuentran, los campeones de cada uno de los capítulos se enfrentan en combate singular para limpiar el honor de los suyos.



### ACRÓPOLIS DE KURIN – 551.M37

Los honores de batalla que decoran los estandartes de la 3ª de los Ángeles Oscuros son numerosos y gloriosos a un mismo tiempo, pero pocos le reportan tanto honor como el ribete que conmemora la batalla por el control de la Acrópolis de Kurin, en Persembe II.

Persembe, que se encuentra muy cerca del Ojo del Terror, ha sufrido numerosos ataques a lo largo de los milenios, pero ninguno tan terrible como el del Sumo Anarquista Potchek. Este corrupto y pérfido magister del Caos llevó a cabo un asalto orbital contra el planeta que dejó temblando las defensas de Persembe. En una semana, las legiones de herejes, mutantes y demonios de Potchek habían acabado con toda resistencia y las pocas tropas imperiales que quedaban en pie se habían visto obligadas a retirarse a la Acrópolis de Kurin, un templo ancestral alzado en honor del Emperador durante la Gran Cruzada. Los soldados de Persembe decidieron defenderse y morir aquí, pero no sin vender cara su vida.

Pero la 3ª compañía de los Ángeles Oscuros descendió sobre el planeta y las tropas imperiales no tuvieron que morir. Cuando las hordas demoníacas del Sumo Anarquista avanzaron, ante ellas cayeron decenas de cápsulas de desembarco. Los Ángeles Oscuros crearon un cordón de defensa entre la Acrópolis y los enemigos. Antes incluso de que las Thunderhawks acabasen de desplegar los vehículos de apoyo, las escuadras tácticas organizaron una defensa desde las cápsulas de desembarco. El rugido del bólter y

los aullidos guturales de los demonios tapaban cualquier otro sonido. Las hordas demoníacas del Anarquista efectuaron una docena de ataques, pero eran rechazadas una y otra vez, pues los Ángeles Oscuros no sentían miedo ni de estas bestias ni de su furia. Hombro con hombro con su escuadra de mando, el Maestre Baradiel orquestó una defensa que impidió el avance de las fuerzas enemigas. Cuando los vehículos de apoyo estuvieron desplegados, los Ángeles Oscuros empezaron a avanzar hacia el enemigo, cerrando un círculo en torno a él.

Baradiel montó en su Land Raider personal, el Furia de Caliban, y su escuadra de mando se introdujo de lleno en el corazón del enemigo. Flanqueado por implacables Marines Espaciales, Baradiel buscó al Anarquista. Potchek era un gran hechicero y levantó sus manos al tiempo que empezaba a entonar un encantamiento; pero nunca llegó a completarlo, porque Baradiel le apuntó con su bólter de asalto plateado y le voló la tapa de los sesos. El maestre siguió disparando hasta que el cuerpo de Potchek se convirtió en una masa sanguinolenta.

En ese instante, el ejército del Anarquista empezó a desaparecer del campo de batalla. Los demonios huyeron al inmaterium, pues los lazos que los ataban a este mundo habían desaparecido. Los soldados mortales, todos ellos traidores, se dieron cuenta de que había llegado el fin, pero, cuando decidieron huir, los Ángeles de Muerte ya estaban sobre ellos y ni uno solo pudo escapar.





# FUERZAS DE LOS ÁNGELES OSCUROS

**E**n esta sección del libro se detallan qué fuerzas utilizan los Ángeles Oscuros: las armas, las unidades y algunos de los personajes especiales más famosos, como el Supremo Maestre Azrael. En cada apartado se describe una de las unidades y se proporcionan las reglas para jugar partidas de Warhammer 40,000 con ella.

Esta sección está dividida en dos partes. En la primera se describen todas las tropas y vehículos del capítulo de los Ángeles Oscuros, junto con los personajes especiales, mientras que en la segunda se habla de las armas y del equipo que pueden utilizar.

## EQUIPAMIENTO ÚNICO

Verás que algunos elementos de equipo solo pueden utilizarlos algunos personajes o unidades, mientras que otros pueden utilizarlos más unidades. Cuando un elemento sea único, se describirá en el apartado de quien lo lleve, mientras que, si no lo es, se describirá en la sección de equipo. Un buen ejemplo es la Espada de los Secretos, una poderosa arma empuñada por Azrael, Supremo Maestre de los Ángeles Oscuros; como es exclusiva, su descripción se incluirá solamente en el apartado que habla de Azrael. Este personaje especial también lleva una pistola bôlter, pero, como se trata de un arma que también llevan otros Marines Espaciales, las reglas de esta arma estarán en la sección de equipo.

## REGLAS ESPECIALES

Las miniaturas de un ejército de Ángeles Oscuros tienen una serie de reglas especiales que son comunes a más de una unidad, tal y como se observa en las descripciones de unidades de las siguientes páginas. Aquí te explicamos estas reglas o te indicamos dónde puedes encontrarlas.

### “Y NO CONOCERÁN EL MIEDO...”

Los Marines Espaciales superan automáticamente todos los chequeos para *reagruparse*, incluso cuando los efectivos originales de la unidad hayan sido reducidos por debajo del 50% a causa de las bajas; sin embargo, se aplican el resto de condicionantes. Una unidad de Marines Espaciales atrapada por una *persecución arrolladora* no será destruida, sino que quedará trabada en combate cuerpo a cuerpo. En estos casos se deberá aplicar la regla *¡Manteneos firmes!* en esa ronda de combate cuerpo a cuerpo, por lo que la unidad podrá sufrir bajas adicionales si está superada en número. En general, las unidades que se *reagrupan* no pueden mover de la forma habitual en el mismo turno, pues se considera que han movido aunque no lo hayan hecho; no obstante, estas restricciones no se aplican a las miniaturas que posean esta regla especial.

Ten en cuenta que las unidades que incluyan servidores (de cualquier tipo) también están sujetas a esta regla siempre que la unidad incluya al menos un Marine Espacial. Los Marines Espaciales se ven afectados por la regla *¡No queda nadie más!* Sin embargo, siempre se *reagrupan* automáticamente tras una *retirada* para volver a hacerse cargo de la situación.

**¡Somos la mismísima ira del Emperador!  
¡Que la sangre de los impuros  
sea una ofrenda para la sombra de León!**

## PERSONAJE INDEPENDIENTE

Consulta el reglamento de Warhammer 40,000.

## CORAJE, EXPLORADORES, INFILTRADORES, MOVERSE A TRAVÉS DE COBERTURA

Todas estas reglas se detallan en la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.

## ESCUADRAS DE COMBATE

Algunas unidades de 10 miembros del ejército de los Ángeles Oscuros tienen la opción de dividirse en dos escuadras de 5, que serán denominadas escuadras de combate. Esta opción se especifica en el apartado que describe la unidad en cuestión. Por ejemplo, una escuadra de veteranos compuesta por 10 Marines Espaciales podrá combatir como una escuadra de 10 miembros o como dos escuadras de combate de 5.

Las unidades que se pueden dividir en escuadras de combate son:

- Las escuadras de veteranos de la compañía
- Las escuadras de exploradores
- Las escuadras tácticas
- Las escuadras de asalto
- Los escuadrones de ataque del Ala de Cuervo (consulta la página 27)
- Las escuadras de devastadores

La decisión de dividir la unidad en escuadras de combate (y la elección de las miniaturas que habrá en cada una de ellas) ha de hacerse cuando se despliega la unidad. Las dos escuadras de combate se despliegan al mismo tiempo, pero pueden colocarse en lugares diferentes. Si decides dividir la unidad, cada escuadra de combate será considerada una unidad individual y autónoma durante el resto de la partida y se considerará una *unidad que puntúa* si conserva la mitad o más de sus miniaturas originales, etc. Las unidades que se mantengan en la reserva no pueden dividirse en escuadras de combate y viceversa.

A la hora de contabilizar los puntos de victoria, cada escuadra de combate valdrá la mitad de lo que valía la unidad. Por ejemplo, una escuadra táctica con 10 miembros en la que se incluye un cañón láser y un rifle de plasma cuesta 200 puntos. Si la unidad se divide en escuadras de combate, cada una de ellas valdrá 100 puntos de victoria (independientemente de qué miniaturas haya en cada una). Si al final de la partida una de las escuadras ha sido aniquilada y a la otra solamente le quedan dos miembros, el enemigo obtendrá 150 puntos de victoria.



# MARINES ESPACIALES DE LOS ÁNGELES OSCUROS

En comparación con los seres humanos normales, los Marines Espaciales son gigantes, tanto en altura como en corpulencia. Reciben el entrenamiento más intensivo y riguroso; y son el producto de un proceso genético ancestral cuyo funcionamiento no se entiende muy bien hoy en día. Además, empuñan las mejores armas y visten las mejores armaduras maduras al alcance del Hombre. Un solo Marine Espacial equivale a una docena o incluso un centenar de soldados inferiores, pero no destaca entre el millar de hermanos de batalla que componen su capítulo.

Todo hermano de batalla puede desempeñar cualquiera de los papeles tácticos requeridos, combatir en el campo de batalla y empuñar cualquier arma del arsenal del capítulo. A lo largo de su servicio, irá obteniendo honores de batalla y mucha experiencia. Unos pocos se convertirán en veteranos, algunos menos alcanzarán el grado de sargento veterano. Aquellos que llamen la atención de sus superiores subirán de rango; primero entrarán a formar parte de las escuadras de exterminadores del Ala de Muerte y, después, se incorporarán a las misteriosas filas del Círculo Interior.

Sea cual sea su destino, todo Marine Espacial aspira únicamente a servir al Emperador y a su capítulo; a empuñar su bólter contra los enemigos de la Humanidad y a morir por ella si es necesario, sin soltar el bólter hasta exhalar su último aliento y siempre rodeado de una pila de cadáveres enemigos.

Al igual que se indica en el Codex Astartes, los Marines Espaciales se organizan en tres tipos de unidades básicas: tácticas, de asalto y de devastadores. Lo normal es que toda

escuadra esté dirigida por un sargento y compuesta por otros nueve Marines Espaciales (diez en total). Cada tipo de unidad tiene una función determinada en el campo de batalla, aunque las tres están diseñadas para trabajar juntas y/o apoyarse si es necesario. Habitualmente, las unidades se dividen en escuadras de combate, lo que da aún mayor flexibilidad en el campo de batalla a los maestros de cada compañía. Además, cada una de las compañías tiene, al menos, una escuadra de mando y muchas contienen una o más escuadras de veteranos.

## SARGENTOS VETERANOS

Por lo general, las escuadras de Marines Espaciales están dirigidas por sargentos veteranos. Estos individuos son extraordinarios guerreros cuyos actos son el ejemplo que deben seguir sus hermanos. Han combatido en muchas campañas y se han enfrentado a todo tipo de enemigos, de modo que pueden compartir su experiencia y sus amplios conocimientos bélicos con sus soldados. Alguno de estos sargentos será ascendido; aunque muchos de ellos siempre permanecerán en ese puesto debido a su inestimable valor como líderes de equipo. Los sargentos suelen estar en primera línea de batalla para inspirar a los miembros de su escuadra y que así acometan hazañas como las de los más legendarios héroes de los Ángeles Oscuros.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+





### ESCUADRAS TÁCTICAS

La escuadra táctica es el tipo de unidad más común en cualquier capítulo de Marines Espaciales. Está compuesta por guerreros muy versátiles que son capaces tanto de ir a gran velocidad por el campo de batalla montados en un Rhino como de combatir cuerpo a cuerpo con su enemigo o quedarse atrás y proporcionar fuego de cobertura con los bólteres y las armas pesadas. Las escuadras tácticas pueden desempeñar muchas tareas diferentes, punto en el que radica la efectividad de los Marines Espaciales en cualquier situación de combate.

### REGLAS ESPECIALES

**Escuadras de combate; “Y no conocerán el miedo...”.**

### ESCUADRAS DE ASALTO

Las escuadras de asalto destacan en el combate cuerpo a cuerpo. En el campo de batalla, son enemigos aterradores que llegan desde los cielos gracias a sus retrorreactores como si de ángeles vengadores se tratase. Son pocos los adversarios que pueden resistir una embestida de este tipo de unidades.

### REGLAS ESPECIALES

**Despliegue rápido; escuadras de combate; “Y no conocerán el miedo...”.**

### ESCUADRAS DE DEVASTADORES

Las escuadras de devastadores están equipadas con gran cantidad de armas pesadas. Se trata de las escuadras de Marines Espaciales con el armamento más pesado y suelen ser desplegadas allí donde el fuego de apoyo es más necesario; sobre todo, cuando el capítulo se enfrenta a adversarios con buenas armaduras y blindajes o cuando hay fortalezas de por medio.

### REGLAS ESPECIALES

**Escuadras de combate; “Y no conocerán el miedo...”.**

### ESCUADRA DE VETERANOS DE LA COMPAÑÍA

Las escuadras de veteranos incluyen a los mejores soldados de la compañía y suelen ser desplegadas allí donde el combate es más difícil. Todo veterano tiene acceso a una serie de elementos de equipo especiales, que han recibido de anteriores integrantes de la unidad o como regalo por alguna de sus acciones meritorias.

### REGLAS ESPECIALES

**Escuadras de combate; “Y no conocerán el miedo...”.**

### ESCUADRAS DE MANDO

Las escuadras de mando acompañan a los Marines Espaciales de mayor graduación en el campo de batalla y están compuestas por cinco Marines Espaciales veteranos. En las escuadras de mando suele haber un portaestandarte, un campeón y, lo que es más importante, un apotecario.

El apotecario tiene tantas habilidades bélicas como médico-quirúrgicas, cibernéticas y de bioingeniería. Cada vez que cae uno de sus hermanos, el apotecario utiliza el narthecium para curar sus heridas y que así pueda volver a la batalla a pesar de haber sufrido tremendas lesiones. Sin embargo, este no es su cometido principal.

No todos los heridos pueden ser curados; y otros mueren instantáneamente. En el caso de los moribundos, el apotecario solamente puede tranquilizar su alma y prepararlos para la muerte. En algunos casos, tendrá que utilizar la pistola bólter para acabar con su sufrimiento. A pesar de haber muerto, un Marine Espacial puede seguir viviendo gracias a su semilla genética; para ello, el apotecario extraerá los órganos progenoides del Marine Espacial con el reductor. Gracias a la huella genética contenida en estos preciosos órganos se podrán crear más generaciones de Marines Espaciales, lo que asegura la continuidad del capítulo.

Los campeones de la compañía tienen el cometido de defender el honor de los Ángeles Oscuros durante la batalla, por lo que responden a cualquier reto sin dudar. También cumplen papeles clave en muchas de las más misteriosas ceremonias del capítulo. En las ocasiones en las que el capítulo se ve forzado a combatir junto a los Lobos Espaciales, uno de los campeones se enfrentará en combate ritual a uno de los campeones de su adversario y ambos representarán sin derramar sangre el titánico combate que tuvo lugar hace milenios entre los primarcas de ambas legiones.

Los portaestandartes son los encargados de hacer ondear el estandarte de su compañía en batalla. Los estandartes son reliquias ancestrales y, en el caso de los Ángeles Oscuros, un fuerte recordatorio de por qué luchan; por eso, llenan los corazones de los hermanos de batalla del capítulo de fuerza y resolución. Los portaestandartes son elegidos para este cometido gracias a la valentía demostrada en la batalla y de ellos se espera que nunca suelten el estandarte mientras les quede un soplo de vida.

### REGLAS ESPECIALES

**Coraje.**

### EQUIPO

**Narthecium/Reductor:** el apotecario no puede usar estos elementos de equipo si está batiéndose en *retirada*, trabajando en combate cuerpo a cuerpo o *acobardado*. Una vez por turno de jugador, puede usar el narthecium para que cualquier miniatura amiga en un radio de 15 cm ignore una tirada de salvación no superada (de cualquier tipo). El narthecium no puede usarse contra ataques que causan *muerte instantánea* o contra ataques de combate cuerpo a cuerpo que ignoran las *tiradas de salvación por armadura*.

Un apotecario puede usar el reductor durante la fase de disparo enemiga para recuperar la semilla genética de las miniaturas susceptibles de ser tratadas con el narthecium que hayan muerto en un radio de 15 cm de él. Estas bajas se ignoran al determinar si la unidad tiene que efectuar un *chequeo de moral* por haber sufrido un 25% de bajas por disparos. Por ejemplo, una unidad que sufra cuatro bajas de nueve, dos de las cuales se encuentran en un radio de 15 cm del apotecario, no tendrá que efectuar un *chequeo de moral* (dos bajas de nueve es menos del 25%).

**Estandarte de la compañía:** las unidades de Marines Espaciales con al menos una miniatura a 30 cm o menos del portaestandarte de la compañía podrán repetir los *chequeos de moral* y de *acobardamiento* fallados.



## ESCUADRONES DEL ALA DE CUERVO

La 2ª Compañía de los Ángeles Oscuros, el Ala de Cuervo, se encuentra entre una de las mejores fuerzas de ataque del Imperio. Cada miembro del Ala de Cuervo es un piloto experto (ya sea de motocicleta o de Land Speeder) y un fantástico artillero que puede adaptarse a cualquiera de las necesidades de la compañía.

Normalmente, el Ala de Cuervo conforma la vanguardia del ejército y es el primer elemento del capítulo que entra en combate, y también se encuentra siempre a la cabeza de la cacería de los Caídos. En la batalla, los escuadrones del Ala de Cuervo golpean rápidamente y con fuerza hasta aniquilar a su objetivo.

En el Ala de Cuervo hay dos tipos de unidades: los escuadrones de ataque y los escuadrones de apoyo. Ambos tipos se organizan en grupos de diez Marines Espaciales.

### ESCUADRONES DE ATAQUE DEL ALA DE CUERVO

Los escuadrones de ataque están compuestos por seis hermanos de batalla en motocicleta, dos en una motocicleta de ataque y otros dos en un Land Speeder. Cada motocicleta tiene un bólter acoplado y los pilotos suelen llevar un arma de asalto para aumentar su capacidad de combate. Las motocicletas de ataque suelen estar equipadas con un cañón de fusión para hacer mucho daño al blindaje enemigo. Para enfrentarse a las concentraciones de infantería, cada escuadrón del Ala de Cuervo incluye un Land Speeder pilotado por 2 Marines Espaciales y equipado con un bólter pesado y un cañón de asalto, por lo que este vehículo

puede sembrar la destrucción y el pánico antes siquiera de que sea detectada su presencia.

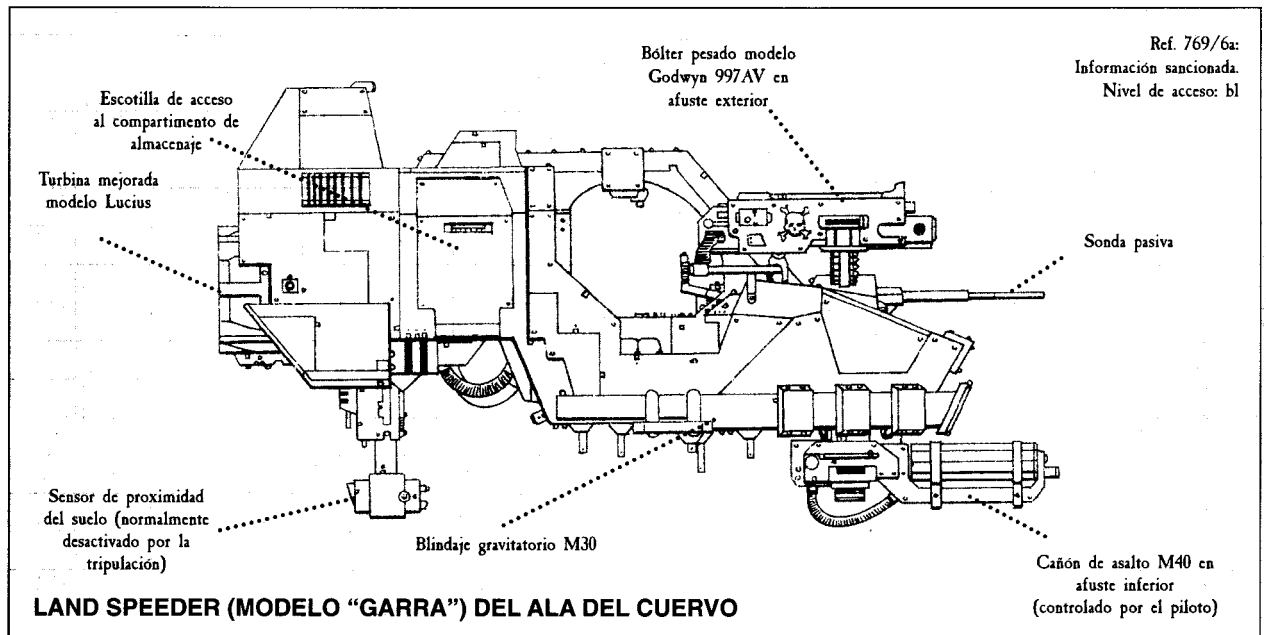
### ESCUADRONES DE APOYO DEL ALA DE CUERVO

La labor de los escuadrones de apoyo consiste en dar fuego de cobertura a los escuadrones de ataque. Están compuestos por diez Hermanos de Batalla que componen la dotación de cinco Land Speeders. Uno de estos Land Speeders llevará un cañón de asalto y otro, el lanzamisiles Tifón; los demás llevan un bólter pesado. La potencia de disparo de este escuadrón es más que suficiente para acabar con cualquier enemigo que se enfrente al Ala de Cuervo.

Tras localizar y trabarse en combate con el enemigo, el Ala de Cuervo llamará, si lo considera necesario, al Ala de Muerte para que realice un devastador asalto cuerpo a cuerpo. El Ala de Muerte entra al campo de batalla mediante las balizas de teleportación que hay en cada una de las motocicletas del Ala de Cuervo (el Ala de Muerte suele esperar la señal en órbita). Mientras tanto, el Ala de Cuervo se trabará con el enemigo y lo acobardará para asegurarse de que nadie escapa al ataque del Ala de Muerte. Así es como trabajan los círculos de los Ángeles Oscuros; cada uno tiene una responsabilidad y está especializado en un tipo de ataque o acción concretos. Tras ser capturados, los enemigos pasan a manos del capellán interrogador, que no solo obtendrá de ellos una confesión, sino los detalles y la identidad de otros Caídos. Esta información será remitida al Ala de Cuervo para que comience de nuevo con la cacería.







### MOTOCICLETAS Y MOTOCICLETAS DE ATAQUE DEL ALA DEL CUERVO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Motocicleta	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Motocicleta de Ataque	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

### REGLAS ESPECIALES

#### Coraje

**Exploradores:** las miniaturas que estén haciendo uso de esta regla no podrán realizar movimientos de turbopropulsión.

#### EQUIPO

**Baliza de teleportación:** todas las motocicletas del Ala de Cuervo están equipadas con balizas de teleportación. Estos elementos emiten una señal muy fuerte que permite a los navíos de los Ángeles Oscuros teleportar a sus tropas con facilidad. Mediante esta señal, la posibilidad de no teleportarse al lugar elegido se ve reducida ampliamente (junto con los riesgos de sufrir otro tipo de accidentes).

La unidad de exterminadores que decida teleportarse al campo de batalla según las reglas de *despliegue rápido* y lo haga a 15 cm o menos de una miniatura que porte la baliza de teleportación no se dispersará. La baliza tan solo sirve para unidades que se teleporten, no para unidades que entren en juego utilizando retrorreactores, cápsulas de desembarco o cualquier otro medio de transporte. La baliza debe estar en el campo de batalla al inicio del turno en el que pretenda utilizarse.

**Ataca rápido y por sorpresa.**

**Ataca sin previo aviso. Ten en cuenta que ganar una guerra es sencillo cuando el enemigo no sabe que está combatiendo.**

### LAND SPEEDERS DEL ALA DE CUERVO

	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Land Speeder	Gravitatorio, rápido	4	10	10	10

#### EQUIPO

**Lanzamisiles modelo Tifón:** esta arma se considera una mejora para el Land Speeder. El lanzamisiles Tifón está equipado con misiles de fragmentación, idóneos para acabar con masas de infantería enemiga que no tengan una buena armadura.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	5	5	Pesada 1 Área, arma acoplada

### ESCUADRAS DE COMBATE DEL ALA DE CUERVO

Los escuadrones de motocicletas del Ala de Cuervo pueden combatir como una sola unidad de seis motocicletas o dividirse en dos escuadras de combate de tres motocicletas cada una.

De forma muy similar a las escuadras de combate, la motocicleta de ataque y el Land Speeder del escuadrón se despliegan al mismo tiempo que las motocicletas del escuadrón, pero a partir de ese momento operan como *unidades que puntúan* de una sola miniatura y completamente independientes.

Por tanto, los puntos de victoria se consiguen de forma separada por cada escuadra de combate de motocicletas (cada escuadra de combate vale la mitad de los puntos que cuestan las seis motocicletas), por la motocicleta de ataque (50 puntos de victoria) y por el Land Speeder (100 puntos de victoria).



# EXTERMINADORES DEL ALA DE MUERTE

Los integrantes del Ala de Muerte no son solo los mejores guerreros del capítulo de los Ángeles Oscuros, sino que se encuentran entre los mejores guerreros de todo el Imperio. Cada miembro de la compañía viste una armadura de exterminador de color hueso en la batalla y está equipado con las armas de proyectiles o de combate cuerpo a cuerpo más letales que existen. Nadie puede poner en duda ni su resolución ni su valentía, al margen de lo terrible que sea el enemigo al que se enfrenten; y prefieren perder la vida antes que retirarse siquiera un paso. Las escuadras de exterminadores del Ala de Muerte son muy diferentes entre sí, ya que acostumbran a estar equipadas con armamento diverso, lo que permite a la escuadra cumplir misiones tanto de largo alcance como de asalto.

El Ala de Muerte es famosa por sus devastadores ataques teleportándose al corazón de las fuerzas enemigas, y son legión los enemigos con los que los Ángeles Oscuros han acabado de esta manera. A los miembros del Ala de Muerte se les van desvelando poco a poco los secretos más oscuros del capítulo, pues se los considera merecedores de entrar en el misterioso Círculo Interior.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Exterminador	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

## REGLAS ESPECIALES

### Coraje

**Asaltos del Ala de Muerte:** cada vez que despliegues una unidad del Ala de Muerte puedes elegir desplegarla en el tablero de juego o en la *reserva*, tal y como se describe en la regla especial *despliegue rápido* (incluso en las misiones en las que no se utilice esta regla especial).

Al principio de tu primer turno, puedes decidir que hasta la mitad de las escuadras de exterminadores del Ala de Muerte que has dejado en la reserva (redondeando hacia arriba) realicen un *asalto del Ala de Muerte*. Estas unidades llegarán en tu primer turno de acuerdo con las reglas de *despliegue rápido*. Las demás unidades de la *reserva* entrarán en el campo de batalla de la manera normal.

Los personajes independientes con armadura de exterminador también pueden desplegarse de acuerdo con la regla *asaltos del Ala de Muerte*. Para ello, sin embargo, deberán unirse a una escuadra de exterminadores del Ala de Muerte y entrar en juego con ella.

## EQUIPO

**Puño sierra:** un puño sierra no es más que un puño de combate equipado con una sierra con dientes de adamantio diseñada para atravesar mamparos y vehículos blindados. Originalmente, estaba pensado para los abordajes, por lo que puede acoplarse a una armadura de exterminador. A la postre, ha demostrado ser un arma estupenda contra cualquier objetivo blindado.

Los puños sierra se consideran puños de combate, pero tiran 2D6 para determinar la penetración de blindaje.

**Lanzamisiles Ciclón:** se trata de un sistema de misiles especialmente diseñado para que los Marines Espaciales con armadura de exterminador puedan proporcionar fuego de apoyo. En esencia, no es más que un sistema de misiles montado sobre los hombros de un exterminador que le permite acabar tanto con objetivos blindados como con infantería con armadura ligera.

El lanzamisiles Ciclón se considera un lanzamisiles normal con misiles perforantes y de fragmentación. Gracias a su sistema de puntería, el exterminador puede disparar el lanzamisiles y el bólder de asalto en el mismo turno.

Habéis demostrado ser merecedores  
del rango que ostentáis, todos.

Todos habéis jurado lealtad al Emperador y  
habéis decidido guiaros de acuerdo con su  
voluntad; todos habéis demostrado valor y habéis  
sido recompensados por ello. A todos vosotros  
me dirijo: seguidme para aniquilar al enemigo.



# EXPLORADORES

Los exploradores no son tan experimentados como los demás Marines Espaciales, pero en el capítulo de los Ángeles Oscuros hay historias que hablan de las extraordinarias acciones de sus exploradores en vanguardia cuando la situación es más desesperada. Un ejemplo notable es la actuación de las escuadras dirigidas por el Sargento Naaman durante la Guerra de Limnos, pues resultaron decisivas para atajar la llegada de refuerzos enemigos.

Los exploradores de los Marines Espaciales combaten como hostigadores ligeros. Su deber principal consiste en infiltrarse entre las posiciones enemigas antes de que el resto del capítulo ataque. Tras las líneas enemigas, los exploradores tienden emboscadas, espían los movimientos enemigos y recogen tanta información como les es posible sobre los planes del adversario. En ocasiones, se internarán en un campamento enemigo para secuestrar o eliminar al comandante o para sabotear el equipo y las provisiones. Los exploradores atacan y cumplen sus misiones en completo silencio, tras lo que se desvanecen antes de que el enemigo tenga tiempo de reaccionar.

Toda escuadra de exploradores está dirigida por un sargento, que se encargará de enseñar a sus pupilos a utilizar todas las armas del arsenal y a luchar tal y como establece el Codex Astartes. Al actuar como una fuerza de infiltración y estar armados con bólyeres, escopetas, pistolas bólyer y espadas, los exploradores aprenderán cada uno de los aspectos de la guerra y a golpear al enemigo allí donde más le duele. A veces, también estarán equipados con rifles de francotirador, lo que los convierte en ajusticiadores que pueden abatir a un objetivo a muy larga distancia. A lo largo de todo su aprendizaje como exploradores, los aspirantes son controlados y enseñados por su sargento, que guía y juzga sus acciones, sobre todo en las primeras batallas. Muchos de los Ángeles Oscuros deben su habilidad al férreo y estuendo tutelaje de los sargentos de la 10ª Compañía.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento Explorador	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Explorador	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

## REGLAS ESPECIALES

**Escuadras de combate; infiltradores; moverse a través de cobertura; “Y no conocerán el miedo...”.**

## EQUIPO

**Escopeta:** se trata de una de las armas más versátiles del Imperio. Los exploradores portan escopetas cuando saben que tendrán que llevar a cabo la misión rápidamente y realizar disparos a corto alcance. Los Ángeles Oscuros utilizan munición “matahombres”, que consiste en un cartucho sólido y pesado con una potente carga propulsora, lo que la convierte en una munición más potente de lo normal.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	4	—	Asalto 2

**Rifle de francotirador:** estas armas disparan una munición letal y disponen de una mira telescópica que permite abatir con certeza a enemigos que se encuentren muy lejos. Al ser capaz de efectuar tiros letales con gran precisión, pueden hacer caer hasta al enemigo más resistente. Los exploradores utilizan estos rifles cuando hay que acabar con las piezas más importantes del plan enemigo.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	X	6	Pesada 1, acobardamiento, armas de francotirador

**Armadura de explorador:** los neófitos que aún no han recibido la servoarmadura visten lo que se denomina armadura de explorador. Esta armadura está compuesta por varias láminas de armadura de caparazón capaces de parar una bala. El uniforme que llevan está hecho con nailon balístico, lo que les proporciona una buena protección al tiempo que permite que los exploradores se muevan sin restricciones. Al ser más ligera y menos ruidosa que la servoarmadura, la armadura de explorador es ideal para misiones de infiltración. Las miniaturas con armadura de explorador obtienen una *tirada de salvación por armadura* de 4+.





# DREADNOUGHTS

No se conoce ningún Ángel Oscuro que haya muerto en paz, puesto que solo las más horribles heridas pueden ralentizar su avance y nunca se detendrán del todo a menos que hayan muerto. Sin embargo, hasta los Marines Espaciales moribundos tienen la opción de seguir sirviendo al Adeptus Astartes y siendo de ayuda para el capítulo.

Todo guerrero heroico de los Ángeles Oscuros que esté a punto de morir pero cuya mente siga estando lúcida tendrá la opción de seguir viviendo en el sarcófago de un dreadnought. El cuerpo será embalsamado con ungüentos y aceites sagrados antes de ser suspendido en fluidos amnióticos y ser implantado quirúrgicamente en el sarcófago blindado del dreadnought. Los nervios y el cerebro del Marine Espacial se unen con gran reverencia a los sentidos mecánicos de la armadura del dreadnought, lo que le permitirá ver, oír y hablar mediante estos mecanismos. Los secretos ances-

trales de los tecnomarines son tan fantásticos que, a pesar de estar encerrado en una tumba por siempre jamás, el guerrero del Astartes no perderá su inteligencia, sabiduría y habilidades bélicas. El cuerpo de carne y hueso se convierte en un cuerpo casi inmortal e indestructible.

En el campo de batalla, los dreadnoughts utilizan las armas más letales (como potentes cañones láser, lanzamisiles y cañones de asalto) para aniquilar al enemigo. También suelen estar equipados con grandes puños de combate con los que pueden acabar con la infantería y con los vehículos por igual. Además, su blindaje es tan resistente que es capaz de resistir hasta los ataques más fuertes. Los dreadnoughts se alzan por encima de los demás hermanos de batalla, pues se trata de mastodontes de adamantio que avanzan sin pausa hacia el enemigo; son el símbolo que recuerda a los Marines Espaciales la gloriosa historia de su capítulo.

El valor de un dreadnought para el capítulo va más allá de los logros que puede alcanzar en el campo de batalla, puesto que el héroe que hay en su interior suele guardar recuerdos de hace miles de años. Los dreadnoughts del capítulo se han enfrentado a todo tipo de enemigos y han sido parte de cada plan y estratagema, por lo que pueden poner su sabiduría al servicio del capítulo en forma de consejos que ayudarán hasta al más experimentado señor de la compañía.

Gracias a su capacidad para recordar hechos del pasado y a su práctica inmortalidad, los dreadnoughts de los Ángeles Oscuros ostentan una posición honorífica en el capítulo. Si algún hermano del Círculo Interior o del Ala de Muerte muere y es introducido en un dreadnought, su único objetivo consistirá en perseguir a los Caídos para restaurar el honor mancillado del Círculo Interior. Por ello, el Ala de Muerte suele ir acompañada a la batalla por dreadnoughts de color blanco hueso; luchadores que se encuentran entre los más reverenciados de la compañía.



	HA	HP	F	I	A	Blindaje		
						F	L	P
Dreadnought	4	4	6	4	2	12	12	10

## REGLAS ESPECIALES

**Venerable:** los dreadnoughts pueden convertirse en dreadnoughts venerables, lo que indicará que sirven con el Ala de Muerte. La experiencia y la determinación de un dreadnought venerable hace que sean enemigos formidables en el campo de batalla; por tanto, cada vez que sufren un *impacto superficial* o *interno*, puedes pedir a tu oponente que repita la tirada en la Tabla de Daños en Vehículos. Tienes que aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor que el anterior.

## EQUIPO

**Armas de combate cuerpo a cuerpo para dreadnoughts:** consulta el reglamento de Warhammer 40,000.



# TECNOMARINES

Los ancestrales pactos entre el Adeptus Mechanicus y el Adeptus Astartes permiten a los Marines Espaciales enviar a Marte a aquellos guerreros que muestran una afinidad especial por la tecnología. Allí reciben entrenamiento y comienzan el arduo camino que los convertirá en sacerdotes del Dios Máquina. Si no siguieran transmitiéndose estos conocimientos tan antiguos, los Marines Espaciales serían incapaces de combatir.

Los aspirantes a tecnomarines entrenan en Marte durante muchos años. Allí aprenden los ritos de activación correctos, el mantenimiento de las máquinas y cómo provocar o aplacar la ira de los espíritus guerreros de las máquinas que les serán confiadas. Cuando vuelven a su capítulo son individuos muy cambiados, distantes y misteriosos, tecnosacerdotes del Dios Máquina al mismo tiempo que hermanos de batalla de los Ángeles Oscuros. Se convierten en personajes extraños que causan un cierto temor. Debido a la lealtad que han jurado al culto marciano, los tecnomarines nunca llegan a formar parte del Ala de Muerte y son mantenidos al margen de los secretos del capítulo. Los Ángeles Oscuros solamente confían en el tecnomarine de mayor rango, el Amo de la Forja, a quien sí que hacen partícipe de algunos de los secretos del Círculo Interior, por lo que su cometido es el de mantener las máquinas y vehículos que se esconden en los lugares más secretos de la Roca.

A pesar del recelo que suscitan, los conocimientos en ciencias arcanas de los tecnomarines son muy apreciados por sus hermanos de batalla. Muchas de las máquinas y armas de los Ángeles Oscuros tienen miles de años de antigüedad, incluida la única motocicleta a reacción que queda de los tiempos de la Herejía de Horus, y deben estar siempre listas. Aunque los tecnomarines tengan gran habilidad y conocimientos sobre las ciencias místicas que competen a las máquinas, por encima de todo son guerreros y suelen encontrarse en la vanguardia de los combates más feroces. Cuando se pierde un vehículo o algún artefacto tecnológico, los tecnomarines harán todo lo posible por recuperarlo, como sus camaradas harían con un compañero.

## SERVIDORES

Los servidores, creados por el Adeptus Mechanicus, son criados monofuncionales diseñados para realizar una única y laboriosa función. Hay millones de autómatas de estos por todo el Imperio, especialmente en Marte, hogar del Culto Mechanicus. Todo servidor es sometido a una operación en la que se le extirpa la zona del cerebro dedicada a la creatividad.

En el capítulo de los Ángeles Oscuros, muchos de los servidores son reclutas que no han llegado a pasar los exigentes ritos de iniciación porque su cerebro no ha podido resistirlo. Otros son esclavos del capítulo, seres que han cometido crímenes atroces o que han sufrido heridas irreversibles. Se dice que algunos de estos servidores son hermanos de batalla que no pudieron soportar la revelación de alguno de los secretos del capítulo...

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tecnomarine	4	4	4	4	2	4	2	9	2+
Servidor	4	4	3	3	1	3	1	8	4+

## REGLAS ESPECIALES

**"Y no conocerán el miedo..."**

**Bendición del Omnissiah:** como adepto del Culto Mechanicus, es el sagrado deber de un tecnomarine reparar los vehículos dañados. Si un vehículo amigo ha sufrido un resultado de *inmovilizado* o *armamento destruido*, cabe la posibilidad de que el tecnomarine lo arregle.

Para ello, el tecnomarine (y sus servidores) debe empezar su fase de movimiento en contacto peana con peana con el vehículo dañado y no estar en su interior (aunque puede desembarcar y luego comenzar las reparaciones), batiéndose en retirada, trabado en combate cuerpo a cuerpo o *acobardado*. Tira un dado y suma 1 al resultado por cada servidor equipado con un servobrazo; si obtienes un resultado de 6+, el tecnomarine habrá conseguido reparar o bien un resultado de *inmovilizado* o bien uno de *armamento destruido* (a elección del dueño del vehículo). Tanto el vehículo como el tecnomarine (incluidos los servidores que le acompañan) tienen que permanecer estacionarios durante toda esa fase de movimiento. El intento de arreglo finalizará antes de que empiece la fase de disparo.

## EQUIPO

**Servobrazo:** muchos tecnomarines y servidores están equipados con un poderoso servobrazo que les permite efectuar reparaciones de emergencia en el campo de batalla e incluso defenderse si es necesario. El servobrazo proporciona a la miniatura un Ataque cuerpo a cuerpo adicional con Iniciativa 1 y Fuerza 8, que ignora las *tiradas de salvación por armadura*.

**Servoarnés:** el servoarnés es un sistema combinado de ataque y reparación que portan algunos tecnomarines. Este elemento otorga a los tecnomarines armamento adicional y mayor capacidad para arreglar los vehículos dañados.

El servoarnés proporciona al tecnomarine un servobrazo adicional (por lo que tiene dos Ataques de servobrazo), un cortaplasma (que puede disparar en la fase de disparo como si fuera una pistola de plasma acoplada, pero que no puede utilizarse en la fase de combate cuerpo a cuerpo) y un lanzallamas. En la fase de disparo, el tecnomarine puede disparar las dos armas del servoarnés o una de las armas del arnés y una de sus propias armas. Un tecnomarine con servoarnés puede repetir la tirada de dado al intentar reparar un vehículo dañado (consulta la regla especial *bendición del Omnissiah*).

**Armadura artesanal:** los magníficos mecanismos de control del dolor y la dureza extrema de los materiales con los que se fabrica la servoarmadura de un tecnomarine le proporcionan una *tirada de salvación por armadura* de 2+.



## RHINOS

Los Rhinos son los transportes blindados de tropas (TBT) utilizados principalmente por los Marines Espaciales, y los Ángeles Oscuros no son una excepción. Gracias a su blindaje y velocidad, el Rhino permite a los Ángeles Oscuros moverse rápidamente y desplegar sus escuadras de Marines Espaciales allí donde más daño pueden hacer al enemigo. El Rhino está equipado con un bólter de asalto que puede ser disparado por la dotación del vehículo para cubrir el desembarco de las tropas. Puede equiparse con un bólter de asalto adicional; un misil cazador asesino, ideal para hacer saltar por los aires a los vehículos enemigos; una pala excavadora; blindaje adicional; y descargadores de humo.

Se trata de uno de los vehículos más versátiles del Imperio y, gracias a su diseño, ha podido ser modificado para realizar gran cantidad de tareas en el campo de batalla.

	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Rhino	Tanque	4	11	11	10

**Transporte:** tiene una capacidad de transporte de 10 miniaturas. No puede transportar miniaturas con armadura de exterminador.

**Puntos de disparo:** hasta dos miniaturas pueden disparar por la escotilla superior del Rhino.

**Puntos de acceso:** el Rhino tiene un acceso en cada uno de los lados del casco y otro en la parte posterior.

### REGLAS ESPECIALES

**Reparación:** los Rhinos son vehículos especialmente resistentes y pueden ser reparados por su propia tripulación. Si un Rhino resulta *inmovilizado*, sea por la razón que sea, su conductor puede intentar repararlo temporalmente en los turnos subsiguientes en vez de disparar con él. Tira un dado en la fase de disparo; si obtienes un 6, el vehículo dejará de estar *inmovilizado*.

## RAZORBACKS

El Razorback es una de las muchas versiones del Rhino; en su caso, combina el transporte de tropas con una enorme capacidad destructiva. El Razorback, que puede transportar hasta seis Marines Espaciales, puede estar equipado con un bólter pesado acoplado o un cañón láser acoplado.

	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Razorback	Tanque	4	11	11	10

**Transporte:** tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas. No puede transportar miniaturas con armadura de exterminador.

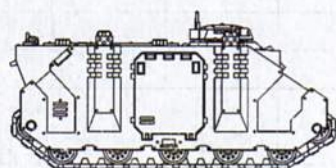
**Puntos de disparo:** ninguno.

**Puntos de acceso:** el Razorback tiene un acceso en cada uno de los lados del casco y otro en la parte posterior.

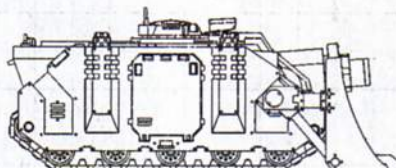
## PREDATORS

En el capítulo de los Ángeles Oscuros, los Predators desempeñan el papel de tanque principal. El Predator, que tiene un cañón automático montado en su torreta, puede equiparse con cañones láser o bólteres pesados en sus barquillas laterales, lo que lo hace increíblemente versátil contra una gran variedad de tropas enemigas. El Predator Destructor es un tanque diseñado para acabar con la infantería enemiga, mientras que a los Predators antitanques, conocidos como Annihilators, los tecnomarines del capítulo les cambian el cañón automático por dos cañones láser acoplados.

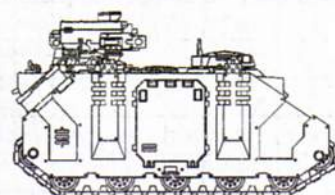
	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Predator	Tanque	4	13	11	10



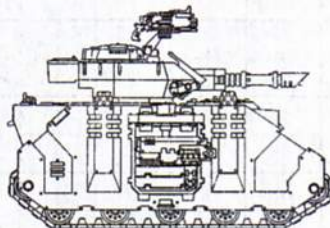
RHINO



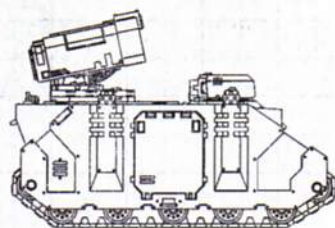
VINDICATOR



RAZORBACK



PREDATOR



WHIRLWIND

"Que tu alma siempre esté armada con las tres Grandes Armas: el Celo, el Deber y la Pureza".





## VINDICATORS

**E**l Vindicator es un tanque de asedio que está equipado con las armas más poderosas de su tipo del arsenal de los Ángeles Oscuros. Se trata de un tanque muy apreciado, por lo que su utilización solo sepermite a señores de la compañía que le vayan a dar un uso táctico muy específico. Aunque no tenga gran alcance, el cañón Demolisher del Vindicator es capaz de agujerear las fortificaciones y el blindaje del enemigo de un solo disparo. Este vehículo es una parte esencial de los ataques relámpago que acostumbran a lanzar los Ángeles Oscuros.

El Vindicator destaca especialmente en combates urbanos, ya que puede hacer saltar por los aires las posiciones enemigas al tiempo que su magnífico blindaje le permite resistir los ataques a corta distancia que puede sufrir por parte de los desesperados defensores. El Vindicator suele estar equipado con una pesada pala excavadora, de utilidad incalculable a la hora de abrirse paso entre las ruinas y los escombros.

	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Vindicator	Tanque	4	13	11	10

### EQUIPO

**Cañón Demolisher:** este cañón es el arma que acostumbran a elegir los ejércitos imperiales cuando tienen que enfrentarse a infantería muy bien parapetada, como es el caso de un asedio o de un combate urbano. La detonación de la munición Demolisher afecta a una gran área y es capaz de derribar los edificios en los que se oculta la infantería enemiga (y sepultarla bajo toneladas de cascotes). El cañón Demolisher tiene el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	10	2	artillería pesada 1, área grande

## WHIRLWINDS

**E**l Whirlwind está armado con una batería de cohetes con los que sembrar la muerte en la infantería enemiga a muy larga distancia. Gracias al complejo sistema que utiliza para apuntar y a los excelentes equipos de comunicaciones de los Ángeles Oscuros, el Whirlwind no requiere línea de visión hasta su objetivo y puede lanzar descargas letales de misiles estando a cubierto.

Además de los misiles tradicionales, el Whirlwind también puede disparar unos misiles denominados Castellanos. Aunque normalmente se utilizan para detonar campos de minas, los Ángeles Oscuros usan una versión explosiva que contiene un líquido incendiario. Este misil es ideal para obligar a la infantería a abandonar sus posiciones de defensa.

	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Whirlwind	Tanque	4	11	11	10

### EQUIPO

**Lanzamisiles múltiple Whirlwind:** el Whirlwind puede disparar los misiles estándar (los Venganza) o los misiles incendiarios Castellanos. Tienes que decidir y comunicar a tu oponente qué misiles lleva cada Whirlwind antes de que empiece la partida.

#### Misiles Venganza

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30-120 cm E	5	4	artillería pesada 1, área grande

#### Misiles incendiarios Castellano

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30-120 cm E	4	5	artillería pesada 1, área grande, ignora cobertura*

\*No se pueden realizar tiradas de salvación por cobertura contra las heridas causadas por estos misiles incendiarios.



# LAND RAIDERS

**E**l Land Raider es, prácticamente, una fortaleza móvil y, sin lugar a dudas, el vehículo blindado más poderoso y resistente al alcance de los Ángeles Oscuros. Al estar equipado con avanzados sistemas de soporte vital, puede transportar hasta diez Marines Espaciales con servoarmadura o cinco exterminadores del Ala de Muerte, que estarán a salvo en su interior a pesar de que el vehículo esté soportando temperaturas extremas o esté avanzando por atmósferas agresivas. Todo Land Raider está equipado con un espíritu máquina, que tiene la capacidad de pilotar el vehículo y disparar sus armas en condiciones adversas. Cada espíritu máquina es considerado un individuo por sus cuidadores, que le asignan un nombre en función a su carácter.

Equipado con dos cañones láser acoplados y un bólter pesado acoplado, es una pesadilla tanto para la infantería como para los tanques y fortalezas enemigas, pues es capaz de debilitar ampliamente al rival antes de desplegar tropas en sus propias narices.

	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Land Raider	Tanque	4	14	14	14

**Transporte:** tiene una capacidad de transporte de 10 miniaturas. Cada miniatura con armadura de exterminador cuenta como 2 miniaturas.

**Puntos de disparo:** ninguno.

**Puntos de acceso:** el Land Raider tiene un acceso en cada uno de los lados del casco y otro en la parte delantera.

## REGLAS ESPECIALES

**Poder del espíritu máquina:** el espíritu máquina es una combinación de componentes orgánicos y mecánicos que ayudan a controlar el movimiento y sistemas armamentísticos de un vehículo. Aunque el vehículo sufra un resultado de *tripulación aturdida* en las Tablas de Daños en Vehículos, el espíritu máquina le permite mover su capacidad de movimiento máxima en línea recta. Además, el espíritu máquina puede disparar un arma por turno, incluso si el vehículo sufre un resultado de *tripulación acobardada* o *tripulación aturdida*, siempre que el vehículo no haya movido más de 15 cm ese turno. El disparo de esta arma es adicional al resto del armamento que se pueda disparar habitualmente desde el vehículo. El espíritu máquina tiene HP 2.

**Vehículo de asalto:** las miniaturas que desembarquen por cualquiera de los puntos de acceso del vehículo pueden asaltar en ese mismo turno.





## LAND RAIDERS CRUZADOS

**B**asado en un diseño de los Templarios Negros, el Cruzado es una variante formidable del Land Raider estándar. Está equipado con un bólter huracán en cada barquilla lateral y un cañón de asalto acoplado y un cañón de fusión en el habitáculo, por lo que se trata del vehículo de asalto por excelencia. Al tener un compartimento para la tripulación ligeramente más grande que el de los Land Raiders estándar, el Cruzado es capaz de transportar aún más tropas a la batalla.

Aunque los Land Raiders Cruzados no son habituales en el capítulo de los Ángeles Oscuros, los señores de la compañía suelen pedirlos para utilizarlos en los despliegues de algunas campañas muy concretas, así que el capítulo dispone de unas cuantas unidades. A este vehículo se le saca el mayor partido contra fuertes formaciones defensivas (especialmente de infantería), pues es estupendo para romper las líneas de batalla.

	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Land Raider Cruzado	Tanque	4	14	14	14

**Transporte:** el Land Raider Cruzado de los Ángeles Oscuros tiene una capacidad de transporte de 16 miniaturas. Cada miniatura con armadura de exterminador cuenta como 2 miniaturas.

**Puntos de disparo:** ninguno.

**Puntos de acceso:** tiene un acceso en cada uno de los lados del casco y otro en la parte delantera.

### REGLAS ESPECIALES

**Poder del espíritu máquina, vehículo de asalto** (consulta la descripción del Land Raider).

### EQUIPO

**Bólter huracán:** el bólter huracán se compone de seis bólteres que se utilizan únicamente en esta variante del Land Raider. Cada bólter huracán cuenta como tres bólteres acoplados.

**Descargadores de metralla:** el frontal del Cruzado está lleno de cargas explosivas diseñadas para lanzar metralla contra el enemigo cuando las tropas de su interior salen a la carga. Se considera que las unidades que asalten en el mismo turno en el que desembarcan de un Cruzado están equipadas con granadas de fragmentación.

## CÁPSULAS DE DESEMBARCO

**L**os Marines Espaciales también son conocidos como Ángeles de la Muerte, y este título cobra mayor relevancia cuando despliegan mediante cápsulas de desembarco. En apariencia y funcionalidad, las cápsulas de desembarco se parecen a las cápsulas salvavidas de las naves espaciales; se disparan estando en órbita y utilizan retroquemadores para dirigir su aproximación a la zona de desembarco escogida.

En el interior de las cápsulas de desembarco hay una escuadra de Ángeles Oscuros o un dreadnought en condiciones espartanas, protegidos únicamente por el blindaje de la cápsula. Es habitual que, durante el descenso, los Marines Espaciales entonen himnos de venganza que los colmen de furia justiciera y protejan su corazón y su espíritu de los horrores del asalto orbital y que los preparen para la muerte o para la gloria en la batalla que les aguarda.

Las cápsulas de desembarco son enviadas al corazón de la acción, donde su impacto siembra el pánico y la confusión en el enemigo. Esto es así para que los ocupantes puedan desembarcar rápidamente en el meollo del combate y causar el mayor número de bajas rápidamente. Muchas rebeliones e invasiones alienígenas han sido acalladas gracias a desembarcos orbitales bien planeados y eficientes.

	Tipo	HP	Blindaje		
			F	L	P
Cápsula de Desembarco	vehículo descubierto	2	12	12	12

**Transporte:** cada cápsula de desembarco tiene una capacidad de transporte de diez miniaturas. Las miniaturas con armadura de exterminador cuentan como dos miniaturas. La cápsula de desembarco puede transportar un solo dreadnought, que equivale a diez miniaturas. En cuanto la cápsula de desembarco aterriza, se abren sus compuertas y los pasajeros deben desembarcar inmediatamente siguiendo las reglas habituales. Una vez hayan desembarcado los pasajeros, ninguna miniatura podrá embarcar en la cápsula de desembarco durante el resto de la partida.

**Puntos de disparo:** ninguno.

**Puntos de acceso:** vehículo descubierto.

### REGLAS ESPECIALES

**Sistema de guía inercial:** las cápsulas de desembarco entran en juego de acuerdo con la regla especial *despliegue rápido* (consulta el reglamento de Warhammer 40,000); y siempre pueden entrar en juego de acuerdo con esta regla, incluso en misiones en las que su uso no esté normalmente permitido. Además, las cápsulas de desembarco disponen de sistemas de guía inercial para asegurar que aterrizan correctamente. Si una cápsula de desembarco se dispersa y aterriza en *terreno infranqueable* o sobre otra miniatura (ya sea amiga o enemiga), reduce la distancia obtenida en el dado lo necesario para evitar dicho obstáculo.

**Inmóvil:** en cuanto entren en juego, las cápsulas de desembarco no podrán moverse y se considerarán a todos los efectos un vehículo que ha sufrido un resultado de *inmovilizado* en la Tabla de Daños en Vehículos (y que no puede ser reparado).



## SEÑORES DE LA COMPAÑÍA

Los señores de las compañías son los comandantes de las compañías de batalla, de las compañías de reserva y de la compañía de exploradores. Cada uno de los señores de las compañías es un recio veterano, un gran estratega que ha demostrado su valía en mil batallas y su fidelidad en el seno del Ala de Muerte. Cada señor de la compañía tiene, además, títulos honoríficos como Guardián del Santuario Interior o Señor de la Ceremonia Invisible, aunque también los hay más sencillos, como Capitán de la Guardia o Comandante del Arsenal.



Mientras que los comandantes de compañía de otros capítulos de Marines Espaciales son conocidos por sus dotes como oradores y diplomáticos, los de los Ángeles Oscuros son más bien taciturnos: seres siniestros y solitarios que evitan relacionarse, sobre todo, con los que no pertenecen al capítulo.

Todos los señores de las compañías son miembros del Círculo Interior y desempeñan sus funciones con determinación, sobre todo en lo tocante a la persecución de los Caídos.

En batalla, son los señores de las compañías los que orquestan las tácticas del capítulo para conseguir la victoria. Todos ellos tienen una gran responsabilidad, pues el honor del capítulo y la caza de los Caídos recaen sobre sus hombros. Se encuentran entre los mejores guerreros y líderes de los Ángeles Oscuros y una sola de sus órdenes puede desequilibrar el desarrollo de la batalla al igual que uno solo de sus golpes puede cortar en dos hasta al más terrible enemigo.

Esta es la hora de la verdad.

Que nadie se avergüence por el pasado,  
sino que busque la gloria en el futuro.

Limpiaremos la mácula del capítulo  
en la sangre aún caliente del enemigo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor de la Compañía	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

### REGLAS ESPECIALES

**Coraje, personaje independiente.**

**Ritos de batalla:** los señores de las compañías han dirigido a sus guerreros a lo largo de siglos apoyándose siempre en la fe y en la confianza mutua. Por ello, son capaces de coordinar las acciones de las unidades bajo su mando con gran eficacia y monitorizar las reacciones de otras escuadras, además de transmitir su sabiduría con una sola palabra.

Si hay un señor de la compañía sobre la mesa de juego, las unidades de Ángeles Oscuros podrán utilizar su atributo de Liderazgo para los *chequeos de moral, de acobardamiento y de liderazgo*, pero no para los *chequeos psíquicos*.

### EQUIPO

**Aura de hierro:** los señores de las compañías de los Ángeles Oscuros portan un aura de hierro como símbolo de su excepcional valentía y sabiduría y como protección contra las armas enemigas. El aura de hierro dispone de un potente campo de energía capaz de rechazar hasta los ataques más letales. Su protección es tan eficaz, que muchos lo consideran también un escudo contra los ataques espirituales.

El aura de hierro proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 4+.



# CAPELLANES Y CAPELLANES INTERROGADORES

Los líderes espirituales del capítulo, los capellanes, son aterradoras y siniestras figuras de pureza vestidas con una servoarmadura negra. Sus cascos representan las diferentes facetas letales del Emperador, y de su armadura cuelgan innumerables símbolos de devoción. Son sacerdotes guerreros que inspiran miedo y que acostumbra a combatir donde la batalla es más cruda; es allí donde descargan sus golpes más brutales y se regocijan de la sangría ocasionada mientras rinden honores al Emperador y a su primarca.

En batalla, los capellanes de los Ángeles Oscuros se arriesgan hasta las últimas consecuencias y no muestran el menor atisbo de miedo. Portan el crozius arcanum, que es tanto el símbolo de su oficio como un arma letal. Para protegerse, además de la servoarmadura, llevan un rosarius, un escudo de fe capaz de resistir los más fuertes ataques. Su ejemplo sin tacha y su fascinante retórica convierten a los hermanos de batalla que los rodean en máquinas de matar capaces de concentrarse hasta extremos increíbles y de resolver las situaciones de la mejor manera. Fuera del campo de batalla, los capellanes siempre están prestos a repetir las palabras del Emperador y de Lión a todos aquellos que lo necesiten.

Los capellanes interrogadores son miembros del Círculo Interior. El proceso mediante el que un capellán se convierte en capellán interrogador es ancestral y enrevesado. A lo largo de su cargo como capellán, el individuo es investigado y controlado por sus señores, ya que su quehacer puede, a veces, acercarle a los secretos de la Caída de Caliban. Si el capellán descubre la verdad sin ayuda, será juzgado en el Círculo Interior, donde se decidirá si se le admite en la logia y se le enseña toda la verdad. En caso de considerarse que no es digno, lo mejor que le puede pasar es que lo lobotomicen.

Los capellanes interrogadores son seres oscuros, misteriosos, que no solo tienen la responsabilidad de mantener la fe y la lealtad de los Ángeles Oscuros, sino la de conseguir que los Caídos se arrepientan. Los capellanes interrogadores han de ser muy fuertes psíquicamente para poder entender y resistir las herejías y mentiras que oirán de boca de los Caídos mientras intentan hacerlos ver su equivocación. Por cada Caído que consiguen que se arrepienta, podrán colocar una perla negra en su rosarius. El legendario Maestre Molochia, que sirvió durante más de 300 años al capítulo, consiguió una docena de perlas negras, lo que lo convierte en uno de los más prestigiosos capellanes interrogadores que ha habido.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capellán Interrogador	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Capellán	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

## REGLAS ESPECIALES

**Personaje independiente.**

**Honor del Capítulo:** los capellanes y los capellanes interrogadores personifican el honor del capítulo. Ellos (y todos los miembros de la unidad de Ángeles Oscuros a la que se hayan unido) tendrán *coraje*.

**Letanías del Odio:** en los turnos en los que un capellán o un capellán interrogador (y todos los miembros de la unidad de Ángeles Oscuros a la que se hayan unido) carguen, podrán repetir las tiradas fallidas para impactar.

**Estandartes sagrados:** los capellanes interrogadores son los custodios de las reliquias más sagradas del capítulo, incluidos los estandartes sagrados como el Estandarte de la Fortaleza, el Estandarte de la Devastación y el Estandarte de la Retribución. Si hay un capellán interrogador en el ejército, el portaestandarte de una de las escuadras de mando podrá reemplazar el estandarte de la compañía por un estandarte sagrado. Todas las unidades con al menos una miniatura en un radio de 30 cm de un estandarte sagrado tendrán *coraje* (consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000).

## EQUIPO

**Rosarius:** el rosarius es un amuleto que llevan los capellanes; acostumbra a tener el símbolo del águila imperial o la crux terminatus y es la "armadura espiritual" que les ha proporcionado la Ecclesiarquia. El rosarius confiere una *tirada de salvación invulnerable* de 4+.

**Crozius arcanum:** se trata del báculo de oficio de los capellanes. Se considera un arma de energía.





## BIBLIOTECARIOS

Si hay algo que las instituciones del Imperio del Hombre intentan evitar por encima de todas las cosas es la semilla de la mutación; y los capítulos del Adeptus Astartes son quienes más atención prestan al respecto para evitar que su semilla genética se contamine. Los apotecarios del capítulo monitorizan exhaustivamente a todos los nuevos reclutas en busca de desviaciones genéticas, pero no todas las mutaciones son físicas. El talento psíquico también es una mutación; la más peligrosa y la más útil al mismo tiempo. Detectar y desarrollar las características de los psíquicos es el cometido de los bibliotecarios del capítulo, que se deshacen de los reclutas cuyas mutaciones pueden resultar inestables y peligrosas.

Al igual que los demás bibliotecarios de los Marines Espaciales, los de los Ángeles Oscuros tienen prodigiosos poderes psíquicos que utilizan en la batalla para acabar con el enemigo mediante la energía del inmatterium. Cuando no están en guerra, los bibliotecarios de los Ángeles Oscuros

se dedican a recopilar la historia del capítulo, sus victorias y derrotas, en misteriosos archivos que se almacenan en la Roca. El cometido más importante de los bibliotecarios cuando no están en la batalla consiste en vigilar las mazmorras de la Roca, lugar en el que están encerrados los prisioneros más secretos. Siempre habrá un bibliotecario presente durante los interrogatorios a los Caídos, para debilitar las defensas mentales del prisionero y detectar las mentiras que pueda llegar a decir; lo que es muy útil para ayudar al capellán interrogador a extraer una confesión.

En batalla, los bibliotecarios de los Ángeles Oscuros protegen al capítulo de las abominaciones psíquicas y se mantienen vigilantes frente a los posibles ataques demoníacos. Los bibliotecarios dirigen sus poderes contra el enemigo en forma de ráfagas de energía con las que rasgan la carne e incineran el alma o conjurando horrores capaces de helar el corazón hasta del guerrero más valeroso.

Busco en lo más profundo de mi alma la manera de acabar contigo. Gracias al poder que me ha dado el Emperador convertiré tu cuerpo en ceniza y te desposeeré de alma.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Bibliotecario	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

### REGLAS ESPECIALES

**Coraje, personaje independiente.**

**Psíquico:** los bibliotecarios son psíquicos, tal y como se describe en la sección *Personajes* del reglamento de Warhammer 40,000.

### EQUIPO

**Arma psíquica:** consulta la sección *Fase de asalto* del reglamento de Warhammer 40,000.

**Capucha psíquica:** la capucha psíquica está hecha con cristales en sintonía psíquica que permiten a un bibliotecario dispersar un poder psíquico lanzado por un psíquico enemigo.

Declara que el bibliotecario utiliza la capucha psíquica una vez determinado que el enemigo supera el *chequeo psíquico*, pero antes de que utilice el poder.

Cada jugador tira entonces un dado y suma el atributo de Liderazgo de su miniatura al resultado. Si el bibliotecario obtiene un resultado superior al del psíquico enemigo, el poder se dispersará y no podrá volver a usarlo ese turno. Si el resultado obtenido por el psíquico enemigo es igual o superior al del bibliotecario, el poder psíquico actuará normalmente. La capucha psíquica puede usarse cada vez que una miniatura enemiga utiliza un poder psíquico. Cada uso de un poder psíquico, solamente puede intentar dispersarlo con su capucha psíquica un único bibliotecario.



## PODERES PSÍQUICOS DE LOS BIBLIOTECARIOS

Todos los bibliotecarios de los Ángeles Oscuros tienen los poderes psíquicos *Escudo de Energía* y *Fuego Infernal*. Ezekiel, Señor de los Bibliotecarios, también tiene el poder psíquico *Parásito Mental*.

Todos los poderes psíquicos se utilizan de acuerdo con las reglas de poderes psíquicos del reglamento de Warhammer 40,000. Cada bibliotecario de los Ángeles Oscuros puede utilizar un solo poder psíquico por turno de jugador.

### ESCUDO DE ENERGÍA

El bibliotecario está rodeado de un trémulo campo de energía que le protege de los ataques enemigos.

Este poder confiere al bibliotecario un tipo especial de *tirada de salvación invulnerable* que se realiza como si fuera un *chequeo psíquico* en vez de como una *tirada de salvación invulnerable* normal. Cada vez que el bibliotecario sufra una herida podrá efectuar una tirada de salvación normal o utilizar este poder psíquico (una sola vez por turno). Si el bibliotecario decide utilizar el poder psíquico, tendrá que realizar un *chequeo psíquico*: si lo supera, habrá salvado la herida (como si hubiera superado una *tirada de salvación invulnerable*); si no lo supera, el bibliotecario resultará herido, como si hubiera fallado una *tirada de salvación invulnerable*. Los ataques que ignoran las *tiradas de salvación invulnerables* no pueden ser detenidos por el *escudo de energía*.

### FUEGO INFERNAL

Un torrente de llamas psíquicas sale de la boca y de los ojos del bibliotecario y rodea al objetivo.

El bibliotecario puede utilizar este poder en su fase de disparo en vez disparar un arma. Como es habitual, el bibliotecario debe superar un *chequeo psíquico* para poder utilizar el poder, el cual tiene el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	2D6-2	1D6	Asalto 1

Ten en cuenta que la Fuerza del ataque se determina tirando dos dados y restando 2 al resultado y que el FP se calcula tirando un dado. Haz dos tiradas diferentes, una para la Fuerza y otra para el FP, cada vez que utilices el poder (pero no por cada objetivo de un mismo ataque). Si la Fuerza es 0, el ataque no tendrá efecto.

### PARÁSITO MENTAL

El bibliotecario lanza contra el cerebro de su enemigo un rayo psíquico capaz de destrozar la mente de cualquier ser racional.

El bibliotecario puede utilizar este poder en su fase de disparo en vez disparar un arma. Se considera un arma pesada, por lo que no puede utilizarse si el bibliotecario ha movido en ese mismo turno y su utilización impide que el bibliotecario pueda realizar un asalto en ese mismo turno. Como es habitual, el bibliotecario tiene que superar un *chequeo psíquico* para poder utilizar el poder.

Elige una miniatura enemiga que se encuentre en un radio de 45 cm del bibliotecario y dentro de su campo de visión. La víctima tendrá que realizar un *chequeo de liderazgo* (las miniaturas sin atributo de Liderazgo son inmunes a este ataque). Si la miniatura supera el chequeo, el ataque no le habrá afectado. Sin embargo, si lo falla, se pasará el resto de la partida balbuceando y pensando en las malas acciones que ha llevado a cabo a lo largo de su vida, por lo que no podrá tomar parte en la batalla a partir de ese momento; retira la miniatura del juego (a efectos de los puntos de victoria, se considera que ha muerto).

Ten en cuenta que el ataque puede afectar a cualquier miniatura con atributo de Liderazgo, independientemente de que parezca imposible que pueda llegar a tener remordimientos. Por contra, las miniaturas sin atributo de Liderazgo no pueden ser afectadas por este poder.





## EZEQUIEL, GRAN MAESTRE DE LOS BIBLIOTECARIOS

**E**zequiel es el Señor de los Bibliotecarios de los Ángeles Oscuros y uno de sus quehaceres principales consiste en gobernar las mazmorras que hay bajo la Roca. Se trata de un individuo severo que no suele hablar, excepto durante los solemnes rituales del Círculo Interior o cuando tiene que ayudar a un capellán interrogador en la ejecución de sus deberes; pero ni siquiera en estas ocasiones pasa su voz de ser un mero susurro. Se dice de él que tiene la habilidad de leer las intenciones de los demás y que actúa de acuerdo con ello sin titubeos, lo que le ha granjeado una reputación de intransigente y despiadado.

Ezequiel es el portador del Libro de la Salvación, un tomo tan reverenciado que no se separará de él a menos que le maten para arrebatarlo. En este libro están escritos los nombres de todos los Caídos, a menudo con la propia sangre. El deber de Ezequiel consiste en proteger el libro hasta el día de su muerte, momento en que pasará a su sucesor. Cuando se está considerando la inclusión de un nuevo miembro en el Círculo Interior, es Ezequiel quien toma la decisión final. Las leyendas del capítulo establecen que el bibliotecario puede juzgar a un hombre con una sola mira-

da, pero la realidad es más siniestra, pues Ezequiel posee la capacidad de introducirse en la mente de los candidatos y descubrir cualquier asomo de mancha o debilidad que pudiera poner en peligro el Círculo Interior o las misiones asignadas. A su favor juega que todos los miembros que han pasado la inducción desde que ocupa el cargo se han mantenido fieles al Círculo Interior y a las misiones secretas de los Ángeles Oscuros.

Ezequiel porta la ancestral servoarmadura Escudo de los Secretos y una pistola bólder llamada Liberadora, con la que ha acabado con la vida de muchos Caídos que nunca llegaron a arrepentirse. Sin embargo, el elemento de equipo más poderoso de Ezequiel es el Azote de Traidores, una terrible espada psíquica. Algunos dicen que las almas de los Caídos con los que ha acabado en batalla están atrapadas en su filo; otros, que la espada empieza a brillar cuando hay algún Caído en los alrededores. Nadie que no pertenezca al Círculo Interior sabe la verdad, pero baste decir que la espada ha hecho honor a su nombre en incontables ocasiones.

Ezequiel es un maestro de psíquicos que siempre está en primera línea de batalla sacudiendo mandobles a diestro y siniestro o reduciendo a cenizas al oponente con sus poderes psíquicos. Desde que fuera ascendido a Gran Maestro de los Bibliotecarios, ha combatido por todo el Imperio contra algunos de los enemigos más terribles del capítulo: traidores, demonios y alienígenas. Su mayor servicio al capítulo fue durante la Batalla por la Puerta Sulariana, en la que la 5ª Compañía de los Ángeles Oscuros desplegó junto a regimientos de Primeros Nacidos Vostroyanos, la Guardia de Hierro de Mordia y las legiones Skitarii del Adeptus Mechanicus con la intención de atajar el avance del ¡Waaagh! de Groblonik, pues varios planetas habían caído ya ante la marea verde y varias docenas estaban a punto de sucumbir. La Guardia Imperial y los Ángeles Oscuros unieron sus fuerzas para erradicar esta amenaza de una vez por todas.



### VIGILANTES EN LA OSCURIDAD

A lo largo de los siglos, algunos de los guerreros de mayor rango del Capítulo de los No Perdonados han asistido a la guerra acompañados de pequeños asistentes que se esconden tras una túnica y una capucha y a los que se denomina "vigilantes en la oscuridad". Actúan como portadores ceremoniales de armas u otros elementos de equipo de los miembros del Círculo Interior. No toman parte en las batallas y no hablan nunca. Se mantienen siempre cerca de su señor (aunque no es probable que acaten órdenes de nadie) y parecen inmunes a todo acto de violencia.

Nadie sabe qué tipo de criatura se esconde debajo de la túnica, ni siquiera los No Perdonados. Quizá los vigilantes no sean más que servidores de otro tipo, como los que acompañan a los tecnomarines. Quizá sean criaturas alienígenas. Quizá sean algo aún más siniestro, una manifestación incorpórea del sentimiento de culpa de los No Perdonados; seres encapuchados que conocen al dedillo los secretos más oscuros del capítulo.



En el cuarto día de la Batalla por la Puerta Sulariana, Ezequiel resultó herido por una bala perdida. El proyectil destrozó los sensores de la armadura y se hundió en la cuenca del ojo izquierdo; la fuerza de la bala era tan grande que Ezequiel cayó al suelo. Al ver que el bibliotecario caía, sus hermanos Ángeles Oscuros pensaron que había sucumbido al ataque orko y que había muerto, por lo que se aproximaron para recoger su cadáver. Al descubrir que seguía con vida, se apresuraron a sacarlo de allí para que recibiera tratamiento.

Ezequiel recibió tratamiento, y se mostraba impaciente por volver al combate mientras le extraían la bala y los restos del ojo. En cuanto pudo, volvió a la batalla en busca de venganza mientras le preparaban un implante biónico.

Ezequiel reagrupó a la 5ª Compañía y dirigió un fuerte contraataque que acabó con el ¡Waaagh! Groblonik para siempre. Sobre las ruinas de la Puerta Sulariana, Ezequiel se enfrentó al kaudillo orko en combate singular. Tras esquivar una serie de golpes del hacha de Groblonik, Ezekiel descargó contra el Orko toda la furia de la disformidad. El Ángel Oscuro redujo a pulpa el cerebro del kaudillo orko con un solo asalto psíquico. Aunque se le saliera el cerebro por las orejas, el kaudillo se puso en pie con la intención de acabar con el bibliotecario, pero Ezequiel dejó caer el Azote de Traidores y rebanó limpiamente la cabeza del Orko, que salió despedida hacia la horda verde.

Hoy en día, Ezequiel sigue llevando aquel ojo biónico, pues se ha negado a cambiarlo por otro más moderno como señal de respeto hacia los camaradas que cayeron en la Batalla de la Puerta Sulariana.

#### HA HP F R H I A L S

Gran Maestre Ezequiel 5 5 4 4 3 5 3 10 2+

"Estoy ante ti, soy el Guardián de las Llaves. Conozco los misterios más insondables de la Orden. No hay secretos para mí.

Se dice que soy el único que puede dar acceso al Círculo Interior; el único que puede juzgar quién es fuerte y quién es débil; diferenciar la mentira de la verdad. Soy el portador del Libro de la Salvación, tomo en el que se guarda el pasado de los No Perdonados y el tortuoso camino que hemos seguido para librarnos de nuestro pecado. Solo yo conozco los nombres de los que cayeron en desgracia a ojos del Emperador y de los que recuperaron su favor ya sea por el arrepentimiento de su alma o la absolución de su cuerpo.

Porto esta carga en solitario, pues sobre mis hombros llevo todos los pecados de la Legión de los Ángeles Oscuros y no podré descansar hasta que no se haya limpiado toda mácula".

Gran Maestre Ezequiel

#### REGLAS ESPECIALES

**Coraje, personaje independiente.**

**Psíquico:** Ezequiel es un *psíquico*, tal y como se describe en la sección *Personajes* del reglamento de Warhammer 40,000.

#### EQUIPO

**Escudo de los Secretos:** el *Escudo de los Secretos* es una armadura artesanal.

**Liberadora:** se trata de una pistola bólder de precisión.

**Azote de Traidores:** es un arma psíquica de precisión (consulta el apartado del bibliotecario de este libro).

**Capucha psíquica:** consulta el apartado del bibliotecario de este libro.

**Libro de la Salvación:** los que se encuentran cerca del *Libro de la Salvación* se ven impulsados a combatir con mayor determinación. Todas las unidades de Ángeles Oscuros con al menos una miniatura en un radio de 30 cm de Ezequiel tienen *coraje* (consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000).





## BELIAL, SEÑOR DEL ALA DE MUERTE

**E**l Gran Maestro del Ala de Muerte tiene el honor de dirigir la 1ª Compañía de los Ángeles Oscuros y de presidir las ceremonias, los ritos y los rituales del Ala de Muerte y del Círculo Interior. El actual Gran Maestro del Ala de Muerte es el estoico Maestro Belial.

Antes de ostentar este cargo, Belial era el Señor de la 3ª Compañía de los Ángeles Oscuros. Obtuvo su actual puesto durante la Cruzada Negra que puso en marcha Furion, un Señor del Caos de Khorne. Belial derrotó a Furion mientras el resto de su compañía se enfrentaba a las oleadas de guerreros del Caos con sus bólteres de asalto y armas pesadas. A modo de reconocimiento de su capacidad de combate, Azrael, Supremo Maestro de los Ángeles Oscuros, le ofreció la Espada del Silencio, una espada forjada a partir del mismo material meteórico que la Espada de los Secretos. Esta arma letal data de la fundación del capítulo y es todo un símbolo del poder de Belial.



La actuación de Belial también fue determinante en la Batalla de Limnos, en la que llevó a la victoria a su compañía con la ayuda de unos cuantos miembros y escuadras dispersas del Ala de Muerte y de exploradores. La invasión de Limnos había sido orquestada magistralmente por el kaudillo orko Ghazghkull Mag Uruk Thraka. Ghazghkull y su aliado, el infame Nazdreg, utilizaron un teleportador sui géneris para teleportar a miles de Orkos sobre la faz del planeta. Debido a la gran cantidad de energía que necesitaba el teleportador, la mayor parte del combate se desarrolló alrededor de las tres plantas de energía principales del planeta y de la cadena montañosa Koth. Aquí fue donde Belial mostró su gran capacidad táctica al detener el avance de los Orkos mediante un redespliegue de los Ángeles Oscuros y el ataque de los puntos vitales. Los Marines Espaciales rechazaban una y otra vez los ataques antes de subir a sus vehículos y volver a desplegarse allí donde eran más necesarios.

A pesar de la grave herida sufrida por Belial mientras combatía con Ghazghkull, su brillantez táctica y flexibilidad le permitieron contener a los Orkos hasta que fueron destruidos casi por completo. Cuando llegó el resto del capítulo, los Orkos estaban desperdigados y Belial ya se había erigido héroe de Limnos. Se dice que Ghazghkull vive pensando en cómo vengarse de Belial y que le odia tanto como odiaba al Comisario Yarrick.

Tras la espectacular victoria en Limnos y la violenta muerte del que entonces era el Señor del Ala de Muerte en el interior del pecio Templo de los Huesos, Belial fue elegido como nuevo señor de la compañía. Bajo su mando, el Ala de

### EL FESTÍN DE LA MALDICIÓN

Este gran evento anual tiene lugar en el Secluseum de los Ángeles Oscuros, una gigantesca cámara bajo la Roca. El festín se hace en honor de la fundación del capítulo en los inicios de la Gran Cruzada hace diez mil años y celebra el hecho de que esta fuera la primera de todas las legiones que creó el Emperador.

Un único campeón de la compañía recibe el título de Custodio, un honor que lo sitúa a la derecha del Emperador. Del Cáliz de la Retribución que se utiliza en el ritual se dice que es la copa de la que bebió el Emperador cuando se reunió con León El Jonson. Al final de la celebración, el Custodio coge una daga ritual, se hace un corte en el dedo gordo y deja caer una única gota de sangre en el cáliz. A continuación, pasa daga y copa a sus hermanos de uno en uno para que todos ellos viertan en su interior una gota de sangre. Cuando todos los presentes han contribuido, el contenido del vaso se mezcla con vino en varios barriles. Para terminar, cada uno de los hermanos toma el cáliz, lo llena con la mezcla y se bebe el contenido.

Para los Ángeles Oscuros, este viejo ritual es sagrado y se considera un mal augurio que una campaña o una batalla retrasen su celebración.



Muerte se ha mostrado más inteligente y vigorosa que nunca. Belial no tardó en ganarse la admiración y la lealtad de los suyos y la aprobación del Supremo Maestro.

Bajo el liderazgo de Belial, el Ala de Muerte ha participado en decenas de importantes batallas, muchas de ellas en los alrededores del Ojo del Terror durante la Cruzada Negra de Abaddon. Belial y los guerreros de su compañía fueron determinantes en la victoria alcanzada en los pantanos de Crassia II y en la derrota de los Violadores de Terraq.



Siempre que Belial va a la guerra, se asegura de cumplir la voluntad del Círculo Interior. Uno de sus hombres porta el estandarte del Ala de Muerte, por lo que su compañía siempre sabe en torno a qué reagruparse; además, sus enemigos tiemblan solo de ver este estandarte. Con un martillo de trueno y un escudo de tormenta (o desenvainando la Espada del Silencio cuando es necesario), Belial dirige la 1ª Compañía de los Ángeles Oscuros.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Maestre Belial	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

### LAS ESPADAS CELESTIALES

Las espadas que llevan los miembros de mayor rango del Círculo Interior son conocidas como Espadas Celestiales y pertenecen todas ellas a un mismo bloque de obsidiana. Los registros del Capítulo de los Ángeles Oscuros sostienen que dicho bloque era el núcleo de un meteorito que impactó en la Roca mientras esta orbitaba alrededor del mundo salvaje de Al Baradad. La más poderosa de todas estas espadas es la Espada de los Secretos, que empuña el Supremo Maestro de los Ángeles Oscuros. Las espadas que portan el Señor del Ala de Muerte y el Señor del Ala de Cuervo también están hechas con esta obsidiana. Cada uno de los señores de las compañías lleva una de estas espadas, que es un estupendo símbolo de su poder y un arma letal que acalla a los enemigos del capítulo. Se dice que se envió una porción de este meteorito a cada uno de los Capítulos Sucesores de los Ángeles Oscuros y que algunos miembros destacados de sus correspondientes Círculos Interiores llevan armas hechas con este material.

### REGLAS ESPECIALES

**Coraje, personaje independiente.**

**Ritos de batalla:** consulta la sección *Señores de la compañía* en la página 36.

### EQUIPO

**Armadura de exterminador.**

**La Espada del Silencio:** se trata de un arma de energía de precisión.

**Estandarte del Ala de Muerte:** si Belial está presente en el ejército, uno de los exterminadores del Ala de Muerte del ejército podrá llevar uno de los estandartes de la compañía del Ala de Muerte. Toda unidad de Ángeles Oscuros con al menos una miniatura en un radio de 30 cm del estandarte puede repetir los *chequeos de moral* y de *acobardamiento* fallados. Además, todas las miniaturas de la unidad del portaestandarte tendrán un modificador de +1 a su atributo de Ataques.





## SAMMAEL, SEÑOR DEL ALA DE CUERVO

**E**l Señor del Ala de Cuervo es quien dirige la caza de los Caídos. Se trata de un antiguo miembro del Círculo Interior que conoce perfectamente los peligros que entrañan los Caídos para el capítulo y para su honor.

El actual Señor del Ala de Cuervo, el Maestre Sammael, dirige la afamada 2ª compañía de los Ángeles Oscuros, con la que realiza asaltos relámpago contra los enemigos del capítulo.

Sammael fue ascendido a su actual cargo hace más de un siglo, cuando Gideon, su sucesor, murió desmembrado por un titán del Caos, el Ira Traicionera. Con sangre en los labios, el antiguo maestre declaró que quería que Sammael le sucediera. Esta decisión fue ratificada unánimemente por la compañía y los señores de la compañía.

La primera decisión de Sammael como maestre del Ala de Cuervo fue la de invadir Rastabal. Después de esto llegó su asalto a la fortaleza del malvado Kaligar durante la rebelión del cuarto cuadrante. Kaligar resultó ser uno de los Caídos y el propio Sammael venció al traidor tras un fascinante duelo que, según se cuenta, duró todo un día.

Después, dirigió la 2ª compañía en la guerra abierta contra los Orkos en Charadon, cerca del planeta de Rynn y las Malas Tierras. Mientras realizaban el despliegue orbital en Rynn, la cañonera Thunderhawk de Sammael recibió un impacto certero (algo poco habitual) por parte de un artillero orko. El maestre se subió a su motocicleta a reacción y escapó de la nave antes de que la Thunderhawk se estrelcase contra el suelo y quedase completamente consumida por el fuego.

Sammael es un verdadero Ángel de la Muerte. Subido a su motocicleta, usa la Espada del Cuervo (forjada a partir del mismo meteorito que la Espada de los Secretos) para acabar con todo el que sea tan inconsciente como para enfrentarse a él. El señor de la compañía es un gran cazador de Caídos, algo que aprecian y honran los suyos y que temen sus enemigos.

### REGLAS ESPECIALES

**Coraje.**

**Ritos de batalla:** consulta la sección *Señores de la compañía* en la página 36.





	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Maestre Sammael	5	5	4	4(5)	3	5	3	10	3+

**Land Speeder del Señor del Ala de Cuervo:** aunque Sammael monta una motocicleta a reacción, puede sustituirla por el Land Speeder del Señor del Ala de Cuervo. Sammael no puede utilizar ni el aura de hierro ni la *Espada del Cuervo* cuando monta en el Land Speeder. La regla especial *ritos de batalla*, sin embargo, se aplica de la manera normal (Liderazgo 10). Las armas del Land Speeder se disparan con HP 5.

#### EQUIPO

##### Servoarmadura.

**Manto adamantino:** Sammael viste una túnica bendecida por los capellanes interrogadores del Santuario Interior que hay bajo la Torre de los Ángeles. Sammael es inmune a los efectos de la regla *muerte instantánea*.

**Aura de hierro:** consulta la sección *Señores de la compañía* de la página 36.

**La Espada del Cuervo:** se trata de un arma de energía de precisión.

**Motocicleta a reacción:** la motocicleta a reacción se atiene a todas las reglas para motocicletas a reacción del reglamento de Warhammer 40,000. Está equipada con un cañón de plasma y un bólter de asalto acoplado.

**Estandarte del Ala de Cuervo:** si Sammael está presente en la batalla, uno de los integrantes de un escuadrón de ataque del Ala de Cuervo que conduzca una motocicleta podrá llevar uno de los estandartes de la compañía del Ala de Cuervo. Toda unidad de Ángeles Oscuros con al menos una miniatura en un radio de 30 cm del estandarte puede repetir los *chequeos de moral* y de *acobardamiento* fallados. Además, todas las miniaturas de la unidad del portaestandarte tendrán un modificador de +1 a su atributo de Ataques.



#### LAND SPEEDER DEL SEÑOR DEL ALA DE CUERVO

Si decides incluir en tu ejército a Sammael montado en su Land Speeder en vez de en su motocicleta a reacción, utiliza el siguiente perfil.

Land Speeder del Maestre Sammael	HP	Blindaje		
		F	L	P
	5	14	14	10

**Tipo:** gravitatorio, rápido.

**Armamento:** bólter pesado acoplado y cañón de asalto acoplado.

#### REGLAS ESPECIALES:

**Escudo de la noche:** se trata de un mecanismo de defensa que genera un campo de energía protectora alrededor del vehículo. A efectos de juego, este campo de fuerza incrementa el blindaje frontal y lateral del Land Speeder de 10 a 14.

### LA MOTOCICLETA A REACCIÓN DEL SEÑOR DEL ALA DE CUERVO

Durante la Herejía de Horus, muchos capítulos de Marines Espaciales utilizaron motocicletas a reacción. Estas elegantes aeronaves permitían que un piloto surcase el campo de batalla a gran velocidad gracias a unos motores gravitatorios que los tecnomarineros del 41º milenio no saben reproducir.

Hoy en día, el arte de construcción y mantenimiento de estas máquinas se ha perdido y la Humanidad las mira con recelo y superstición, ya que algunas razas alienígenas, como la de los Eldars y la de los Tau, también las utilizan. Se cree que las venerables Mark I4 se perdieron hace mucho tiempo; y con ellas, el futuro de la reacción que florecía en los días de la Gran Cruzada. A pesar de todo,

el Señor del Ala de Cuervo sigue conservando una de estas motocicletas, que monta a menudo en batalla. Se trata de un extraordinario vehículo de tecnología extinguida que se usa al servicio del Imperio. Además de los bólteres de asalto que lleva en la parte delantera, el vehículo está equipado con un cañón de plasma de tecnología ancestral, por lo que puede realizar gran cantidad de disparos sin calentarse siquiera (gracias a su generador de fusión).

Quizá los Señores de la Segunda Compañía de otros Capítulos de No Perdonados también tengan alguna de estas maravillas en sus arsenales, las últimas motocicletas a reacción que montaron y puede que lleguen a montar los guerreros del Imperio.



# SUPREMO MAESTRE AZRAEL

**E**l Comandante Azrael es el actual Supremo Maestre del Capítulo de los Ángeles Oscuros y tiene el cargo honorífico de Guardián de la Verdad.

Azrael es muchísimo más carismático que los demás miembros del Círculo Interior; es un líder vital y dinámico que dice lo que siente sin reprimirse. Su semblante es, al mismo tiempo, agraciado y terrible, un rayo de esperanza para todos los que luchan a su lado y un terrorífico rostro para sus enemigos. Siempre da las órdenes con voz tan firme que es difícil no creer en su causa.

El Comandante Azrael no solo dirige el capítulo, que es una de las fuerzas más excelentes de todo el Imperio, sino que también orquesta la caza de los Caídos y protege los secretos mejor guardados de los Ángeles Oscuros. Se dice que este augusto cargo hace que Azrael sea el único que conoce algunas de las verdades más horribles que rodean al capítulo.

Azrael es el máximo mandatario del Círculo Interior, el Señor de todos los Grandes Maestres de los diversos capítulos sucesores de los Ángeles Oscuros. Él es el guardián principal de los secretos que hay ocultos en las cámaras de la Roca a las que solo se atreven a bajar los Vigilantes en la Oscuridad.

Todo Supremo Maestre elige a su sucesor de entre los integrantes del Círculo Interior. Cuando el titular del puesto fallece, su elegido se presenta de forma ceremonial con la panoplia digna de su rango. El sucesor recibe el Yelmo de León, un poderoso artefacto que, según se dice, llevó el propio León El'Jonson. Este casco tiene unas grandes alas y suele llevarlo el Portador del Yelmo, uno de los Vigilantes en la Oscuridad. El Yelmo de León genera un campo de fuerza extremadamente potente que protege hasta de los ataques más terribles al Supremo Maestre y a los que lo rodean. Al sucesor también se le entrega la Espada de los Secretos, cuya hoja fue extraída de un bloque de obsidiana tan finamente tallado que su perfecto filo no se ha mellado ni se ha quedado roto con el paso del tiempo. Entre los otros objetos que recibe se encuentra la Furia de León, una combiarmadura construida, según dice la leyenda, por el Tecnomago Prestor el Incuestionable tras la caída de Caliban. Por último, se le entrega Defensora, una magnífica servoarmadura que lleva todos los símbolos y enseñas de su nuevo cargo.

Bajo su cuidado también se encuentra lo más sagrado del capítulo, los estandartes de los Ángeles Oscuros. El Supremo Maestre es, además, quien selecciona al hermano de batalla que portará el estandarte durante la batalla. Estos estandartes son poderosos artefactos para los Ángeles Oscuros, ya que todos ellos han pasado de un Supremo Maestre a otro a lo largo de los milenios, lo que resulta un recordatorio constante de la herencia y el deber del capítulo.

Como Supremo Maestre, Azrael es el único que conoce el mayor secreto de los Ángeles Oscuros. En el corazón de la Roca hay una celda recubierta de capas y capas de blindaje de adamantio con las más potentes runas de contención. En el interior, contenido desde hace diez mil años en un

campo de estasis, languidece el hombre que antaño se hiciera llamar Luther. Debido a su vínculo con la disformidad, los Ángeles Oscuros pueden utilizarlo como oráculo en los pocos momentos de lucidez que tiene. Todo Supremo Maestre ha intentado extraerle una confesión a lo largo de los años, hacer que se arrepienta, pero ninguno ha sido capaz de penetrar en su locura. Luther sigue gritando que no tiene de qué arrepentirse ni nada que confesar, ya que el día en que León El'Jonson vuelva le absolverá directamente de los pecados que se le achacan. Y ese día, proclama, está muy cerca.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante Azrael	5	5	4	4	4	5	4	10	2+

## REGLAS ESPECIALES

**Coraje, personaje independiente.**

**Ritos de batalla:** consulta la sección *Señores de la compañía* en la página 36.

## EQUIPO

**Defensora:** se trata de una armadura artesanal. Los herreros del capítulo han trabajado tan bien en ella que es capaz de ofrecer mayor protección que una servoarmadura normal. Azrael tiene una *tirada de salvación por armadura* de 2+.

**Yelmo de León:** el Portador del Yelmo es quien lo lleva en batalla; esta figura está representada en la mesa de juego por una miniatura individual que siempre se mantendrá tan cerca de Azrael como le sea posible y sin interponerse en el camino de otras miniaturas. El Portador del Yelmo no toma parte en el juego y es ignorado a la hora de determinar la línea de visión, los asaltos, etc. Si Azrael muere, retira del juego también al Portador del Yelmo.

El Yelmo de León proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ a Azrael y a todas las miniaturas de la unidad a la que se una.

**Espada de los Secretos:** se trata de un arma de energía de precisión que también confiere Fuerza 6 a su portador en combate cuerpo a cuerpo.

**Furia de León:** se trata de un combirifle de plasma de precisión.

**Estandarte del Capítulo de los Ángeles Oscuros:** si Azrael está presente en la batalla, un único portaestandarte cualquiera podrá llevar uno de los estandartes del Capítulo de los Ángeles Oscuros en vez del que lleve habitualmente. Este estandarte inspira un orgullo especial en todos los hermanos del capítulo. Toda unidad de Ángeles Oscuros con al menos una miniatura en un radio de 30 cm del estandarte puede repetir los *chequeos de moral* y de *acobardamiento* fallados. Además, todas las miniaturas de la unidad del portaestandarte tendrán un modificador de +1 a su atributo de Ataques.



# EQUIPO

En esta sección del Codex Ángeles Oscuros se detallan las armas y el equipo a disposición de los Ángeles Oscuros junto con las reglas de cada uno de ellos para poder utilizarlos en las partidas de Warhammer 40,000. Aquí se incluyen las armas y el equipo comunes, es decir, los que pueden utilizar más de un tipo de miniatura o unidad, mientras que los elementos exclusivos de una miniatura o unidad se detallan en la descripción de la miniatura o unidad en cuestión. Por ejemplo, el bólder puede ser empuñado por muchas unidades, por lo que su descripción se incluye aquí. El lanzamisiles Ciclón, sin embargo, solo pueden utilizarlo los exterminadores del Ala de Muerte, así que se describe junto con los exterminadores.

## ARMAS

### CAÑÓN DE ASALTO

El cañón de asalto es un arma pesada con la que se equipan los exterminadores, los dreadnoughts y algunos vehículos. La rapidez de rotación de sus múltiples cañones le permite disparar andanadas de unos proyectiles que pueden partir en dos a un ser humano. Su gran cadencia de disparo hace que pueda ser utilizado tanto contra escuadras de infantería como contra vehículos, puesto que una andanada puede perforar fácilmente el blindaje más grueso.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	6	4	Pesada 4 Acerada

### CAÑÓN AUTOMÁTICO

Se trata de un arma de gran calibre que dispara munición explosiva de alta velocidad, por lo que es especialmente útil contra vehículos ligeros o infantería con muy buena armadura. Aunque normalmente se monta en la torreta de los Predators Destructor, los dreadnoughts de los Ángeles Oscuros también se equipan con él. Es la mejor arma para enfrentarse a grandes Tiránidos o a los destartados buggies de las tribus orkas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	7	4	Pesada 2

### BÓLTER

El bólder, o rifle bólder, es el arma por la que son conocidos los Marines Espaciales. Es un arma compacta que dispara pequeños misiles (proyectiles mucho más grandes que una bala normal). Estos misiles explotan una vez han penetrado su objetivo, con lo que causan daños irreversibles.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	4	5	Fuego rápido

### PISTOLA BÓLTER

La pistola bólder es una versión reducida del bólder que dispara los mismos proyectiles. Gracias a su pequeño tamaño, es el arma secundaria ideal para los Marines Espaciales, por lo que todo el capítulo está equipado con ella. Los hermanos de las escuadras de asalto acostumbran a usarla en combinación con la espada sierra.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	4	5	Pistola

### PUÑO SIERRA

Consulta la descripción del Ala de Muerte en la página 28.

### ESPADA SIERRA O FILOARMA

Los Marines Espaciales utilizan una amplia gama de armas de combate cuerpo a cuerpo, desde las filoarmas que llevan los exploradores a las espadas sierra de los Marines Espaciales de asalto. Todas ellas son letales en manos de un hermano de batalla.

Tanto la espada sierra como la filoarma se consideran armas de combate cuerpo a cuerpo, tal y como se describe en la sección *Fase de asalto* del reglamento de Warhammer 40,000.

### COMBIARMAS

Las combiarmas son bólteres modificados por los mejores artesanos del capítulo para combinarlos con un rifle de fusión, un rifle de plasma o un lanzallamas. El arma adicional tiene una carga muy limitada, de modo que su portador solamente podrá dispararla una vez.

Todo Marine Espacial armado con una combiarma (sea cual sea la combinación) podrá elegir disparar el bólder o el arma con el que esté combinado (cada una de ellas con el perfil que te damos en esta sección). El bólder puede dispararse cada turno, pero la otra arma solamente podrá dispararse una vez por batalla (el bólder-rifle de plasma puede efectuar *fuego rápido*). Ten en cuenta que no se pueden disparar ambas armas en el mismo turno.

### CROZIUS ARCANUM

Consulta la descripción de los capellanes interrogadores y de los capellanes en la página 37.

### LANZAMISILES CICLÓN

Consulta la descripción del Ala de Muerte en la página 28.

### LANZALLAMAS

Los lanzallamas disparan un líquido especialmente volátil que se prende en cuanto entra en contacto con el aire. Con esta arma se puede forzar al enemigo a abandonar un parapeto y acabar con los defensores mediante grandes incendios.

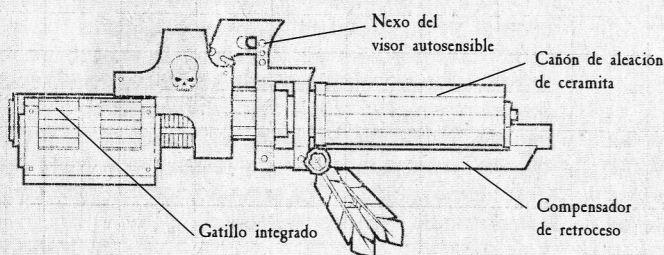
Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	4	5	Asalto 1



"Acelera el proyectil que nos traerá el fin de nuestros enemigos"

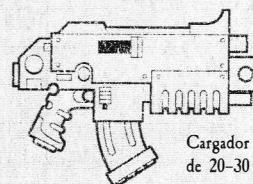
### CAÑÓN DE ASALTO

Gran capacidad, tolva de munición de recarga rápida; cargadores para 50.000 disparos.



### BÓLTER

Modelo Astartes MK IIIa: modelo Godwyn

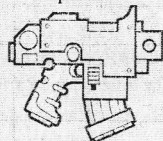


Cargador curvo de 20-30 proyectiles

El bólter es el instrumento de la voluntad del Emperador: ruga con Su voz para ajusticiar al impuro y al hereje.

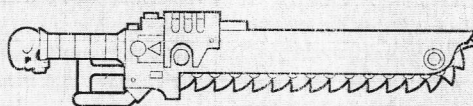
### PISTOLA BÓLTER

Estándar para todos los hermanos



No te olvides de este arma pequeña. Es una extensión de la fe y la emisaria de la ira de León.

### ESPADA SIERRA MK XI "Dientes Infernales"



La espada sierra es la manifestación física de la voluntad del justo.

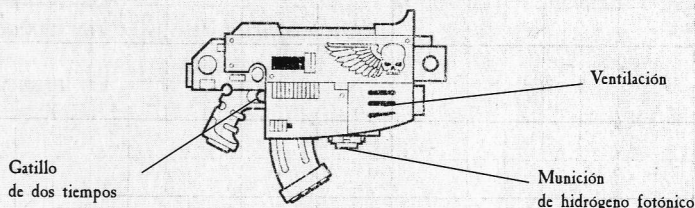
### GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN Y PERFORANTE

De acuerdo con Astartes



### COMBIARMA

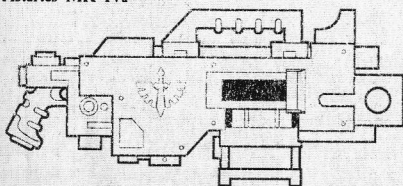
Rifle de plasma suspendido; núcleo único.



"El más poderoso de los hombres puede caer por un solo disparo. Toda baja vale".

### BÓLTER PESADO

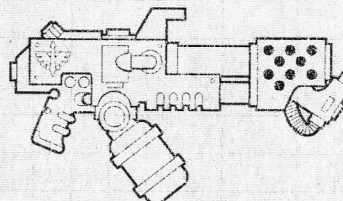
Astartes MK IVa



El bólter pesado entona un cántico celestial para alabar al Emperador y llevar Su palabra al descreído.

### LANZALLAMAS

MK Xk 'Purificador'



El lanzallamas es más que un arma. Es el redentor de quien se corrompe: el purificador del maculado.

ACCESO: todos los niveles  
AUTORIZACIÓN: Comandante del Arsenal

## GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN

Las granadas de fragmentación son mecanismos explosivos que se lanzan justo antes de realizar un asalto. La tormenta de metralla que liberan obligará a los defensores a ponerse a cubierto o a protegerse de alguna manera, momento que aprovechará el atacante para golpear sin oposición. Los Marines Espaciales de los Ángeles Oscuros las llevan de serie.

En la sección *Fase de asalto* del reglamento de Warhammer 40,000 se explica cómo utilizarlas.

## GRANADAS PERFORANTES

Están diseñadas para destrozar las armaduras, especialmente el blindaje de los vehículos enemigos. Aunque no son tan explosivas como las bombas de fusión o las cargas de demolición, su pequeño tamaño las hace fáciles de transportar y manejables, así que son estupendas armas de oportunidad.

En la sección *Vehículos* del reglamento de Warhammer 40,000 se explica cómo utilizarlas.



## BÓLTER PESADO

Se trata de un enorme bólter que dispara proyectiles como puños, por lo que causa gran temor entre la infantería de los ejércitos enemigos.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	5	4	Pesada 3

## LANZALLAMAS PESADO

Es una versión mayor del lanzallamas, ideal para barrer las fortificaciones y purgar las filas enemigas a corta distancia. Solo los rivales con la mejor armadura y los más resistentes sobreviven a una rociada de esta arma. Suelen utilizarla los exterminadores y los dreadnoughts.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	5	4	Asalto 1

## CAÑÓN LÁSER

Es un arma pesada gigantesca que se usa específicamente para destruir objetivos con un blindaje formidable. Pocas armas son tan buenas a la hora de "cazar" tanques a larga distancia. Esta arma incorpora una cámara láser con la capacidad de generar suficiente energía para hacer saltar por los aires cualquier vehículo. Los Marines Espaciales emplean tanto la versión portátil que empuñan los Devastadores como el modelo "Martillo de Dios" que lleva el Land Raider.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	9	2	Pesada 1

## CUCHILLAS RELÁMPAGO

Las cuchillas relámpago son guantes blindados y equipados con largas cuchillas cubiertas de un campo de energía. Aunque son más efectivas cuando se utilizan de dos en dos, una sola puede rasgar la armadura, la carne y el hueso como si fuera papel.

Las cuchillas relámpago ignoran las *tiradas de salvación por armadura* y repiten toda tirada para herir que no logre causar una herida. Sin embargo, una miniatura equipada con cuchillas relámpago solamente recibe el bonificador de ataque cuerpo a cuerpo por arma adicional si está equipada con un par de cuchillas relámpago.

## ARMAS DE PRECISIÓN

Son las mejores armas de su clase, el producto de años de trabajo por parte de los mejores artesanos del capítulo. Un arma así será superior en casi todos los aspectos a cualquier otra arma de su tipo.

Un arma de precisión permite a su portador repetir, cada turno de jugador, una tirada para impactar fallada con esa arma.

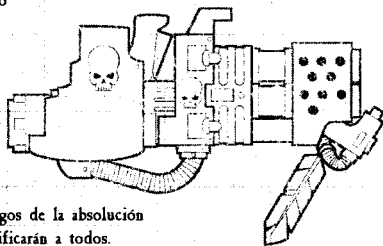
## BOMBAS DE FUSIÓN

Las bombas de fusión son cargas de demolición letales con un núcleo subatómico capaz de fundir los objetivos con mejor armadura o blindaje. Son mucho más voluminosas que las granadas perforantes y disponen de un mecanismo de detonación más sofisticado. Las escuadras de asalto de los Marines Espaciales van equipadas con ellas para destruir tanques y búnkeres.

En la sección *Vehículos* del reglamento de Warhammer 40,000 se explica cómo utilizarlas.

### LANZALLAMAS PESADO

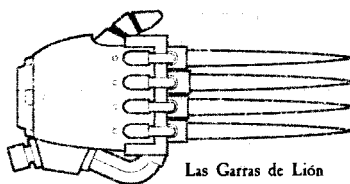
MK III: 12 tanques explosivos de prometio



Los fuegos de la absolución nos purificarán a todos.

### CUCHILLAS RELÁMPAGO

Modelo "Garra de Ángel"



Las Garras de León son el escalpelo con el que cortar los pecados de los Caídos.

### BOMBA DE FUSIÓN

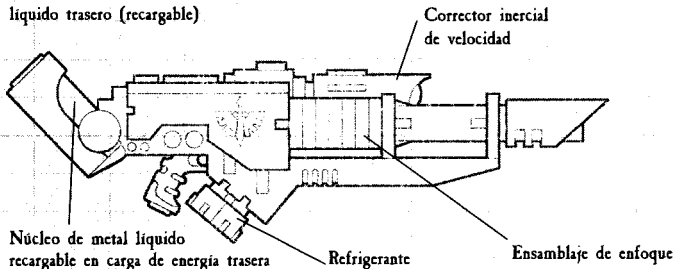
Descarga de pyrum de alto rendimiento



Emplea la bomba de fusión contra las máquinas de guerra y vehículos del enemigo.

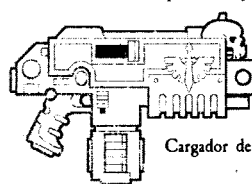
### CAÑÓN LÁSER

MK VII: estabilizado: núcleo de metal líquido trasero (recargable)



### ARMA DE PRECISIÓN

Astartes MK Va: reliquia del capítulo



Cargador de 30-40 proyectiles

Un guerrero será tan habilidoso como la calidad de las armas que empuñe.



**RIFLE DE FUSIÓN**

Se trata de un arma *antiarmadura* que los *Ángeles Oscuros* suelen usar durante los asaltos a líneas defensivas fortificadas o contra búnkeres. Es una maravilla de la ciencia y la tecnología, pues acaba con su objetivo mediante una agitación termal a nivel submolecular; es decir, que *frie la carne* y funde cualquier otro material. Es más efectivo a corto alcance, distancia a la que puede reducir la piedra a ceniza.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	8	1	Asalto 1 Fusión

**LANZAMISILES**

Se trata del arma pesada por excelencia de las escuadras tácticas, puesto que puede disparar tanto misiles de fragmentación como perforantes. Los misiles de fragmentación están diseñados para acabar con grandes grupos de infantería ligera, mientras que los perforantes suponen todo un reto para el mejor de los blindajes. El lanzamisiles es el arma más versátil al alcance de los Marines Espaciales.

Cada vez que se dispara con un lanzamisiles, el jugador que lo controla deberá especificar qué tipo de misil va a disparar.

Perforante	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
	120 cm	8	3	Pesada 1

De fragmentación	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
	120 cm	4	6	Pesada 1, área

**CAÑÓN DE FUSIÓN**

Es una versión más grande y destructiva del rifle de fusión. Esta arma, que normalmente llevan las escuadras de Devastadores o va montada en *dreadnoughts* y otros vehículos, es ideal para destruir tanques y búnkeres.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	8	1	Pesada 1 Fusión

**CAÑÓN DE PLASMA**

Las armas de plasma son letales, aunque no solo para el enemigo: son tan inestables que también son un peligro para su portador. Las armas de plasma disparan un líquido incandescente que explota cuando impacta. Debido a la gran energía del líquido que hay contenido en ellas, son propensos a fallar o a sobrecalentarse.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	7	2	Pesada 1, Área, sobrecalentamiento

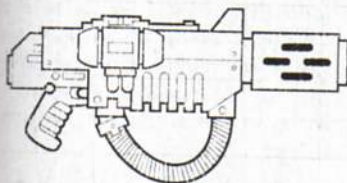
**RIFLE DE PLASMA**

Es más pequeño que el cañón de plasma y su disparo no alcanza un área tan grande como la de este debido a que dispara una cantidad menor de líquido. A pesar del riesgo que supone para su portador, los *Ángeles Oscuros* lo utilizan a menudo, puesto que las ventajas que ofrece compensan con creces las contrapartidas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	7	2	Fuego rápido Sobrecalentamiento

**RIFLE DE FUSIÓN**

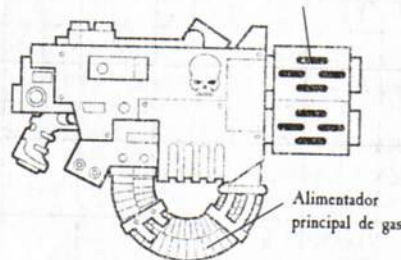
Modelo de asalto



La enorme furia del rifle de fusión no es nada en comparación con la nuestra.

**CAÑÓN DE FUSIÓN**

Modelo "Máxima"

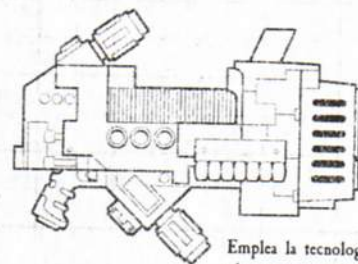


Ventilación

Alimentador principal de gas

**CAÑÓN DE PLASMA**

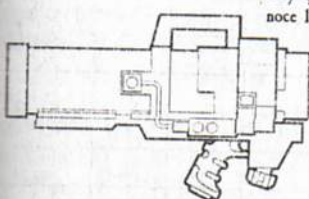
M36, modelo con núcleo Magna triple



Emplea la tecnología del plasma contra grupos de infantería blindada o vehículos ligeros.

**LANZAMISILES**

Astartes MK V; versión compacta



Hay que utilizar lanzamisiles cuando se desconoce la composición del enemigo.

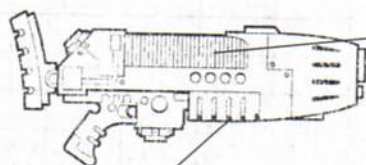


Fragmentación

Perforante  
(cabeza de misil M40 Delta)

**RIFLE DE PLASMA**

M38, con refrigeración adicional



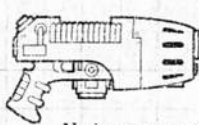
Acelerador magnético lineal

Empuñadura antitérmica

ACCESO: nivel Omega  
AUTORIZACIÓN: Chambelán Zikail  
(aprobado por la firma del Maestro  
++++++)

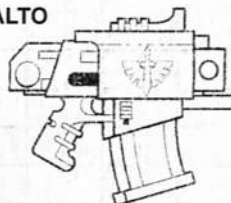


**PISTOLA DE PLASMA**  
Arma personal de núcleo único

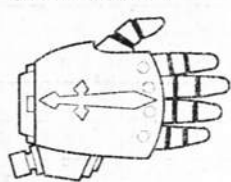


No juzgues un arma por su tamaño.

**BÓLTER DE ASALTO**  
Modelo "Terminus Rex"  
Cargador gemelo de 45-55 proyectiles



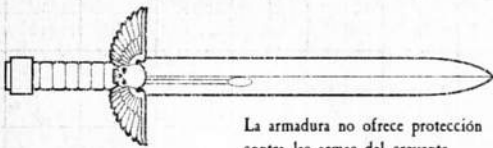
**PUÑO DE COMBATE**  
M40 Astartes; MKIIa



El puño de combate quita a los indignos de la vista del Emperador, pues los despoja de vida gracias a su energía letal.


"Ten en consideración el puño que abate a los hombres y saluda una vez alcanzada la victoria".

**ESPADA DE ENERGÍA**  
Modelo "Justicia Rápida"



La armadura no ofrece protección contra las armas del creyente.

**MARTILLO DE TRUENO**  
Alimentador de energía externo



Ataca los vehículos del enemigo con el martillo de trueno para que dejen de funcionar.

Al igual que nuestros cuerpos están protegidos por el adamantio, nuestras almas lo están por la lealtad. Al igual que nuestros bólteres están cargados con muerte para los enemigos del Emperador, nuestras almas lo están de sabiduría. Nuestra devoción avanza al tiempo que nuestros ejércitos; ¿acaso no somos Marines Espaciales? ¿Acaso no somos los elegidos del Emperador y sus leales sirvientes hasta la muerte?

### PISTOLA DE PLASMA

Se trata de la variante más pequeña de las armas de plasma. Cada uno de los disparos de una pistola de plasma es igual de destructivo que el de cualquiera de sus hermanas mayores; lo único que cambia son su alcance y cadencia de fuego, que son menores.

Las pistolas de plasma pueden utilizarse como armas de combate cuerpo a cuerpo aunque, en este caso, no confieren modificador de Fuerza alguno ni ventajas a la hora de penetrar la armadura.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	7	2	Pistola, sobrecalentamiento

### PUÑO DE COMBATE

Es un guante blindado rodeado de un campo de energía vibratorio cuyos golpes causan verdaderos estragos y son capaces de abatir hasta al enemigo más resistente. Por tradición, suelen estar integrados en la armaduras de exterminador, aunque algunos oficiales también se equipan con él.

En la sección *Fase de asalto* del reglamento de Warhammer 40,000 se explica cómo usar esta arma.

### ARMA DE ENERGÍA

Las armas de energía (generalmente espadas o hachas, aunque también pueden ser alabardas, mazas, etc.) están rodeadas de un campo de energía vibratorio capaz de cortar la armadura, la carne y el hueso con suma facilidad.

En la sección *Fase de asalto* del reglamento de Warhammer 40,000 se explica cómo usar esta arma.

### ESCOPETA

Consulta la descripción de los exploradores en la página 29.

### RIFLE DE FRANCOOTIRADOR

Consulta la descripción de los exploradores en la página 29.

### BÓLTER DE ASALTO

El bólter de asalto parece un par de bólteres unidos el uno al otro por su lado. Normalmente, lo empuñan los Marines Espaciales con armadura de exterminador porque es una excelente arma de asalto, pero un tanto pesada. Es lo suficientemente manejable como para que su portador pueda cargar al combate mientras dispara al enemigo.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	4	5	Asalto 2

### MARTILLO DE TRUENO

El martillo de trueno genera un campo de energía terrible cuando golpea a su víctima. Es el arma preferida de los exterminadores a los que se les han asignado tareas de combate cuerpo a cuerpo, y a menudo lo utilizan junto con el escudo de tormenta, que les proporciona una estupenda protección y gran capacidad de contraataque.

Un martillo de trueno actúa como un puño de combate, pero cualquier miniatura a la que cause una herida no salvada (sin llegar a matarla) atacará con Iniciativa 1 en la siguiente fase de asalto. Se considera que los vehículos que reciban un impacto de un martillo de trueno habrán sufrido un resultado de *tripulación acobardada* además de cualquier otro resultado que obtengan a consecuencia del ataque.



# ARMADURAS

## ARMADURA ARTESANAL

Consulta la descripción del tecnomarine en la página 31 y/o la de Azrael en la página 46.

## SERVOARMADURA

Es la protección estándar del Marine Espacial y su apariencia inconfundible provoca terror entre los enemigos de la Humanidad. Está hecha con gruesas capas de ceramita y dispone de un esqueleto de fibras eléctricas que replican y mejoran los movimientos de su portador. Es, sin duda, una de las mejores armaduras del Imperio.

Las miniaturas equipadas con servoarmadura obtienen una tirada de salvación por armadura de 3+.

## ARMADURA DE EXPLORADOR

Consulta la descripción de los exploradores en la página 29.

## ARMADURA DE EXTERMINADOR

Esta armadura, que es la mejor que tienen a su disposición los Marines Espaciales, también es conocida como armadura táctica dreadnought. Está diseñada para los combates cuerpo a cuerpo en el interior de navíos, pecios espaciales y todo tipo de lugares cerrados, y es capaz de resistir casi cualquier ataque. Las placas de ceramita rechazan los ataques más convencionales, mientras que la Crux Terminatus que hay en la hombrera de la armadura es una guarda capaz de resistir los ataques de armas de energía y de fusión. *Se dice incluso que la armadura de exterminador*

puede aguantar la explosión generada por el plasma, que es, de hecho, su propósito original.

Gracias al potente exoesqueleto del que dispone y a las magníficas fuentes de energía, los exterminadores pueden moverse y disparar incluso con armas pesadas y pueden asaltar después de disparar armas pesadas o de fuego rápido. Sin embargo, esta armadura es un tanto voluminosa, así que los Marines Espaciales equipados con ella no pueden perseguir a enemigos con armaduras más ligeras. Los exterminadores no pueden realizar persecuciones arrolladoras.

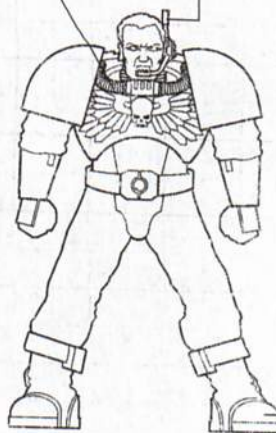
Las miniaturas equipadas con armadura de exterminador obtienen una tirada de salvación por armadura de 2+ y una tirada de salvación invulnerable de 5+.

Las miniaturas equipadas con armadura de exterminador pueden teleportarse al campo de batalla. Siempre pueden empezar la partida como reservas y entrar en juego siguiendo las reglas de despliegue rápido (aunque la misión no lo permita).

A menos que se especifique lo contrario, las miniaturas con armadura de exterminador solo podrán utilizar el siguiente equipo: una o dos cuchillas relámpago; martillo de trueno; puño de combate; arma de energía; escudo de formenta; combiarma; bólter de asalto; arma de precisión; lanzamisiles Cíclon; cañón de asalto; lanzallamas pesado.

ACCESO: Ref. 898; AUTORIZACIÓN: sello personal del Maestro de Reclutamiento.

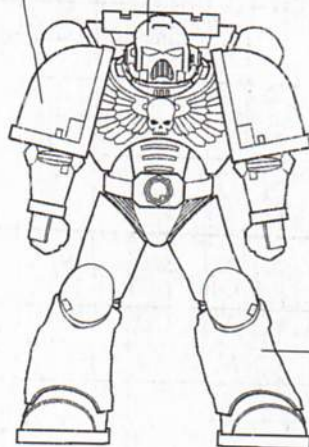
Sistema de filtración/respirador



**ARMADURA DE EXPLORADOR**  
MK III; uniforme de fibra antibalas

MKXII antena de comunicaciones "Arco" Hombrera autorreactiva

Botas de combate antigravitatorias modelo "Alfa"



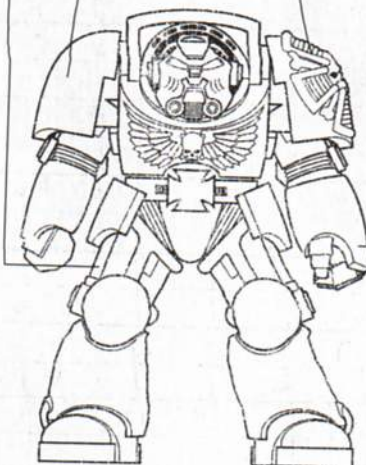
**SERVOARMADURA**  
MK VII modelo "Águila"

Yelmo MK VII con focalizador de objetivo

Grebas reforzadas con estabilizadores giroscópicos

Exoesqueleto de adamantio reforzado

Hombreras con triple capa de ceramita y adamantio



**ARMADURA DE EXTERMINADOR**  
Designación: armadura táctica dreadnought

Puño de combate integrado

Crux Terminatus



## OTRO EQUIPO

### ESCUDO DE COMBATE

Es una versión más ligera del escudo de tormenta. Se engancha directamente al brazo de su portador, por lo que este tiene la mano libre para empuñar otra arma, lo que le proporciona gran versatilidad en el campo de batalla.

El escudo de combate proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ en combate cuerpo a cuerpo.

### ESTANDARTE DE LA COMPAÑÍA

Consulta la descripción de la escuadra de mando en la pág. 25.

### AURA DE HIERRO

Consulta la descripción de los señores de las compañías en la página 36.

### RETORREACTOR

Este elemento de equipo permite a su portador dar grandes saltos por el campo de batalla e incluso volar distancias cortas. Gracias a su poderoso motor, el retorreactor hace que su portador pueda moverse increíblemente rápido y superar cualquier obstáculo para llegar cuanto antes al combate cuerpo a cuerpo.

Las miniaturas equipadas con un retorreactor se consideran infantería retropropulsada (consulta el reglamento de Warhammer 40,000). Además, los Marines Espaciales equipados con retorreactor podrán ser desplegados desde cañoneras Thunderhawk en vuelo rasante. Para representar esta situación, estas miniaturas podrán desplegarse como *reservas* y entrar en juego siguiendo las reglas de *despliegue rápido* siempre y cuando la misión lo permita (consulta la sección *Reglas especiales de las misiones* del reglamento de Warhammer 40,000).

### CAPUCHA PSÍQUICA

Consulta la descripción de los bibliotecarios en la página 38.

### ROSARIUS

Consulta la descripción de los capellanes interrogadores y de los capellanes en la página 37.

### NARTHECIUM/ REDUCTOR

Consulta la descripción de la escuadra de mando en la pág. 25.

### BALIZA DE TELEPORTACIÓN

Consulta la descripción de los escuadrones del Ala de Cuervo en la página 27.

### SERVOBRAZO

Consulta la descripción del tecnomarine en la página 31.

### SERVOARNÉS

Consulta la descripción del tecnomarine en la página 31.

### MOTOCICLETA DE LOS MARINES ESPACIALES

Estas motocicletas tienen motores muy potentes, ruedas a prueba de disparos y son muy resistentes. Cada motocicleta es una plataforma de combate capaz de disparar su armamento mientras se mueve a gran velocidad y de causar estragos cuando carga al combate.

Las miniaturas equipadas con estas motocicletas han de atenerse a las reglas para motocicletas descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Estas motocicletas están equipadas con un bólter acoplado.

### ESCUDO DE TORMENTA

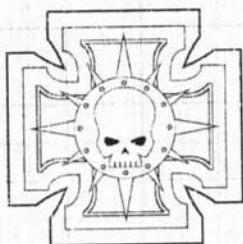
Se trata de un escudo rodeado por un campo de energía. Este campo de energía es demasiado pequeño para proteger de los disparos, pero muy útil en combate cuerpo a cuerpo, ya que puede rechazar la mayoría de los ataques, incluso los de las armas de energía. Aunque originalmente fue creado para proporcionar una defensa adicional a las escuadras de exterminadores que combatían en el interior de naves espaciales, hoy en día es un elemento de equipo muy extendido entre los Marines Espaciales.

Las miniaturas equipadas con un escudo de tormenta pueden realizar una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ en combate cuerpo a cuerpo en vez de su *tirada de salvación por armadura* normal; esta tirada de salvación no puede combinarse ni con la del rosarius ni con la del aura de hierro. Además, las miniaturas equipadas con un escudo de tormenta nunca se beneficiarán del modificador de +1 a los Ataques por estar equipadas con dos armas de combate cuerpo a cuerpo.



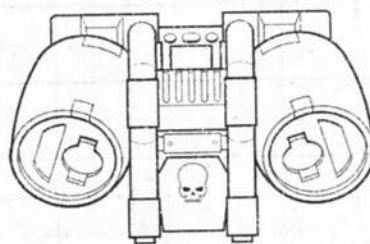
**ESCUDO DE TORMENTA**  
Objeto para exterminador;  
generador MKII

**ESCUDO DE COMBATE**  
Objeto limitado: modelo "Libertador"; generador de campo integrado



Estos son los  
escudos que  
demuestran nuestra  
fe en León.  
No ceden ante la  
voluntad del hereje.

**RETORREACTOR**  
Modelo "Astartes I2"; capacidad de carga aumentada





# ARMERÍA DE LOS VEHÍCULOS

## CAÑÓN DEMOLISHER

Consulta la descripción del Vindicator en la página 33.

## PALA EXCAVADORA

Se trata de una especie de cuchillas, pala, arado o ariete pesado para retirar los obstáculos del camino del vehículo. Los vehículos equipados con una pala excavadora pueden repetir un *chequeo por terreno difícil* fallado si no mueven más de 15 cm ese turno.

## BLINDAJE ADICIONAL

Algunas tripulaciones de vehículos de los Ángeles Oscuros instalan planchas de blindaje adicionales en sus vehículos para conseguir más protección. Los vehículos equipados con blindaje adicional consideran los resultados de *tripulación aturdida* en las tablas de daños en vehículos como *tripulación acobardada*.

## DESCARGADORES DE METRALLA

Consulta la descripción del Land Raider Cruzado en la pág. 35.

## MISIL CAZADOR ASESINO

El misil cazador asesino es una adición bastante común en los vehículos imperiales. Este sistema de armas de un solo uso permite a vehículos como el Rhino defenderse de tanques blindados que se encuentren a larga distancia y que, de otra manera, actuarían sin oposición. El misil cazador asesino se considera un misil perforante con alcance ilimitado que solamente puede utilizarse una vez por batalla; tiene HP4 y se considera armamento principal adicional.

## BÓLTER DE ASALTO EN AFUSTE EXTERIOR

Estos bólteres de asalto están fijados en el exterior del vehículo para proporcionar fuego de apoyo.

Se considera armamento ligero adicional con el perfil normal de un bólter de asalto (consulta los detalles en la descripción del bólter de asalto).

## REFLECTOR

Los Ángeles Oscuros utilizan estos potentes faros para que nadie puede cobijarse en la oscuridad para escapar al juicio final.

Un reflector solo puede utilizarse en los escenarios en que se aplique la regla especial *combate nocturno*. Aunque el vehículo tenga un reflector, tiene que utilizar las reglas de *combate nocturno* para elegir un objetivo; pero, una vez haya impactado en esa unidad, la iluminará con el reflector. Durante el resto de la fase de disparo, las demás unidades que quieran disparar a la unidad enemiga iluminada no tendrán que determinar si la ven o no según las reglas de *combate nocturno*. Sin embargo, un vehículo que utilice un reflector puede a su vez ser designado como objetivo durante el subsiguiente turno del enemigo como si las reglas de *combate nocturno* no se aplicasen, ya que el enemigo podrá ver el reflector brillando en la oscuridad.

## DESCARGADORES DE HUMO

Se utilizan para ocultar temporalmente el vehículo bajo una nube de humo, especialmente si está moviéndose por terreno abierto, y evitar así a los "cazacarros".

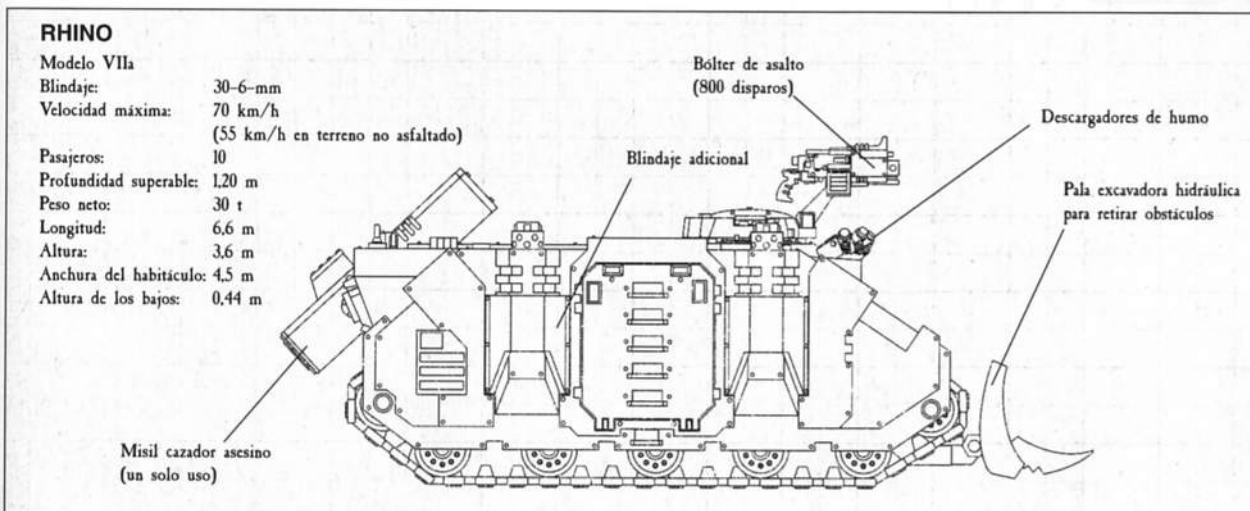
Una vez por batalla, tras finalizar el movimiento, un vehículo equipado con descargadores de humo puede activarlos (no importa la distancia que haya movido). Coloca un poco de algodón o una ficha junto al vehículo para indicar que está oculto. El vehículo no puede disparar en el mismo turno en que utilice los descargadores de humo. Cualquier impacto enemigo que penetre su blindaje durante la siguiente fase de disparo se considerará un *impacto superficial*. Al finalizar el siguiente turno del enemigo, el humo se dispersará sin ningún efecto adicional. Un vehículo puede usar los descargadores de humo aunque sufra un resultado de *tripulación aturdida* o *acobardada*.

## LANZAMISILES TIFÓN

Consulta la descripción del Ala de Cuervo en la página 27.

## LANZAMISILES MÚLTIPLE WHIRLWIND

Consulta la descripción del Whirlwind en la página 33.





# EJÉRCITO DE LOS ÁNGELES OSCUROS

*Los Ángeles Oscuros tienen un distintivo esquema de color verde, que portan la mayor parte de las fuerzas del capítulo. Las unidades especializadas, sin embargo, tienen sus propios colores, como el blanco hueso del Ala de Muerte o el negro azabache del Ala de Cuervo. En esta sección también hay ejemplos pintados de los personajes, escuadras y vehículos, además de los esquemas de color de seis de los Capítulos Sucesores.*



1. El señor de la compañía lleva la servoarmadura verde oscuro típica del capítulo, adornada con la heráldica personal y símbolos adicionales de su rango.

2. La servoarmadura de esta escuadra táctica es de las que llevan las escuadras de la 3ª a la 9ª compañía. Las insignias de las hombreras y las rodilleras indican que la unidad pertenece a la 2ª escuadra táctica de la 5ª Compañía de Batalla.

3. Las servoarmaduras y los vehículos del Ala de Cuervo son de color negro azabache, como este escuadrón de ataque. El Ala de Cuervo tiene sus propios iconos, como se aprecia en las hombreras y en los laterales de los vehículos.

4. Las armaduras de exterminador de la escuadra del Ala de Muerte son de color blanco hueso y están adornadas con los iconos de la compañía, plumas, cruces y sellos de pureza.

5. El blindaje de los vehículos de los Ángeles Oscuros se pinta con el mismo color que el de las armaduras de los hermanos de batalla de la compañía a la que pertenezcan. Los vehículos asignados a compañías llevan los números de la compañía, mientras que los vehículos genéricos de la armería no llevan números.

6. Los dreadnoughts de las compañías 3ª a 9ª van pintados de verde oscuro, igual que la escuadra táctica.



# INSIGNIAS DEL CAPÍTULO

El verde oscuro es el color de los Ángeles Oscuros. Estos Marines Espaciales llevan el icono del capítulo en la hombrera izquierda y la insignia de la escuadra en la hombrera derecha. El icono del capítulo es blanco sobre campo verde, mientras que la insignia de la escuadra es un símbolo rojo sobre campo verde con el número de la escuadra en blanco sobre la insignia.



Marine Espacial de los Ángeles Oscuros



Icono del capítulo



Insignia de la 3ª escuadra táctica



## INSIGNIAS DE ESCUADRA



Escuadras tácticas



Escuadras de asalto



Escuadras de devastadores

## INSIGNIAS DE COMPAÑÍA

De las compañías 3 a la 9, todas ellas disponen de una insignia de compañía que las distingue de las demás en el campo de batalla. Normalmente, esta insignia se muestra en la rodillera izquierda de la servoarmadura del Marine Espacial, además de en los estandartes y en los vehículos.



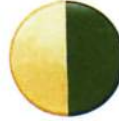
3ª Compañía



4ª Compañía



5ª Compañía



6ª Compañía



7ª Compañía



8ª Compañía



9ª Compañía

## ESTANDARTES DE COMPAÑÍA

Cada compañía tiene su propio estandarte. A veces, los sargentos llevan un estandarte dorsal, que se trata de una versión simplificada del estandarte junto con el número de su escuadra.



Estandarte de compañía del Ala de Muerte



Estandarte de capítulo de los Ángeles Oscuros



Estandarte de la Fortaleza (estandarte sagrado)



Estandarte de la Devastación (estandarte sagrado)



Estandarte de la Retribución (estandarte sagrado)

## ESTANDARTES SAGRADOS

Los Ángeles Oscuros tienen tres estandartes ancestrales que datan de la época de la Gran Cruzada. Por precaución y costumbre, nunca se usa más de uno en una misma batalla y los demás permanecen en el Gran Salón de la Roca. Se trata de los estandartes de la Fortaleza, de la Devastación y de la Retribución.



ADRA



### LA TÚNICA

En ocasiones, los Ángeles Oscuros llevan túnicas de color blanco hueso. Esta túnica indica el rango, papel o posición del hermano de batalla en el capítulo. Normalmente, son los veteranos, los sargentos y los oficiales quienes visten esta túnica.



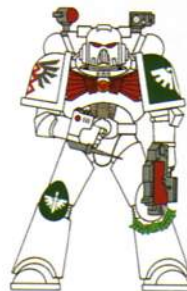
**BIBLIOTECARIOS:** llevan servoarmadura azul con detalles como los de la hombrera pintados con el color del capítulo.



**CAPELLANES:** capellanes y capellanes interrogadores llevan servoarmadura negra y una máscara que representa a la muerte de color blanco hueso.



**TECNOMARINES:** llevan la servoarmadura roja típica del Adeptus Mechanicus, pero lucen la iconografía del capítulo.



**APOTECARIOS:** la servoarmadura (y a veces solamente el yelmo) es de color blanco puro y la insignia del capítulo la lleva en la hombrera.



### ALA DE MUERTE

El color de esta compañía es el blanco hueso en vez del verde oscuro, como en casi todo el resto del capítulo. En vez del típico icono de compañía, los miembros del Ala de Muerte llevan en la hombrera derecha un icono que representa una espada con alas partida sobre un campo blanco hueso. En la hombrera izquierda, al igual que los demás exterminadores del Adeptus Astartes, llevan la sagrada Crux Terminatus.

### ALA DE CUERVO

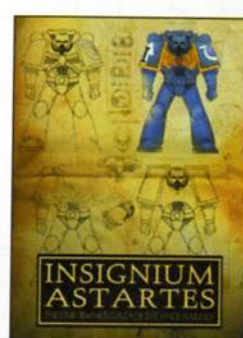
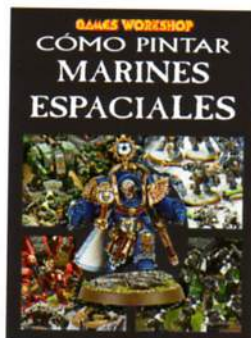
Al igual que el Ala de Muerte, el Ala de Cuervo tiene su propio color de compañía. Las armaduras y vehículos de la 2ª compañía se pintan de negro azabache. El símbolo del Ala de Cuervo, blanco, es una mano alada empuñando una espada sobre campo negro y, normalmente, en la hombrera izquierda. En la hombrera derecha suelen llevar el número del escuadrón al que pertenecen en blanco sobre campo negro.

En los siguientes suplementos encontrarás montones de ideas y técnicas para pintar tus miniaturas:

Cómo pintar Marines Espaciales

Cómo pintar miniaturas Citadel

Insignium Astartes  
(publicado por la Black Library)





# CAPÍTULOS SUCESORES

Cada uno de los Capítulos Sucesores de los Ángeles Oscuros descritos a continuación tiene su propia iconografía.



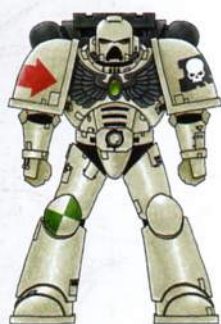
Ángeles de Venganza



Ángeles de Redención



Discípulos de Caliban



Ángeles de Absolución



Guardianes del Cónclave



Consagradores



En esta página te mostramos una serie de miniaturas de Marines Espaciales pintadas con los colores de los Capítulos Sucesores que acabamos de mostrarte. Evidentemente, tienes libertad absoluta para crear tu propio Capítulo Sucesor de los No Perdonados, con sus propios iconos e insignias; la única recomendación es que utilices colores oscuros.



Veterano de los Ángeles de Absolución



Exterminador de la 1ª Compañía de los Discípulos de Caliban



Veterano de los Guardianes del Cónclave



Motorista de la 2ª Compañía de los Guardianes del Cónclave



Señor de la Compañía de los Consagradores



# CAPÍTULOS SUCESESORES

Se cuenta que, cuando las legiones de Marines Espaciales fueron divididas en capítulos tras la Herejía de Horus, los Ángeles Oscuros dieron paso al menos a tres nuevos capítulos. Se trataba de los Ángeles de Absolución, los Ángeles de Venganza y los Ángeles de Redención. No obstante, se dice que existen bastantes capítulos sucesores más. Y es cierto, se crearon más de los que se registraron y todos ellos siguen activos en la actualidad. Todos estos capítulos se llaman a sí mismos los No Perdonados y tienen una misión propia cuyo cumplimiento persiguen por encima de todas las cosas, pues ansían redimirse del pecado que los atormenta.

Cada uno de los capítulos de los No Perdonados siguen la organización de los Ángeles Oscuros a rajatabla y cada uno de ellos tiene su propio Círculo Interior. Todos ellos tienen formaciones similares a las Compañías del Ala de Muerte y del Ala de Cuervo, aunque no tengan nombres de esa índole, y algunos de ellos utilizan un uniforme y una simbología especiales para esas compañías.

Los capítulos de los No Perdonados coordinan sus acciones para cumplir su misión secreta y se sabe que los supremos maestros de los diferentes capítulos se reúnen en la Roca para orquestar estas actuaciones.

LEGIÓN	PRIMARCA	PLANETA	CAPÍTULOS DE LA SEGUNDA FUNDACIÓN
Ángeles Oscuros	Liön El'Jonson	[Caliban]	Ángeles de Absolución, Ángeles de Redención, Ángeles de Redención
Hijos del Emperador	Fulgrim	[Chemos]	Traidores excomulgados
Guerreros de Hierro	Perturabo	[Olympia]	Traidores excomulgados
Cicatrices Blancas	Jaghatai Khan	Mundus Planus	Invasores, Indómitos, Destruyores, Señores de las Tormentas
Lobos Espaciales	Leman Russ	Fenris	Hermanos de Manada
Puños Imperiales	Rogal Dorn	Terra	Templarios Negros, Puños Carmesíes
Amos de la Noche	Konrad Curze	[Nostramo]	Traidores excomulgados
Ángeles Sangrientos	Sanguinius	Baal	Ángeles Bermejos, Ángeles Sanguinarios, Desgarradores, Ángeles Descarnados, Bebedores de Sangre
Manos de Hierro	Ferrus Manus	Medusa	Garras Rojas, Garras de Bronce
Devoradores de Mundos	Angron	Desconocido	Traidores excomulgados
Ultramarines	Roboute Guilliman	Macragge	Novamarines, Patriarcas de Ulixis, Cónsules Blancos, Cónsules Negros, Catadores, Creadores, Pretores de Orpheus, Capítulo Génesis
Guardia de la Muerte	Mortarion	[Barbarus]	Traidores excomulgados
Mil Hijos	Magnus el Rojo	[Prospero]	Traidores excomulgados
Lobos Lunares	Horus	[Cthonia]	Traidores excomulgados
Portadores de la Palabra	Lorgar	[Colchis]	Traidores excomulgados
Salamandras	Vulkan	Nocturne	Ninguno conocido
Guardia del Cuervo	Corax	Libertas	Guardia Negra, Injuriadores, Aves de Presa
Legión Alfa	Alpharius	Desconocido	Traidores excomulgados

**LEGIÓN:** Nombre de la legión al ser fundada.  
**PRIMARCA:** Nombre del primarca del que se supone que procede el modelo genético de la legión.  
**PLANETA:** Mundo natal de la legión (los planetas entre corchetes han sido destruidos).

**CAPÍTULOS DE LA SEGUNDA FUNDACIÓN:** Capítulos mencionados en el Apócrifo de Davio [M.33].  
**TRAIDORES EXCOMULGADOS:** Aquellas legiones que cometieron traición durante la Gran Herejía, según se indica en el Grimorium Hereticorum [M.35].

Por razones desconocidas, los Ángeles Oscuros y sus sucesores de la Segunda Fundación se autodenominan los No Perdonados.

Fuente: Mythos Angelica Mortis (M.36)

Eliminada de los archivos cualquier información relacionada. Se desconoce procedencia de la orden.

"Los Lobos Espaciales favorecen las desviaciones genéticas (ref.: crecimiento desmesurado de los caninos) y muestran muy poca ortodoxia en sus tácticas y organización".

Fuente: Inquisidor Horst (M.37)

Los Ángeles Sangrientos y sus sucesores siguen unas prácticas poco convencionales y heréticas para la replicación de los modelos genéticos que han conducido a la degradación de su modelo genético. Los rumores sobre la "Sed de Sangre" y la "Rabia Negra" siguen propagándose a pesar de haber sido investigados en numerosas ocasiones.

Fuente: informe autorizado del Inquisidor Damne (M.34)

Eliminada de los archivos cualquier información relacionada. Se desconoce procedencia de la orden.

Estos son los sucesores de la legión de los Ultramarines mencionados en el Apócrifo de Davio, aunque el Apócrifo de Skaros establece que se crearon veintitres capítulos en la Segunda Fundación (no se nombran).

Fuente: Compilador Atreax (M.41)

La legión de los Ultramarines es el origen de casi 3/5 partes de los modelos genéticos de los actuales capítulos de Marines Espaciales. El capítulo de los Ultramarines gobierna un vasto imperio en el sudeste galáctico conocido como Ultramar, que es una de las instituciones más poderosas de la Franja Este.

Fuente: Liber Astartes (M.37)

Los Lobos Lunares pasaron a denominarse Hijos de Horus (c.125.M30). Tras la muerte de Horus, adoptaron el nombre de Legión Negra.

Fuente: Grimorium Hereticorum (M.35)



## LOS ÁNGELES DE VENGANZA



Las acciones de los Ángeles de Venganza no son tan conocidas como las de otros capítulos de No Perdonados, puesto que huyen de la gloria y de los laureles aún más que el resto de sus hermanos; estos Marines Espaciales se concentran en su deber únicamente. Todas las compañías llevan armaduras negro azabache, lo que es una vuelta atrás a la panoplia original que llevaba la legión de los Ángeles Oscuros. Los Ángeles de Venganza representan uno de los aspectos de los Ángeles Oscuros en particular: la devoción obsesiva por la redención del pecado ancestral. Este capítulo es conocido por salir victorioso de batallas en las que otros hubieran sucumbido; cubierto de sangre y magulladuras, pero victorioso.

Los Ángeles de Venganza son conocidos por el odio que sienten por cualquiera de los enemigos del Imperio; así, se muestran muy proactivos al buscar y atacar a fuerzas de alienígenas, de servidores del Caos o de traidores.

Se sabe que han llegado a sufrir pérdidas severas en varias ocasiones, lo que se debe a su negativa a aceptar que están vencidos. De hecho, se cree que el futuro y la continuidad del capítulo han sido puestos en peligro en más de una ocasión. Tras el Asedio de San Apolis habían sufrido tantas bajas que el capítulo se vio forzado a pasar casi un siglo recuperando su almacén genético y reclutando hermanos para sus filas antes de ser capaz de prestar batalla una vez más.

## LOS GUARDIANES DEL CÓNCLAVE



Los Guardianes del Cónclave son un capítulo de No Perdonados cuyo planeta natal de adopción se encuentra en la frontera oeste del Imperio. El capítulo ha luchado en muchas batallas por todo el Segmentum Pacificus y ha dirigido muchas cruzadas en el Halo de Estrellas. Los Guardianes del Cónclave obtuvieron honores especiales durante la Incurción de Lelith, puesto que salvaron a todo un subsector de la subyugación alienígena.

El capítulo se distingue por su carácter excepcionalmente monacal y sus hermanos se consideran a sí mismos monjes guerreros. Se entrenan en la escolástica al igual que en la guerra y son grandes estudiosos de las enseñanzas del Emperador y de su primarca. Sus estandartes, armaduras y los flancos de los vehículos están llenos de escritos hechos a mano y sacados del Codex Astartes, el Requiem Angelis y de muchos otros libros sagrados de los Marines Espaciales. La fortaleza monasterio del capítulo tiene la forma de una gigantesca catedral y su cúpula roza las nubes de su montañoso mundo natal, Mortikah VII.

## LOS DISCÍPULOS DE CALIBAN



La fundación de los Discípulos de Caliban no solo está rodeada de misterio, también está rodeada de controversia. Según se dice, el Supremo Maestre de los Ángeles Oscuros Anaziel pidió encarecidamente a los Altos Señores de la Tierra que crearan un nuevo capítulo allá por el milenio 37. Esto causó un gran revuelo, porque nunca antes un Señor del Capítulo había hecho un requerimiento de estas características, y aunque no estaban claras las razones de la petición ni muy de acuerdo todas las partes, al final se creó un capítulo con el nombre de Discípulos de Caliban.



Muchos piensan que Anaziel fomentó la creación de los Discípulos de Caliban para llevar a cabo un propósito secreto; el rumor dice que su única misión consiste en dar caza al renegado conocido como Cypher; sin embargo, nadie excepto los integrantes del Círculo Interior saben si esto es verdad. Los Discípulos de Caliban son un capítulo muy móvil y su flota ha sido vista en conflictos a lo largo y ancho del Imperio y, a veces, incluso más allá... Los rumores dicen que todos los conflictos en los que han tomado parte fueron instigados por el tal Cypher. Lo que es evidente es que los Discípulos de Caliban son expertos a la hora de detectar la presencia de Caídos.

La semilla genética para la fundación de este capítulo era la mejor que los Ángeles Oscuros podían ofrecer en aquel momento, pues estaba mucho más depurada incluso de lo que requiere el Adeptus Terra. Hasta hoy en día, la pureza de la semilla genética del capítulo ha sido examinada y controlada en busca de cualquier signo de corrupción o degradación, pero todavía sigue impoluta, por lo que el proceso de reclutamiento de nuevos No Perdonados para este capítulo es, sin duda, el más duro. Los guerreros de los Discípulos de Caliban son nobles y virtuosos en grado sumo, así que nunca dejan de lado su quehacer sagrado. En las diferentes naves de la flota del capítulo se guardan estupendos relicarios con objetos que conmemoran las victorias del capítulo, a sus guerreros y a sus ancestros. Cada compañía tiene diferentes Portadores de Reliquias, que llevan estos objetos a la batalla para inspirar a sus hermanos a acometer grandes actos de valor. La más sagrada de estas reliquias es el Lionus Censum, un enorme pergamino que detalla los nombres y actos heroicos de los hermanos de batalla más condecorados del capítulo.



## LOS CONSAGRADORES



Los Consagradores son un capítulo que casi no aparece en los registros imperiales. En muy pocos sitios se habla de sus misiones y no hay registro de su existencia en archivos previos al tercer siglo del 40º milenio. La primera aparición del capítulo se relata en el trabajo épico sobre el Segundo

Cisma de Kuppukin que realizó el notario de campo Corwen Quilp, del Administratum.

En el momento álgido de esta terrible guerra, el Ejército 52 estaba rodeado de traidores rebeldes y había sido reducido a veinte regimientos. Justo en ese momento, los Consagradores aterrizaron en el planeta para ayudarlos. Aunque no habían respondido a ninguna de las llamadas de ayuda del Ejército 52, los Consagradores aparecieron rápidamente y lanzaron un ataque directo contra la base de operaciones del enemigo. En unas seis horas, habían acabado con toda la estructura de mando de los rebeldes escindidos, lo que puso punto y final a la rebelión y le dio la victoria al Imperio.

Tras completar su tarea, el capítulo se retiró y no volvió a ser visto hasta pasadas tres décadas, cuando su 4ª compañía luchó junto a los Ángeles Oscuros en la Intervención de Arrulas. Aunque, por lo general, las descripciones de Quilp son un tanto vagas, el notario es muy preciso al indicar que todos los hermanos de batalla llevaban reliquias y que vestían y estaban equipados con armaduras y armas ancestrales, al igual que los vehículos que los acompañaban. Tal y como indica el notario de campo, parecía que los Consagradores hubieran heredado los elementos más reverenciados de la legión de los Ángeles Oscuros y que los hubieran conservado con gran cuidado para utilizarlos contra los enemigos de León.

## LOS ÁNGELES DE REDENCIÓN



Los Ángeles de Redención son un capítulo querido en todo el Imperio y casi tan afamado como los propios Ángeles Oscuros. Han combatido en incontables guerras, ya sea en solitario o como parte de un contingente. Sin embargo, tienen en común con el resto de los capítulos de No Perdonados el no mezclarse con sus aliados.

Los Ángeles de Redención demuestran un celo sin igual a la hora de vengar los agravios más antiguos sufridos por los Ángeles Oscuros. Nada disuade a los integrantes del capítulo de perseguir a los Caídos y cada una de las batallas en las que participan está pensada para acercar al capítulo más y más a su objetivo verdadero. Los Ángeles Oscuros han llegado a retirarse de muchas campañas para alcanzar un objetivo particular y desconocido; los Ángeles de Redención lo han hecho en muchas más ocasiones que sus progenitores, lo que a veces ha tenido consecuencias trágicas. En el momento clave de la Defensa de la Colmena Gatling, los Ángeles de Redención abandonaron el planeta dejando solas en la defensa del enclave a siete brigadas de milicianos frente a una marea de Orkos compuesta por tres millones de individuos. Los Ángeles de Redención nunca tuvie-

ron que responder por este acto, puesto que no quedó superviviente alguno que relatar lo sucedido. El capítulo se había embarcado en una cacería en la que atrapó a un notorio Caído, un antiguo señor de la compañía llamado Baalakai. Para los No Perdonados, aquella captura valió la pérdida de vidas, tanto de milicianos como de población, sufrida en la Colmena Gatling.

Quizá se deba a este incidente, y a incidentes similares, que las fuerzas imperiales hayan llegado a declinar la ayuda de los Ángeles de Redención (pese al gran insulto que supone hacer algo así). Las consecuencias de los actos del capítulo aún están por verse, pero podrían conllevar desde censura inquisitorial a la excomulgación. Todo dependerá de cómo se comporte a lo largo de los próximos años.

## LOS ÁNGELES DE ABSOLUCIÓN



Los Ángeles de Absolución son conocidos por mantener lazos muy estrechos con el capítulo de los Ángeles Oscuros, y ambos han llevado a cabo operaciones en común en muchísimas ocasiones. La 2ª Compañía de los Ángeles de Absolución ha trabajado mano a mano con el Ala de Cuervo y

ambas se han unido para llegar más lejos en sus cacerías de Caídos.

La cacería más famosa que ha tenido lugar gracias a la unión del Ala de Cuervo y la 2ª Compañía de los Ángeles de Absolución se produjo en Arcángel VII. Un pequeño grupo de Caídos y sus compinches se habían asentado en el polo norte del planeta muerto, en una región helada en la que no podía desarrollarse la vida. Tras dar con los Caídos, tanto el Ala de Muerte como la 2ª compañía de los Ángeles de Absolución asaltaron la fortaleza del enemigo. Pero los rivales gozaban de gran experiencia, estaban muy bien organizados y luchaban de forma feroz, por lo que el asalto duró dos días y en él perdieron la vida una docena de exterminadores. Tras conseguir abrir una brecha en la fortaleza, la fuerza combinada dio con tres Caídos y, aunque uno de ellos había muerto durante la batalla, los otros dos fueron capturados y llevados a la Roca.

En lo que se refiere a doctrina y temperamento, los Ángeles de Absolución se parecen mucho a los Ángeles Oscuros. Ambos capítulos tienen una línea ideológica muy similar, cuya única divergencia estriba en la culpabilidad que sienten ambos capítulos por los actos de los Caídos. Parece como si los Ángeles de Absolución considerasen que han sido exonerados de los pecados que se cometieron durante la Caída de Caliban. Aunque los Ángeles de Absolución no temen estar condenados espiritualmente por los actos de los Caídos, se consideran responsables de castigar a los traidores como acto de contrición.



# LISTA DE EJÉRCITO

**E**sta sección del codex está dedicada a la lista de ejército que te permitirá desplegar en el campo de batalla un ejército de los Ángeles Oscuros o de cualquiera de sus Capítulos Sucesores para jugar los diferentes escenarios del reglamento de Warhammer 40,000, aunque también te puede servir para organizar tus tropas a la hora de jugar escenarios que tú mismo hayas diseñado, ya sea como parte de una campaña o en partidas aisladas.

La lista de ejército te permite organizar un ejército basado en una sola compañía de batalla, junto con el apoyo que recibiría de otras compañías del capítulo. Si incluyes en el ejército al Señor del Ala de Muerte o al Señor del Ala de Cuervo, podrás crear un ejército exclusivo de Ala de Muerte o Ala de Cuervo, respectivamente.

La lista de ejército se divide en cinco secciones y todas las escuadras, los vehículos y los personajes de la lista de ejército están descritos en una de ellas dependiendo de su función en el campo de batalla. Además, toda miniatura de la lista de ejército tiene asignado un valor en puntos que varía en función de su nivel de efectividad en combate. Antes de escoger las tropas con las que vas a jugar una partida, tu contrincante y tú deberéis decidir qué escenario jugar y a cuántos puntos jugarlo, es decir, el número máximo de puntos que podréis gastar en vuestro ejército. Una vez hecho esto, ya puedes pasar a organizar un ejército como se describe a continuación.

## TABLAS DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

La lista de ejército debe usarse en combinación con la Tabla de Organización de Ejército del escenario correspondiente. Cada Tabla de Organización de Ejército se divide en cinco categorías que se corresponden con las secciones de la lista de ejército, cada una de las cuales está dividida en uno o más recuadros. Cada recuadro te permite elegir una unidad de las que se describen en esa sección de la lista de ejército. Los recuadros sombreados indican que debes incluir obligatoriamente en tu ejército una unidad de ese tipo. En esta página se incluye la Tabla de Misiones Estándar.

## MISIONES Y PUNTOS

Las listas de ejército están diseñadas básicamente para usarlas con las patrullas y misiones estándar del reglamento de Warhammer 40,000. También pueden usarse con cualquier otra misión que utilice Tablas de Organización de Ejército, pero ten en cuenta que en estos casos podrían no estar completamente equilibradas.

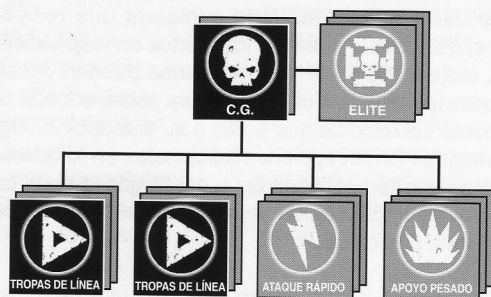
Si decides jugar a patrullas o a las misiones estándar, serán ellas las que dicten el número de puntos al que jugar. En el caso de las patrullas serán 400 puntos por participante y, en el caso de las misiones estándar, tendrán que ser al menos 500. Cuantos más puntos tengan los ejércitos, más larga será la partida.

Además, la misión que elijas determinará qué restricciones se aplican (en caso de que se aplique alguna) a la hora de elegir el ejército. Consulta los detalles sobre restricciones en las secciones *Patrullas* y *Organizar una batalla* del reglamento de Warhammer 40,000.

## LA LISTA DE EJÉRCITO

Antes de empezar a elegir las fuerzas del ejército has de acordar con tu contrincante el número de puntos máximo de cada fuerza. Muchos jugadores prefieren partidas de 1.500 puntos por bando, lo que supone unas dos horas de juego (una buena parte de la tarde o de la noche). Mira la lista de ejército y elige las unidades que prefieres incluir, cuántas miniaturas habrá en cada una y qué equipo o mejoras tendrán. Todo el equipo y mejoras tiene que estar representado en la miniatura. Después de eso, resta el valor en puntos de la unidad del total de puntos del ejército y, a continuación, pasa a elegir otra unidad. Sigue repitiendo el proceso hasta haber gastado todos los puntos disponibles... ¡Y ya estás listo para ir a la guerra!

## MISIONES



### OBLIGATORIO

1 C.G.  
2 tropas de línea

### OPCIONAL

1 C.G.  
4 tropas de línea  
3 elite

### OPCIONAL

3 ataque rápido  
3 apoyo pesado

## CÓMO REPRESENTAR LOS CAPÍTULO SUCESESORES

Coleccionar un ejército basado en un capítulo sucesor es sencillo: basta con que utilices la lista de ejército de los Ángeles Oscuros que te presentamos a continuación para crear el ejército y que pintes las miniaturas con el esquema de color adecuado (consulta la página 72), o con uno inventado.

Para representar a los diferentes maestros de los capítulos sucesores puedes utilizar las miniaturas y reglas que representan a los personajes de los Ángeles Oscuros (como Azrael o Belial), solo tendrás que inventarte nombres nuevos.

Esta es una forma estupenda de personalizar tu ejército, aunque debes asegurarte de que tu oponente sabe qué es cada cosa.



## UNIDADES

En la lista de ejército se describen todas las unidades que puedes incluir en una partida. Entre las páginas 23 y 55 encontrarás más información sobre el trasfondo y las reglas de cada una de las tropas, vehículos y equipo que aparece en esta lista de ejército, mientras que en las páginas 57-72 encontrarás ejemplos de las miniaturas Citadel que necesitas para representar cada tropa, vehículo y elemento de equipo de la siguiente lista de ejército.

La descripción de cada unidad está dividida en siete secciones:

ESCUADRA DE ASALTO		VALOR EN PUNTOS: 125 PTOS.																														
1	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HA</th> <th>HP</th> <th>F</th> <th>R</th> <th>H</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>L</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sargento Veterano</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>9</td> <td>3+</td> </tr> <tr> <td>Marine Espacial</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>8</td> <td>3+</td> </tr> </tbody> </table>		HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	6
	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S																							
Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+																							
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+																							
2	<b>Composición:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Sargento Veterano</li> <li>4 Marines Espaciales</li> </ul>	4																														
3	<b>Tipo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infantería retropropulsada</li> </ul>	7																														
5	<b>Reglas especiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Y no conocerán el miedo</li> <li>Escuadras de combate</li> <li>Despliegue rápido</li> </ul>	<b>Opciones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>En la escuadra se pueden incluir cinco Marines Espaciales adicionales (+110 pts.).</li> <li>Hasta dos Marines Espaciales pueden reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (15 pts./min.).</li> <li>El Sargento Veterano puede reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 pts.).</li> <li>El Sargento Veterano puede reemplazar la espada sierra por un arma de energía (+15 pts.) o por un puño de combate (+25 pts.).</li> <li>El Sargento Veterano puede equiparse con bombas de fusión (+5 pts.).</li> <li>El Sargento Veterano puede equiparse con un escudo de combate (+10 pts.).</li> </ul>																														
		7																														
		<b>Transporte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las escuadras de asalto pueden no llevar los retrorreactores para ser consideradas infantería, con lo que podrán elegir una cápsula de desembarco o un Rhino como vehículo de transporte asignado sin coste adicional en puntos (consulta el valor en puntos de las opciones del Rhino en la página 87).</li> </ul>																														

1 **Perfil:** tras el nombre de la unidad se presenta el perfil de las miniaturas que incluye y el coste de la unidad básica, sin mejoras adicionales. Por ejemplo, la unidad que te mostramos arriba corresponde a una escuadra de asalto que cuesta 125 puntos.

2 **Composición:** en los casos que corresponda se indicará el número y tipo de miniaturas que conforman la unidad. Por ejemplo, la escuadra de asalto de 125 puntos del ejemplo está compuesta por un sargento veterano y cuatro Marines Espaciales.

3 **Tipo:** aquí se hace referencia al tipo de unidad que es cada unidad (véase la sección *Tipos especiales de unidad* del reglamento de Warhammer 40,000). Por ejemplo, una unidad puede ser infantería, vehículo o infantería retropropulsada, y seguir unas determinadas reglas de movimiento, disparo, asalto, etc.

4 **Equipo:** aquí se lista el equipo que llevan de base las miniaturas de la unidad. El coste de todas estas miniaturas y de su equipo básico se incluye en el coste general de la unidad.

5 **Reglas especiales:** aquí se enumeran las reglas especiales de la unidad. Las reglas especiales se explican en la sección *Fuerzas de los Ángeles Oscuros* de este codex y en la sección *Reglas especiales universales* del reglamento. Por ejemplo, la escuadra de asalto del ejemplo tiene las reglas especiales *Y no conocerán el miedo* y *escuadras de combate*, que se describen en la página 23 de este codex, y *despliegue rápido*, descrita en el reglamento de Warhammer 40,000.

6 **Opciones:** aquí se describen las mejoras que puedes aplicar a la unidad. Toda miniatura que reciba una mejora costará, además, los puntos correspondientes a la mejora. No todas las miniaturas pueden acceder a todas las mejoras, cada miniatura podrá adoptar únicamente las mejoras que estén a su disposición. Algunas unidades tienen opciones adicionales en lo referente a cómo pueden ser elegidas o desplegadas en el campo de batalla, que suelen depender de si están asociadas a algún personaje.

7 **Transporte:** aquí se indica qué vehículos de transporte puede emplear la unidad. Estos vehículos asignados a unidades se describen en la página 87, y en la sección *Vehículos de transporte* del reglamento de Warhammer 40,000 se explica exactamente su funcionamiento.





C.G.



## AZRAEL, SUPREMO MAESTRE

VALOR EN PUNTOS: 225 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Supremo Maestro	5	5	4	4	4	5	4	10	2+

**Tipo:**

- Infantería

**Individual:**

- El ejército solo puede incluir un Supremo Maestro.

**Equipo:**

- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Pistola bólter
- Defensora
- Yelmo de León
- Espada de los Secretos
- Furia de León

**Reglas especiales:**

- Coraje
- Personaje independiente
- Ritos de batalla

**Opciones:**

- Si Azrael está en el ejército, el portaestandarte de una de las escuadras de mando podrá reemplazar un estandarte de compañía por el estandarte del capítulo (+15 pts.).

## BELIAL, SEÑOR DEL ALA DE MUERTE

VALOR EN PUNTOS: 130 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor del Ala de Muerte	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

**Tipo:**

- Infantería

**Individual:**

- El ejército solo puede incluir un Señor del Ala de Muerte

**Equipo:**

- Armadura de exterminador
- Bólter de asalto
- Espada del Silencio

**Reglas especiales:**

- Coraje
- Personaje independiente
- Ritos de batalla

**Organización del ejército:**

- Si Belial está en el ejército, las escuadras de exterminadores del Ala de Muerte pueden considerarse tanto tropas de elite como tropas de línea.

**Opciones:**

- Puede reemplazar el bólter de asalto y la Espada del Silencio por un martillo de trueno y un escudo de tormenta o por dos cuchillas relámpago (gratis).
- Si Belial está en el ejército, una escuadra de exterminadores del ejército puede ser implementada de la siguiente manera:
  - un exterminador puede convertirse en un portaestandarte con el estandarte de compañía del Ala de Muerte (+25 pts.);
  - un exterminador puede convertirse en un apotecario equipado con un narthecium/reductor (+30 pts.).

## SAMMAEL, SEÑOR DEL ALA DE CUERVO

VALOR EN PUNTOS: 205 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor del Ala de Cuervo	5	5	4	4(5)	3	5	3	10	3+

**Tipo:**

- Motocicleta a reacción

**Individual:**

- El ejército solo puede incluir un Señor del Ala de Cuervo.

**Reglas especiales:**

- Coraje
- Ritos de batalla

**Equipo:**

- Servoarmadura
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Pistola bólter
- Aura de hierro
- Espada del Cuervo
- Manto adamantino
- Motocicleta a reacción con cañón de plasma y bólter de asalto acoplado

**Opciones:**

- Puede reemplazar la motocicleta a reacción por el Land Speeder del Señor del Ala de Cuervo (gratis); en este caso, el tipo de la unidad pasa a ser "vehículo".
- Si Sammael está en el ejército, uno de los escuadrones de ataque del Ala de Cuervo puede ser implementado de la siguiente manera:
  - una miniatura que conduzca una motocicleta puede convertirse en un portaestandarte con el estandarte de compañía del Ala de Cuervo (+25 pts.);
  - una miniatura que conduzca una motocicleta puede convertirse en un apotecario equipado con un narthecium/reductor (+15 pts.).

	Tipo	Blindaje			
		HP	F	L	P
Land Speeder del Señor del Ala de Cuervo	Rápido, Gravitatorio	5	14	14	10

**Equipo:**

- Bólter pesado acoplado
- Cañón de asalto acoplado

**Reglas especiales:**

- Escudo de la noche
- Despliegue rápido





C.G.

**EZEKIEL, GRAN MAESTRE DE LOS BIBLIOTECARIOS**

VALOR EN PUNTOS: 170 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Maestro	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

**Tipo:**

- Infantería

**Individual:**

- El ejército solo puede incluir un Gran Maestro de los Bibliotecarios.

**Equipo:**

- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Escudo de los Secretos
- Liberadora
- Azote de Traidores
- Libro de la Salvación
- Capucha psíquica

**Reglas especiales:**

- Coraje
- Personaje independiente
- Psíquico

**Poderes psíquicos:**

- Escudo de Energía
- Fuego Infernal
- Parásito Mental

**CAPELLÁN INTERROGADOR**

VALOR EN PUNTOS: 120 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capellán-Interrogador	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

**Tipo:**

- Infantería

**Equipo:**

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Rosarius
- Crozius arcanum

**Reglas especiales:**

- Personaje independiente
- Honor del capítulo
- Letanías del odio

**Opciones:**

- Puede reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 pts.) o por un puño de combate (+25 pts.).
- Puede equiparse con un bólter de asalto (+5 pts.) o con una combiarma de lanzallamas, de rifle de plasma o de rifle de fusión (+10 pts.).
- Puede equiparse con bombas de fusión (+5 pts.).
- Puede equiparse con un retrorreactor (+20 pts.) o bien:
  - con una motocicleta (+30 pts.) o
  - puede reemplazar todo su equipo por una armadura de exterminador, un bólter de asalto, un rosarius y un crozius arcanum (+25 pts.). Si está equipado con armadura de exterminador, puede reemplazar el bólter asalto por una combiarma de lanzallamas, de rifle de plasma o de rifle de fusión (+5 pts.); pero no podrá escoger otras opciones.

**SEÑOR DE LA COMPAÑÍA**

VALOR EN PUNTOS: 100 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor de la Compañía	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

**Tipo:**

- Infantería

**Equipo:**

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Aura de hierro
- Espada sierra

**Reglas especiales:**

- Coraje
- Personaje independiente
- Ritos de batalla

**Opciones:**

- Puede reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 pts.).
- Puede reemplazar la espada sierra por:
  - un arma de energía (+15 pts.);
  - un puño de combate o una sola cuchilla relámpago (+25 pts.);
  - un par de cuchillas relámpago o un martillo de trueno (+30 pts.).
- Puede equiparse con un bólter de asalto (+5 pts.) o con una combiarma de lanzallamas, de rifle de plasma o de rifle de fusión (+10 pts.).
- Puede equiparse con bombas de fusión (+5 pts.).
- Puede equiparse con un retrorreactor (+20 pts.).

**CAPELLÁN**

VALOR EN PUNTOS: 100 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capellán	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

**Tipo:**

- Infantería

**Equipo:**

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Rosarius
- Crozius arcanum

**Reglas especiales:**

- Personaje independiente
- Honor del capítulo
- Letanías del odio

**Opciones:**

- Puede reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 pts.) o por un puño de combate (+25 pts.).
- Puede equiparse con un bólter de asalto (+5 pts.) o con una combiarma de lanzallamas, de rifle de plasma o de rifle de fusión (+10 pts.).
- Puede equiparse con bombas de fusión (+5 pts.).
- Puede equiparse con un retrorreactor (+20 pts.) o con una motocicleta (+30 pts.).





C.G.



## BIBLIOTECARIO

VALOR EN PUNTOS: 120 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Bibliotecario	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

**Tipo:**

- Infantería

**Equipo:**

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Capucha psíquica
- Arma psíquica

**Poderes psíquicos:**

- Escudo de Energía
- Fuego Infernal

**Reglas especiales:**

- Coraje
- Personaje independiente
- Psíquico

**Opciones:**

- Puede reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 pts.).
- Puede equiparse con un bólter de asalto (+5 pts.) o con una combiarma de lanzallamas, de rifle de plasma o de rifle de fusión (+10 pts.).
- Puede equiparse con bombas de fusión (+5 pts.).
- Puede equiparse con un retrorreactor (+20 pts.) o bien:
  - con una motocicleta (+30 pts.) o
  - puede reemplazar todo su equipo por una armadura de exterminador, un bólter de asalto, una capucha psíquica y un arma psíquica (+25 pts.). Si está equipado con armadura de exterminador, puede reemplazar el bólter asalto por una combiarma de lanzallamas, de rifle de plasma o de rifle de fusión (+5 pts.); pero no podrá escoger otras opciones.

## ESCUADRAS DE MANDO

Los ejércitos de los Ángeles Oscuros pueden incluir una escuadra de mando por cada personaje independiente que haya en el ejército. Estas escuadras de mando no se cuentan entre las unidades que puede incluir el ejército en la Tabla de Organización de Ejército; pero, por lo demás, se consideran una unidad independiente de C.G.

## ESCUADRA DE MANDO

VALOR EN PUNTOS: 105 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

**Composición:**

- 5 Marines Espaciales Veteranos.

**Tipo:**

- Infantería

**Equipo:**

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Bólter o espada sierra

**Reglas especiales:**

- Coraje

**Transporte:**

- Las escuadras de mando pueden elegir una cápsula de desembarco, un Rhino o un Razorback como vehículo de transporte asignado (consulta su valor en puntos en la página 87).

**Opciones:**

- Hasta dos Veteranos pueden reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 pts./min.).
- Hasta dos Veteranos pueden reemplazar el bólter o la espada sierra por un arma de energía (+15 pts./min.) o por un puño de combate (+25 pts./min.).
- Todo Veterano puede equiparse con bombas de fusión (+5 pts./min.).
- Hasta dos Veteranos pueden reemplazar el bólter o la espada sierra por un lanzallamas (+5 pts./min.), un rifle de fusión (+10 pts./min.) o un rifle de plasma (+15 pts./min.).
- Un único Veterano puede convertirse en un Apotecario equipado con un narthecium/reductor (+20 pts.).
- Un único Veterano puede convertirse en portaestandarte y llevar un estandarte de la compañía (+10 pts.).
- Por cada Señor de la Compañía que haya en el ejército, una de las escuadras de mando puede convertir a uno de sus miembros en el Campeón de la Compañía, miniatura que tendrá que reemplazar su espada sierra por un arma de energía y un escudo de combate (+25 pts.).
- Por cada Capellán Interrogador que haya en el ejército, una de las escuadras de mando puede convertir al portaestandarte de la compañía en portador de un estandarte sagrado (+5 pts.).

## HERMANO BETHOR

Los Ángeles Oscuros tienen tres estandartes ancestrales, todos los cuales datan de la época de la Gran Cruzada. Las costumbres establecen que solamente se utilice uno de estos estandartes en batalla; los demás permanecerán protegidos por campos de estasis en el Gran Salón de la Roca.

El Hermano Bethor es el actual portaestandarte del Estandarte Sagrado. Fue elegido para esta tarea por la excepcional valentía que demostró durante la Purga de Durganion XIII, donde el solo recuperó el estandarte de la 3ª Compañía que había quedado bajo las patas de una horda de genestealers.



# ELITE

## ESCUADRA DEL ALA DE MUERTE

VALOR EN PUNTOS: 215 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento									
Exterminador	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Exterminador	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

**Composición:**

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

**Tipo:**

- Infantería

**Equipo:**

- Armadura de exterminador
- Bólter de asalto
- Puño de combate (el sargento, espada de energía)

**Reglas especiales:**

- Coraje
- Asalto del Ala de Muerte

**Opciones:**

- Todo integrante de la unidad puede reemplazar sus armas por un par de cuchillas relámpago (gratis) o por un martillo de trueno y un escudo de tormenta (gratis).
- Todo integrante de la unidad puede reemplazar su puño de combate o la espada de energía por un puño sierra (+5 pts./min.).
- Un único exterminador puede equiparse con un lanzamisiles Ciclón (+20 pts.) o reemplazar su bólter de asalto por un lanzallamas pesado (+5 pts.) o por un cañón de asalto (+30 pts.).

## DREADNOUGHT

VALOR EN PUNTOS: 125 PTOS.

	Tipo	HA	HP	F	I	A	Blindaje		
Dreadnought	Bípode	4	4	6	4	2	F	L	P
							12	12	10

**Equipo:**

- Cañón de asalto
- Armas de combate cuerpo a cuerpo de dreadnought (con bólter de asalto incorporado)
- Descargadores de humo
- Reflector

**Opciones:**

- Puede convertirse en Dreadnought Venerable (+20 pts.).
- Puede reemplazar las armas de combate cuerpo a cuerpo de dreadnought por un lanzamisiles (+10 pts.).
- Puede reemplazar el bólter de asalto por un lanzallamas pesado (+5 pts.).
- Puede reemplazar el cañón de asalto por un cañón de fusión, un cañón de plasma o un cañón automático acoplado (gratis); o por un cañón láser acoplado (+20 pts.).
- Puede tener blindaje adicional (+15 pts.).

**Transporte:**

- Los dreadnoughts pueden elegir una cápsula de desembarco como vehículo de transporte asignado (consulta su valor en puntos en la página 87).

## TECNOMARINES

Los ejércitos de los Ángeles Oscuros pueden incluir un tecnomarine por cada vehículo elegido de entre las opciones de elite y apoyo pesado de la lista de ejército (sin contar los vehículos de transporte asignados). El tecnomarine no se cuenta entre las unidades que puede incluir el ejército en la Tabla de Organización de Ejército; pero, por lo demás, se considera una unidad de elite independiente.

## TECNOMARINE

VALOR EN PUNTOS: 75 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tecnomarine	4	4	4	4	2	4	2	9	2+
Servidor	4	4	3	3	1	3	1	8	4+

**Tipo:**

- Infantería

**Reglas especiales:**

- Y no conocerán el miedo
- Bendición del Omnisiah

**Equipo:**

- Armadura artesanal
- Bólter o pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Arma de energía
- Servobrazo

**Opciones:**

- Puede reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 pts.).
- Puede reemplazar el servobrazo por un servoarmés (+25 pts.).
- El Tecnomarine puede estar acompañado por hasta cuatro Servidores equipados con un servobrazo y un arma de combate cuerpo a cuerpo (+25 pts./min.). Todo Servidor puede reemplazar su servobrazo por un bólter pesado o un cañón de fusión (gratis) o por un cañón de plasma (+10 pts./min.).

**Transporte:**

- Los tecnomarines pueden elegir una cápsula de desembarco, un Rhino o un Razorback como vehículo de transporte asignado (consulta su valor en puntos en la pág. 87).



# ELITE

## ESCUADRA DE VETERANOS DE LA COMPAÑÍA VALOR EN PUNTOS: 100 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

### Composición:

- 1 Sargento Veterano
- 4 Veteranos

### Tipo:

- Infantería

### Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Escuadras de combate

### Transporte:

- Las escuadras de veteranos de la compañía pueden elegir una cápsula de desembarco, un Rhino o un Razorback como vehículo de transporte asignado (consulta su valor en puntos en la página 87).

### Equipo:

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Bólter o espada sierra

### Opciones:

- En la escuadra se pueden incluir hasta cinco Veteranos adicionales (+20 ptos./min.).
- Hasta tres Veteranos pueden reemplazar el bólter o la espada sierra por un arma de la siguiente lista:
  - bólter de asalto (+5 ptos./min.);
  - combiarma (+10 ptos./min.);
  - arma de energía o pistola de plasma (15 ptos./min.);
  - puño de combate o una cuchilla relámpago (+25 ptos./min.);
  - un par de cuchillas relámpago o un martillo de trueno (+30 ptos./min.).
- Todo Veterano puede equiparse con un escudo de combate (+5 ptos./min.) o con un escudo de tormenta (+10 ptos./min.).
- Todo Veterano puede equiparse con bombas de fusión (+5 ptos./min.).
- Uno de los Veteranos puede reemplazar el bólter o la espada sierra por un lanzallamas (+5 ptos.), por un rifle de fusión (+10 ptos.) o por un rifle de plasma (+15 ptos.).
- Uno de los Veteranos puede reemplazar el bólter por un bólter pesado, un lanzamisiles o un cañón de fusión (+10 ptos.) o por un cañón de plasma o un cañón láser (+20 ptos.).

## ESCUADRA DE EXPLORADORES VALOR EN PUNTOS: 80 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento Explorador	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Explorador	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

### Composición:

- 1 Sargento Explorador
- 4 Exploradores

### Tipo:

- Infantería

### Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Infiltradores
- Moverse a través de cobertura
- Escuadras de combate

### Equipo:

- Armadura de explorador
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Bólter, escopeta, espada sierra o filoarma

### Opciones:

- En la escuadra se pueden incluir cinco Exploradores adicionales (+65 ptos.).
- Todo Explorador puede reemplazar su bólter por un rifle de francotirador (+5 ptos./min.).
- Uno de los Exploradores puede reemplazar su bólter por un bólter pesado (+15 ptos.) o por un lanzamisiles (+20 ptos.).
- El Sargento puede reemplazar su pistola bólter por una pistola de plasma (+15 ptos.).
- El Sargento puede reemplazar su bólter por un arma de energía (+15 ptos.) o un puño de combate (+25 ptos.).
- El Sargento puede equiparse con bombas de fusión (+5 ptos.).

### Transporte:

- Las escuadras de exploradores pueden elegir una cápsula de desembarco como vehículo de transporte asignado (consulta su valor en puntos en la página 87).

## SARGENTO NAAMAN

El Sargento Naaman fue la pieza clave para derrotar a los Orkos en Limnos. Cuando los primeros exploradores que habían sido enviados para contener al enemigo se vieron forzados a retirarse debido a la gran cantidad de Orkos que avanzaban, Naaman fue el único que consiguió escapar a la horda de Nazdreg. Naaman se puso al mando de una escuadra de exploradores y consiguió abrirse camino entre los

centinelas orkos y descubrir cómo se estaba produciendo el ataque. Fue Naaman quien transmitió los detalles de la maquinaria de teleportación de los Orkos a los tecnomarines y teleportó a las tropas del Ala de Muerte para que la destruyeran. Naaman resistió varios ataques de los Orkos en espera de refuerzos antes de morir a manos de un dreadnought orko. Su nombre fue inscrito en el Libro del Honor.



# ▶ LÍNEA ▶

## ESCUADRA TÁCTICA

VALOR EN PUNTOS: 90 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

### Composición:

- 1 Sargento Veterano
- 4 Marines Espaciales

### Tipo:

- Infantería

### Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Escuadras de combate

### Transporte:

- Las escuadras tácticas pueden elegir una cápsula de desembarco, un Rhino o un Razorback como vehículo de transporte asignado (consulta su valor en puntos en la página 87).

### Equipo:

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Bólter

### Opciones:

- En la escuadra se pueden incluir cinco Marines Espaciales adicionales (+75 ptos.).
- El Sargento Veterano puede reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 ptos.).
- El Sargento Veterano puede reemplazar el bólter por una espada sierra (gratis), por un arma de energía (+15 ptos.) o por un puño de combate (+25 ptos.).
- El Sargento Veterano puede equiparse con bombas de fusión (+5 ptos.).
- Uno de los Marines Espaciales puede reemplazar el bólter por un lanzallamas (+5 ptos.), por un rifle de fusión (10 ptos.) o por un rifle de plasma (+15 ptos.).
- Si la escuadra está compuesta por diez miniaturas, uno de los Marines Espaciales puede reemplazar su bólter por un bólter pesado, un cañón de fusión o un lanzamisiles (+10 ptos.); por un cañón de plasma (+15 ptos.); o por un cañón láser (+20 ptos.).

# ATAQUE RÁPIDO

## ESCUADRA DE ASALTO

VALOR EN PUNTOS: 125 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

### Composición:

- 1 Sargento Veterano
- 4 Marines Espaciales

### Tipo:

- Infantería retropropulsada

### Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Escuadras de combate
- Despliegue rápido

### Equipo:

- Servoarmadura
- Retrorreactor
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Espada sierra

### Opciones:

- En la escuadra se pueden incluir cinco Marines Espaciales adicionales (+110 ptos.).
- Hasta dos Marines Espaciales pueden reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (15 ptos./min.).
- El Sargento Veterano puede reemplazar la pistola bólter por una pistola de plasma (+15 ptos.).
- El Sargento Veterano puede reemplazar la espada sierra por un arma de energía (+15 ptos.) o por un puño de combate (+25 ptos.).
- El Sargento Veterano puede equiparse con bombas de fusión (+5 ptos.).
- El Sargento Veterano puede equiparse con un escudo de combate (+10 ptos.).

### Transporte:

- Las escuadras de asalto pueden no llevar los retrorreactores para ser consideradas infantería, con lo que podrán elegir una cápsula de desembarco o un Rhino como vehículo de transporte asignado sin coste adicional en puntos (consulta el valor en puntos de las opciones del Rhino en la página 87).



# ATAQUE RÁPIDO

## ESCUADRÓN DE ATAQUE DEL ALA DE CUERVO

VALOR EN PUNTOS: 120 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento del Ala de Cuervo	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Motorista del Ala de Cuervo	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Motorista de Ataque	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

	Tipo	Blindaje	HP	F	L	P
Land Speeder	Rápido, gravitatorio	4	10	10	10	

### Composición:

- 1 Sargento del Ala de Cuervo
- 2 Motoristas del Ala de Cuervo

### Tipo:

- Las motocicletas y motocicletas de ataque son motocicletas.
- Los Land Speeders son vehículos.

### Equipo:

- Servoarmadura
- Pistola bólder o espada sierra
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Motocicleta de los Marines Espaciales con bólder acoplado y baliza de teleportación

### Reglas especiales

(solo motocicletas y motocicletas de ataque):

- Coraje
- Exploradores
- Escuadras de combate

### Opciones:

- El escuadrón puede incluir tres Motoristas del Ala de Cuervo adicionales (+100 pts.).
- El Sargento puede reemplazar la pistola bólder por una pistola de plasma (+15 pts.).
- El Sargento puede equiparse con bombas de fusión (+5 pts.).
- El Sargento puede equiparse con un arma de energía (+15 pts.) o con un puño de combate (+25 pts.).
- Hasta dos Motoristas del Ala de Cuervo pueden equiparse con un lanzallamas (+5 pts./min.), un rifle de fusión (+10 pts./min.) o un rifle de plasma (+15 pts./min.).
- El escuadrón puede incluir una Motocicleta de Ataque cuyos motoristas estarán equipados con servoarmadura, pistola bólder, granadas de fragmentación y granadas perforantes, y la motocicleta en sí con una baliza de teleportación, con un bólder acoplado y con un bólder pesado o un cañón de fusión (+50 pts.).
- Si el tamaño del escuadrón se incrementa a seis motocicletas, también podrá incluir un Land Speeder con un bólder pesado y un cañón de asalto (+100 pts.).

## ESCUADRÓN DE APOYO DEL ALA DE CUERVO

VALOR EN PUNTOS: 65 PTOS.

	Tipo	Blindaje	HP	F	L	P
Land Speeder	Rápido, gravitatorio	4	10	10	10	

### Composición:

- 1 Land Speeder del Ala de Cuervo con bólder pesado

### Tipo:

- Escuadrón de vehículos

### Opciones:

- El escuadrón puede incluir hasta cuatro Land Speeders del Ala de Cuervo adicionales con bólder pesado (+65 pts./min.).
- Todo Land Speeder puede reemplazar el bólder pesado por un cañón de fusión (gratis).
- Uno de los Land Speeders puede equiparse con un lanzamisiles Tifón (+10 pts.).
- Uno de los Land Speeders (siempre que no esté equipado con un lanzamisiles Tifón) puede equiparse con un lanzallamas pesado (+10 pts.) o con un cañón de asalto (+35 pts.).

## LAS CUCHILLAS DE LA VERDAD

Las Cuchillas de la Verdad, contenidas en un relicario sagrado y confiadas en la actualidad al Capellán Interrogador Asmodai, son unas ancestrales y terribles herramientas que parecen cuchillos con varios filos perfectamente afilados. Los filos tienen numerosos cables neuronales capaces de infligir un daño increíble en las fibras nerviosas que cortan. Aunque no fueron diseñadas para combatir, a lo largo de los

siglos han sido empuñadas en batalla en lugar del crozius arcanum por varios capellanes interrogadores, que las han utilizado para incapacitar hasta al enemigo más poderoso. Se dice que los Caidos temen las Cuchillas de la Verdad más que a la propia muerte, pues el más leve de sus pinchazos causa tanto dolor que nadie puede resistir la urgencia de suplicar el perdón... o la muerte.



# APOYO PESADO

## ESCUADRA DE DEVASTADORES

VALOR EN PUNTOS: 90 PTOS.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

### Composición:

- 1 Sargento Veterano
- 4 Marines Espaciales

### Tipo:

- Infantería

### Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Escuadras de combate

### Equipo:

- Servoarmadura
- Pistola bólder
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes
- Bólder

### Transporte:

- Las escuadras de devastadores pueden elegir una cápsula de desembarco, un Rhino o un Razorback como vehículo de transporte asignado (consulta su valor en puntos en la página 87).

### Opciones:

- La escuadra puede incluir cinco Marines Espaciales adicionales (+75 ptos.).
- El Sargento Veterano puede reemplazar el bólder o la pistola bólder por una espada sierra (gratis), o la pistola bólder por una pistola de plasma (+15 ptos.).
- El Sargento Veterano puede reemplazar la espada sierra por un arma de energía (+15 ptos.) o por un puño de combate (+25 ptos.).
- El Sargento Veterano puede equiparse con bombas de fusión (+5 ptos.).
- Hasta cuatro Marines Espaciales pueden reemplazar el bólder por un arma de la siguiente lista:
  - bólder pesado o cañón de fusión (+15 ptos./min.);
  - lanzamisiles (+20 ptos./min.);
  - cañón de plasma (+25 ptos./min.);
  - cañón láser (+35 ptos./min.).

## LAND RAIDER

VALOR EN PUNTOS: 250 PTOS.

		Blindaje		
Tipo	HP	F	L	P
Tanque	4	14	14	14

### Reglas especiales:

- Poder del espíritu máquina
- Vehículo de asalto

### Equipo:

- Bólder pesado acoplado
- Dos cañones láser acoplados
- Descargadores de humo
- Reflector

### Opciones:

- Bólder de asalto en afuste exterior (+5 ptos.).
- Misil cazador asesino (+15 ptos.).
- Blindaje adicional (+15 ptos.).

### Capacidad de transporte:

- Diez miniaturas.
- Las miniaturas con armadura de exterminador equivalen a dos miniaturas.

## LAND RAIDER CRUZADO

VALOR EN PUNTOS: 250 PTOS.

		Blindaje		
Tipo	HP	F	L	P
Tanque	4	14	14	14

### Reglas especiales:

- Poder del espíritu máquina
- Vehículo de asalto

### Equipo:

- Cañón de asalto acoplado
- Cañón de fusión
- Dos bólteres Huracán
- Descargadores de metralla
- Descargadores de humo
- Reflector

### Opciones:

- Bólder de asalto en afuste exterior (+5 ptos.).
- Misil cazador asesino (+15 ptos.).
- Blindaje adicional (+15 ptos.).

### Capacidad de transporte:

- Dieciséis miniaturas.
- Las miniaturas con armadura de exterminador equivalen a dos miniaturas.

## PREDATOR

VALOR EN PUNTOS: 70 PTOS.

		Blindaje		
Tipo	HP	F	L	P
Tanque	4	13	11	10

### Equipo:

- Cañón automático
- Descargadores de humo
- Reflector

### Opciones:

- Bólder de asalto en afuste exterior (+5 ptos.).
- Misil cazador asesino (+15 ptos.).
- Pala excavadora (+5 ptos.).
- Blindaje adicional (+15 ptos.).
- Puede reemplazar el cañón automático por un cañón láser acoplado (+35 ptos.).
- 2 barquillas laterales con bólder pesado (+25 ptos.) o cañón láser (+60 ptos.).



## APOYO PESADO

### WHIRLWIND

VALOR EN PUNTOS: 85 PTOS.

Tipo	HP	Blindaje			
		F	L	P	
Tanque	4	11	11	10	

#### Equipo:

- Lanzamisiles Whirlwind
- Descargadores de humo
- Reflector

#### Opciones:

- Bólder de asalto en afuste exterior (+5 ptos.).
- Misil cazador asesino (+15 ptos.).
- Pala excavadora (+5 ptos.).
- Blindaje adicional (+15 ptos.).

### VINDICATOR

VALOR EN PUNTOS: 125 PTOS.

Tipo	HP	Blindaje			
		F	L	P	
Tanque	4	13	11	10	

#### Equipo:

- Cañón Demolisher
- Bólder de asalto
- Descargadores de humo
- Reflector

#### Opciones:

- Bólder de asalto en afuste exterior (+5 ptos.).
- Misil cazador asesino (+15 ptos.).
- Pala excavadora (+5 ptos.).
- Blindaje adicional (+15 ptos.).

## VEHÍCULOS DE TRANSPORTE ASIGNADOS

Algunas unidades de los Ángeles Oscuros tienen la opción de ir acompañadas de un vehículo de transporte asignado. Estos vehículos no ocupan ninguna de las opciones de la Tabla de Organización de Ejército; pero, por lo demás, se consideran unidades independientes. Consulta las reglas de estos transportes en la sección *Vehículos de transporte* del reglamento de Warhammer 40,000.

### RHINO

VALOR EN PUNTOS: 35 PTOS.

Tipo	HP	Blindaje			
		F	L	P	
Tanque	4	11	11	10	

#### Equipo:

- Bólder de asalto
- Descargadores de humo
- Reflector

#### Reglas especiales:

- Reparación

#### Capacidad de transporte:

- Diez miniaturas
- No puede transportar miniaturas con armadura de exterminador

#### Opciones:

- Bólder de asalto en afuste exterior (+5 ptos.).
- Misil cazador asesino (+15 ptos.).
- Pala excavadora (+5 ptos.).
- Blindaje adicional (+15 ptos.).

### RAZORBACK

VALOR EN PUNTOS: 50 PTOS.

Tipo	HP	Blindaje			
		F	L	P	
Tanque	4	11	11	10	

#### Equipo:

- Bólder pesado acoplado
- Descargadores de humo
- Reflector

#### Opciones:

- Bólder de asalto en afuste exterior (+5 ptos.).
- Misil cazador asesino (+15 ptos.).
- Pala excavadora (+5 ptos.).
- Blindaje adicional (+15 ptos.).
- Puede reemplazar el bólder pesado acoplado por un cañón láser acoplado (+30 ptos.).

#### Capacidad de transporte:

- Seis miniaturas.
- No puede transportar miniaturas con armadura de exterminador.

### CÁPSULA DE DESEMBARCO

VALOR EN PUNTOS: 50 PTOS.

Tipo	HP	Blindaje			
		F	L	P	
Vehículo descubierto	2	12	12	12	

#### Equipo:

- Bólder de asalto

#### Reglas especiales:

- Sistema de guía inercial
- Inmóvil

#### Capacidad de transporte:

- Diez miniaturas.
- Las miniaturas con armadura de exterminador equivalen a dos miniaturas.
- Puede transportar un dreadnought, que cuenta como diez miniaturas.



# SUMARIO

## TROPAS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Pág.
Azrael	5	5	4	4	4	5	4	10	2+	46
Belial	5	5	4	4	3	5	3	10	2+	43
Bibliotecario	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	38
Capellán Interrogador	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	37
Capellán	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	37
Explorador	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	29
Exterminador	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	28
Ezekiel	5	5	4	4	3	5	3	10	2+	41
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	24
Motorista de Ataque	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	27
Motorista	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	27
Sammael	5	5	4	4(5)	3	5	3	10	3+	45
Señor de la Compañía	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	36
Servidor	4	4	3	3	1	3	1	8	4+	31
Tecnomarine	4	4	4	4	2	4	2	9	2+	31
Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	24

## VEHÍCULOS

	HP	Blindaje			Pág.
		Frontal	Lateral	Posterior	
Cápsula de Desembarco	2	12	12	12	35
Land Raider	4	14	14	14	34
Land Raider Cruzado	4	14	14	14	35
Land Speeder	4	10	10	10	27
Predator	4	13	11	10	32
Razorback	4	11	11	10	32
Rhino	4	11	11	10	32
Vindicator	4	13	11	10	33
Whirlwind	4	11	11	10	33

	HA	HP	F	Blindaje			I	A	Pág.
				Frontal	Lateral	Posterior			
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	30

## ARMAS A DISTANCIA

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Pág.
Lanzamisiles Tifón	120 cm	5	5	pesada 1, área, acoplado	27
Escopeta	30 cm	4	-	asalto 2	29
Rifle de francotirador	90 cm	X	6	pesada 1, arma de francotirador, acobardamiento	29
Bólder	60 cm	4	5	fuego rápido	48
Cañón automático	120 cm	7	4	pesada 2	48
Cañón de asalto	60 cm	6	4	pesada 4, acerada	48
Lanzallamas	Plantilla	4	5	asalto 1	48
Pistola bólder	30 cm	4	5	pistola	48
Bólder pesado	90 cm	5	4	pesada 3	49
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1	50
Lanzallamas pesado	Plantilla	5	4	asalto 1	50
Cañón de fusión	60 cm	8	1	pesada 1, fusión	51
Cañón de plasma	90 cm	7	2	pesada 1, área, sobrecalentamiento	51
Lanzamisiles (frag.)	120 cm	4	6	pesada 1, área*	51
Lanzamisiles (perf.)	120 cm	8	3	pesada 1*	51
Rifle de fusión	30 cm	8	1	asalto 1, fusión	51
Rifle de plasma	60 cm	7	2	fuego rápido, sobrecalentamiento	51
Pistola de plasma	30 cm	7	2	pistola, sobrecalentamiento	52
Bólder de asalto	60 cm	4	5	asalto 2	52

\* Los lanzamisiles pueden disparar misiles perforantes o de fragmentación. Consulta la explicación de los tipos de arma en el reglamento de Warhammer 40,000.

## ARTILLERÍA PESADA

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Pág.
Demolisher	60 cm	10	2	artillería pesada 1, área grande	33
Whirlwind					33
Incendios	30-120 cm E	4	5	artillería pesada 1, área grande, ignoran cobertura	
Castellanos					
Venganza	30-120 cm E	5	4	artillería pesada 1, área grande	

**Escrito por:** Jervis Johnson y Andy Hoare. **Textos adicionales:** Adam Troke. **Cubierta:** Dave Gallagher.

**Ilustraciones:** John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Neil Hodgson, Dave Gallagher, Karl Kopinski,

Ian Miller, Wil Rees, Adrian Smith y Paul Smith. **Diseño gráfico:** Pete Borlace, Alun Davies

y Neil Hodgson. **Producción:** Simon Burton, Jon Cave, Chris Eggar, Dylan Owen y Nathan Winter.

**Material del Hobby:** Dave Andrews, Neil Hodgson, Chad Mierzwa y Dom Murray.

**Diseñadores de miniaturas:** Tim Adcock, Juan Díaz, Martin Footitt, Jes Goodwyn, Seb Perbet

y Dave Thomas. **'Eavy Metal:** Fil Dunn, Pete Foley, Neil Green, Neil Langdown, Darren Latham,

Keith Robertson, Anja Wettergren y Kirsten Williams. **Gracias a:** The Black Library por las ilustraciones, Alan Merrett, Jeremy Vetock, Graham Davey, Owen Rees y la Antigua y Honorable Orden de Tecnosacerdotes.

**GAMES WORKSHOP ESPAÑA**

**Traducción:** Bittor García. **Corrección:** Vanessa Pina. **Maquetación:** Olga Giménez y Robert Soro

**Reino Unido**  
Games Workshop Ltd.,  
Willow Rd, Lenton,  
Nottingham, NG7 2WS

**España**  
Games Workshop S.L.,  
Consell de Cent 334-336  
08009 Barcelona



# UN EJÉRCITO DE ÁNGELES OSCUROS

El ejército que te mostramos en esta página es un buen ejemplo de una fuerza de 1.500 puntos, ya que contiene muchas de las unidades del capítulo. Esta fuerza cuenta con una gran variedad de escuadras, incluidos un escuadrón del Ala del Cuervo y una escuadra del Ala de Muerte. Si nunca has dirigido un ejército de Ángeles Oscuros, este es un buen punto de inicio para empezar una colección. Si, en cambio, ya eres veterano, te proporcionará algunas buenas ideas de qué incorporar a tu fuerza.



## C.G.

### Zadakiel, Señor de la Compañía

120 puntos

Zadakiel es el señor de la compañía. Además de su equipo estándar, porta una espada de energía y bombas de fusión.

## ELITE

### Escuadra del Ala de Muerte

220 puntos

Se trata de una escuadra de cinco exterminadores. El sargento porta un bólter de asalto y una espada de energía; uno de los exterminadores porta un lanzallamas pesado y un puño de combate; otro de ellos lleva un bólter de asalto y un puño de combate; otro porta un martillo de trueno y un escudo de tormenta; y el último, dos cuchillas relámpago.

### Dreadnought

145 puntos

Está equipado con un cañón láser acoplado y armas de combate cuerpo a cuerpo para dreadnought.

## TROPA DE LÍNEA

### Escuadra táctica

205 puntos

Se trata de una escuadra de diez hermanos dirigida por un sargento veterano que porta una espada de energía, una pistola bólter y bombas de fusión. Se incluye un rifle de fusión y un lanzamisiles.

### Escuadra táctica

190 puntos

Se trata de una escuadra de diez hermanos dirigida por un sargento veterano que porta una espada sierra, una pistola bólter y bombas de fusión. Se incluye un rifle de fusión y un lanzamisiles.

## ATAQUE RÁPIDO

### Escuadrón de ataque del Ala de Cuervo

235 puntos

El escuadrón de cinco motocicletas está dirigido por un sargento veterano con arma de energía.

### Escuadrón de apoyo del Ala de Cuervo

65 puntos

Un Land Speeder equipado con un bólter pesado.

## APOYO PESADO

### Escuadra de Devastadores

225 puntos

Se trata de una escuadra de cinco hermanos dirigida por un sargento veterano que porta una pistola de plasma y un puño de combate. Se incluye un cañón láser, un bólter pesado, un lanzamisiles y un cañón de plasma.

### Predator

95 puntos

El tanque está equipado con un cañón automático en la torreta y un bólter pesado en cada barquilla lateral.