



# ÁNGELES SANGRIENTOS

PACK DE FACCIÓN: VERSIÓN 1.1

En las siguientes páginas encontrarás reglas adicionales y aclaraciones que complementan tu Codex, desde nuevos destacamentos y hojas de datos hasta fes de erratas y preguntas frecuentes.

La sección de FAQ y Fe de erratas informa de cambios en productos impresos. El texto nuevo o revisado figura en rojo, con un resaltado aplicado a revisiones anteriores (salvo en textos completamente nuevos o reemplazados).

Los valores en puntos para tu facción figuran en el Manual de campo Munitorum, y las mejoras grandes al equilibrio de Warhammer 40,000 (que pueden incluir cambios a las reglas de tu facción) figuran en las Actualizaciones de equilibrio. Todos los cambios en valores en puntos y reglas se actualizan también en la aplicación de Warhammer 40,000.

## ¿QUÉ HAY DE NUEVO?

- Destacamento Atacar con furia maldita

## CONTENIDO:

<b>Destacamentos</b> .....	2
Herederos del Ángel .....	2
<b>Atacar con furia maldita</b> .....	4
<b>FAQ y Fe de erratas</b> .....	6

# HEREDEROS DEL ÁNGEL

Los Ángeles Sangrientos han heredado mucho de su Primarca. Su gracia, nobleza y destreza psíquica se remontan a Sanguinius, al igual que la maldición espiritual que los aflige desde su muerte. Más esotérica, pero no por ello menos procedente de su linaje genético, es su propensión a brillar con más intensidad en los momentos más desesperados. Al igual que se dice que el propio Sanguinius trajo la esperanza a los afligidos con la punta de su lanza dorada, los Ángeles Sangrientos se alzan ante la adversidad como si cumplieran una antigua profecía. En esos momentos, sus naturalezas angelical y monstruosa, siempre en guerra en su interior, encuentran un equilibrio. Calmados en su ferocidad, furiosos en su claridad, los ángeles guerreros de Baal atacan con furia infalible e imparable para arrebatar la victoria de las fauces ensangrentadas de la derrota.

## REGLA DE DESTACAMENTO



### LEGADO DEL ÁNGEL

*Los Ángeles Sangrientos nunca se mantienen más firmes ni se esfuerzan más que al enfrentar probabilidades casi imposibles. En esos momentos, los Hijos de Sanguinius buscan en lo más profundo de sus almas determinación, furia y concentración. A veces, incluso recurren al incierto don de la profecía, del que se dice que es la bendición y la maldición de su padre.*

Al inicio de la primera ronda de batalla, elige dos de las habilidades de Legado angelical siguientes. Esas dos habilidades estarán activas hasta el final de la batalla y sus efectos se aplican a toda unidad **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

**Gracia sanguinaria:** Se puede elegir esta unidad para disparar y declarar cargas en un turno en el que retrocedió.

**Ira carmesí:** Siempre que una miniatura de esta unidad ataque, repite las tiradas para impactar de 1 y para herir de 1.

**Llegó su momento:** Puedes repetir las tiradas de avanzar y cargar de esta unidad.

## RESTRICCIONES



Tu ejército puede incluir unidades **ÁNGELES SANGRIENTOS**, pero no puede incluir unidades **ADEPTUS ASTARTES** de otros Capítulos.

## MEJORAS



### PREMONICIÓN

*Un destello de clarividencia corre por la sangre de este guerrero y guía sus pasos en la batalla.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Avanzadilla 6".

### VISIONES ABRUMADORAS

*A la larga, estas visiones de derramamiento de sangre son un terrible mal presagio para este campeón. En este caso, sin embargo, le acercan más que nunca a la gloria de su progenitor.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Una vez por batalla, en tu fase de mando, el portador puede usar esta mejora. Cuando lo hace, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, todas las habilidades de Legado angelical (ver a la izquierda) están activas para la unidad del portador, en lugar de solo dos de ellas.

### ICONO ARDIENTE

*Lo que no era más que un colgante de gotas de sangre brilla ahora con una luz milagrosa, tan brillante como una estrella. El enemigo se ve obligado a apartar la mirada de su iracunda magnificencia.*

Solo miniatura **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES**. Las unidades enemigas no pueden usar la estratagema Disparos preventivos para disparar a la unidad del portador.

### SACRIFICIO ASUMIDO

*Conocedor de la naturaleza desesperada y vital de la batalla que tiene ante sí, este vástago de Sanguinius se hace eco de la determinación de su Primarca para luchar más allá de lo que parece una muerte segura.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. La primera vez que el portador sea eliminado, tira 1D6 al final de la fase: con 2+, despliega al portador de nuevo en el campo de batalla lo más cerca posible al punto en el que fue eliminado de manera que no tenga ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza, con 3 heridas restantes.



### ARMADURA DEL DESPRECIO

ESTRATEGEMA HEREDEROS DEL ÁNGEL – TÁCTICA DE BATALLA

*La beligerancia de los Astartes, combinada con su cuerpo transhumano, los convierte en enemigos inflexibles a los que enfrentarse.*



1PM

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

**BLANCO:** 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.



### FURIA FOCALIZADA

ESTRATEGEMA HEREDEROS DEL ÁNGEL – TÁCTICA DE BATALLA

*Manteniendo a la bestia interior bajo control, los Ángeles Sangrientos aprovechan esa furia interna y la encadenan a sus golpes, dirigidos con precisión.*



1PM

**CUÁNDO:** En la fase de combate.

**BLANCO:** 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, las armas de combate equipadas a las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**. Si tu unidad es **PERSONAJE**, hasta el final de la fase, esas armas también tienen la habilidad **[LANZA]**.



### MOMENTO DE GRACIA

ESTRATEGEMA HEREDEROS DEL ÁNGEL – HAZAÑA ÉPICA

*En este desesperado momento, un solitario hermano de batalla se alza ante el desafío como verdadero heredero del legado de los Ángeles.*



1PM

**CUÁNDO:** En tu fase de mando.

**BLANCO:** 1 unidad **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

**EFEECTO:** Elige 1 miniatura de tu unidad que no sea **PERSONAJE**. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, tu miniatura tiene la clave **PERSONAJE**.

**Nota de diseño:** Mientras esté en efecto, la unidad de tu miniatura es una unidad **PERSONAJE**, lo que implica que puede interactuar con la regla de destacamento Legado del Ángel, además de toda otra regla que interactúe con unidades **PERSONAJE**.



### AHORA ATACAMOS POR LA GLORIA

ESTRATEGEMA HEREDEROS DEL ÁNGEL – ARDID ESTRATÉGICO

*Sabiendo instintivamente que ha llegado un momento crucial, estos hermanos de batalla apuntan y machacan a sus enemigos con descargas implacables.*



1PM

**CUÁNDO:** En tu fase de disparo.

**BLANCO:** 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.



### A LA SOMBRA DE GRANDES ALAS

ESTRATEGEMA HEREDEROS DEL ÁNGEL – TÁCTICA DE BATALLA

*Durante un instante, el enemigo se ve envuelto en una profunda sombra, como si unas poderosas alas se hubieran desplegado sobre él y hubieran oscurecido su visión.*



1PM

**CUÁNDO:** En la fase de disparo del oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

**BLANCO:** 1 unidad **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que fue elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, tu unidad solo puede ser elegida como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 18" o menos de ella.



### HACIA CIELOS ARDIENTES

ESTRATEGEMA HEREDEROS DEL ÁNGEL – ARDID ESTRATÉGICO

*Ante la inminente perdición, mientras el mundo parece arder a su alrededor, los vástagos de Sanguinius saltan a los atormentados cielos, listos para golpear con furia vengativa al enemigo que avanza bajo ellos.*



1PM

**CUÁNDO:** Al final de la fase de combate del oponente.

**BLANCO:** 1 unidad **PROPULSOR DE SALTO ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército. No puedes tomar como blanco unidades en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, salvo si es **EL SANGUINOR**.

**EFEECTO:** Retira tu unidad del campo de batalla y colócala en la reserva estratégica.

# ATACAR CON FURIA MALDITA

La Sed Roja y la Rabia Negra serán por siempre las dos maldiciones espirituales que los Ángeles Sangrientos deben ocultarles a sus aliados por temor a ser censurados. No obstante, a la hora de la verdad pueden demostrar ser armas muy potentes como último recurso contra un enemigo determinado. Ningún Ángel Sangriento toma la decisión de usarlas a la ligera: para los hijos de Sanguinius, incluso la mejor victoria lograda al dejarse llevar por la Sed Roja está mancillada, mientras que sucumbir a la Rabia Negra equivale a estar muerto en vida. Por supuesto, esas consideraciones sirven de poco consuelo a los enemigos que tienen que hacer frente a la furia masacradora de los Ángeles Sangrientos.

## REGLA DE DESTACAMENTO



### FEROCIDAD ENLOQUECIDA

*A cada momento que pasa, a cada herida salvaje y cada golpe triturador, la Sed Roja se asienta más firmemente en los Ángeles Sangrientos. A medida que pierden el control, la furia casi animal ocupa su lugar. El enemigo no vivirá lo suficiente como para poder arrepentirse de su error al hacer salir al exterior a la bestia que acecha en cada hijo genético de Sanguinius.*

Siempre que una miniatura **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército realice un ataque de combate, repite una tirada para herir de 1.

Siempre que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército sea elegida para combatir, si dicha unidad ha llevado a cabo un movimiento de carga durante este turno, hasta el final de la fase añade 1 al atributo Ataques de las armas de combate equipadas a miniaturas de esa unidad. Si tu unidad está acobardada, en su lugar suma 2 al atributo Ataques de las armas de combate equipadas a miniaturas de esa unidad.

## RESTRICCIONES



Tu ejército puede incluir unidades **ÁNGELES SANGRIENTOS**, pero no puede incluir unidades **ADEPTUS ASTARTES** de otros Capítulos.

## MEJORAS



### RELICARIO CARMESÍ

*Este cofre blindado contiene el cráneo de un querido Capitán de los Ángeles Sangrientos que sucumbió a la Rabia Negra. es un potente talismán de agresividad incansable.*

Solo miniatura **CAPELLÁN**. Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Avanzadilla 6". Siempre que hagas un chequeo de acobardamiento por una unidad **ADEPTUS ASTARTES** a 6" o menos del portador, puedes repetir la tirada.

### MAESTRO DE LA SED ROJA

*La práctica constante ha permitido a este campeón ganar cierto control sobre su Sed Roja, y puede transmitir esa sabiduría durante el calor de la batalla.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. El portador puede usar esta mejora una vez por batalla, al inicio de la fase de combate. Si lo hace, hasta el final de la fase, las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Combatir primero.

### LÁGRIMA SANGUINARIA (AURA)

*Dice la leyenda que la piedra rojo sangre incrustada en esta reliquia contiene una lágrima vertida por el propio Primarca. Aquellos que han sucumbido a la Rabia Negra parecen combatir aún más furiosamente en su presencia.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Mientras una unidad **COMPAÑÍA DE LA MUERTE** amiga se encuentre a 6" o menos del portador, suma 1 al atributo Fuerza de las armas equipadas a miniaturas de esta unidad.

### COLMILLO DE ÁNGEL

*Esta arma de artifice tiene una reputación siniestra en el Capítulo, pero nadie puede negar su letalidad, ni el deseo de su espíritu máquina de beber de los enemigos más poderosos.*

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Siempre que el portador realice un ataque de combate que tome como blanco una unidad **PERSONAJE**, **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, dicho ataque tiene la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 2]**.



### UNA ADVERTENCIA SINIESTRA

ATACAR CON FURIA MALDITA – ESTRATEGEMA

*Los cadáveres que dejan a su paso los Ángeles Sangrientos están tan salvajemente masacrados que su sola visión interrumpe el avance enemigo.*

**CUÁNDO:** En cualquier fase.

**BLANCO:** 1 unidad **ÁNGELES SANGRIENTOS** de tu ejército que acabe de ser eliminada mientras se encontraba dentro del alcance de algún marcador de objetivo que controlases al final de la fase anterior. Puedes usar esta estrategia en esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

**EFFECTO:** Elige 1 de esos marcadores de objetivo. Ese marcador de objetivo permanece bajo tu control hasta que el nivel de control de tu oponente sobre dicho marcador supere al tuyo al final de una fase.



### ARMADURA DEL DESPRECIO

ATACAR CON FURIA MALDITA – ESTRATEGEMA

*La beligerancia de los Adeptus Astartes, combinada con su cuerpo transhumano, los convierte en inflexibles.*

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

**BLANCO:** 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.



### ACOMETIDA INSENSATA

ATACAR CON FURIA MALDITA – ESTRATEGEMA

*La agonía incluso de las heridas más catastróficas no significa nada para los guerreros de la Compañía de la Muerte, pues el dolor no encuentra anclaje en sus mentes enloquecidas.*

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

**BLANCO:** 1 unidad **COMPAÑÍA DE LA MUERTE** de tu ejército que se haya elegido como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.



### DEBER MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

ATACAR CON FURIA MALDITA – ESTRATEGEMA

*Incluso cuando los estertores de la muerte apagan el infierno de furia que consume las mentes de estos camaradas perdidos, ellos siguen matando, hasta que ya no les queda ni una chispa de energía.*

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

**BLANCO:** 1 unidad **COMPAÑÍA DE LA MUERTE** de tu ejército que se haya elegido como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad sea eliminada, si esa miniatura no ha combatido durante esta fase, no la retires aún del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad atacante haya terminado sus ataques. Tras esto, retírala del juego.



### IRA ROJA

ATACAR CON FURIA MALDITA – ESTRATEGEMA

*Rápidos y agresivos incluso para los estándares de los Marines Espaciales, los Ángeles Sangrientos pueden aumentar su poder todavía más rindiéndose temporalmente a la Sed Roja, aunque sea a costa de no poder utilizar estrategias demasiado elaboradas.*

**CUÁNDO:** En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército haya avanzado.

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

**EFFECTO:** Hasta el final del turno, tu unidad es apta para disparar o para declarar cargas en un turno en el que haya Avanzado. En su lugar, puedes elegir que tu unidad ceda ante la Sed Roja; si lo hace, queda acobardada (pero se le siguen aplicando los efectos de esta estrategia), y hasta el final del turno tu unidad es apta para disparar y declarar cargas en un turno en el que haya Avanzado.



### DESMEMBRAR

ATACAR CON FURIA MALDITA – ESTRATEGEMA

*Si bien los Ángeles Sangrientos muestran pericia y disciplina en combate cerrado, dichas cualidades siempre están cubiertas de una brutalidad sanguinaria que aumenta a medida que lo hace su furia.*

**CUÁNDO:** En la fase de combate.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que haya llevado a cabo un movimiento de Carga este turno.

**EFFECTO:** Elige o bien el atributo Fuerza o el atributo Factor de Penetración de las armas de combate equipadas a miniaturas de tu unidad. Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo elegido. En su lugar puedes elegir que tu unidad ceda a la Sed Roja; si lo hace, queda acobardada (pero se le siguen aplicando los efectos de esta estrategia), y hasta el final del turno sumas 1 a los atributos Fuerza y Factor de Penetración de las armas de combate equipadas a miniaturas de tu unidad.





# ÁNGELES SANGRIENTOS

Leviatán o Nexo Paria, la respuesta es no.

## ACTUALIZACIONES Y FE DE ERRATAS

### Págs. 70, 72, 74: Restricciones de Destacamento

Añade la siguiente restricción a cada destacamento:

“Tu ejército puede incluir unidades **ÁNGELES SANGRIENTOS**, pero no puede incluir ninguna unidad **ADEPTUS ASTARTES** de otro Capítulo.”

### Pág. 75: Estratagema Muerte desde los cielos

Cambia a:

“**CUÁNDO:** En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **PROPULSOR DE SALTO ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército avance o retroceda.

**BLANCO:** Esa unidad **PROPULSOR DE SALTO ADEPTUS ASTARTES**.

**EFFECTO:** Hasta el final del turno, tu unidad puede elegirse para disparar y declarar cargas en un turno en el que avanzó o retrocedió.”

### Pág. 84: Guardia Sanguinaria, sección Opciones de equipo, primer y segundo puntos

Cambiar a:

- La hoja Encarmine de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 lanza Encarmine.
- Por cada 3 miniaturas de esta unidad, el bólter Angelus de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 pistola infierno.”

### Página 88 – Dreadnought de la Compañía de la Muerte, habilidad Impulsado por la furia

Cambiar a:

“**Impulsado por la furia:** En la fase de disparo de tu oponente, siempre que una unidad enemiga haya disparado, si esta miniatura fue impactada por alguno de esos ataques, puede efectuar un movimiento impulsado por la furia. Para ello, tira 1D6+2: esta miniatura mueve hasta ese resultado en pulgadas, pero debe acabar lo más cerca posible de la unidad enemiga más cercana (salvo **AERONAVES**). **Al hacerlo, esas miniaturas pueden mover por la zona de amenaza de esa unidad enemiga.** Una miniatura no puede efectuar un movimiento impulsado por la furia mientras esté acobardada o en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, y solo puede efectuar un movimiento impulsado por la furia por fase.”

## FAQ

**P:** ¿Puedo usar la habilidad Salvador milagroso de El Sanguinor para desplegarlo en la zona de amenaza de dos o más unidades enemigas, siempre que al menos una de esas unidades enemigas haya llevado a cabo un movimiento de carga durante esta fase?

**R:** Sí.

**P:** ¿Puede El Sanguinor llegar desde las reservas durante la primera ronda de batalla usando su habilidad Salvador milagroso?

**R:** Sí, siempre y cuando las reglas de misión que estés usando no indiquen lo contrario. Por ejemplo, si usas los packs de misión