

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 impar 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..... 20 PTOS.

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..... 15 PTOS.

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 20 PTOS.

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 estrategia Disparos preventivos para disparar a la unidad del portador.

SACRIFICIO ASUMIDO..... 25 PTOS.

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.

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.



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.

EFFECTO: 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.

EFFECTO: 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.

EFFECTO: 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.

EFFECTO: 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 **EL SANGUINOR**.

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