



HIJOS DEL EMPERADOR

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 Corte del Fénix

CONTENIDO:

Destacamentos	2
Corte del Fénix	2
FAQ y Fe de erratas	4



CORTE DEL FÉNIX

Muchos son los Hijos del Emperador que buscan unirse a su daemónico ancestro genético en sus excesivos espectáculos de sublime maestría. A menudo, estas partidas de guerra se autodenominan la Corte de Fulgrim, un reflejo a modo de burla de los círculos de campeones a los que antaño favoreció con su embriagadora presencia. Estos guerreros sobreestimulados se entregan a la batalla hedonista, con el objetivo de realizar exquisitas proezas marciales para demostrar que son dignos de la fugaz aprobación del Primarca daemon y poder disfrutar de las adulaciones que saben que les corresponden por derecho.

REGLA DE DESTACAMENTO



ACTUACIÓN SENSACIONAL

El ansia por vivir nuevas experiencias y provocar una destrucción cada vez más excesiva lleva a estos guerreros a desplegar exhibiciones de violencia súbita y obscena.

Las unidades **HIJOS DEL EMPERADOR DE TU EJÉRCITO TIENEN LA HABILIDAD SIGUIENTE:**

Actuación sensacional: Siempre que esta unidad sea elegida para combatir, si esta unidad ha llevado a cabo un movimiento de carga este turno, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase:

- Esta unidad no puede tomar como blanco una unidad en cuya zona de amenaza estuviese al inicio del turno.
- Esta unidad no puede tomar como blanco una unidad que haya sido blanco de la carga o el ataque de otra unidad durante esta fase.
- Mejora en 1 los atributos Fuerza y Factor de Penetración de las armas de combate de esta miniatura.

MAESTRO DE LA PUESTA EN ESCENA

Fulgrim ve la guerra como un acto teatral, y a todos los guerreros que toman parte en ella (amigos y enemigos), como un mero coro para su ególatra despliegue de sinuosas estrategias.

Una vez por ronda de batalla, cuando tomes a una unidad **FULGRIM** de tu ejército como blanco de la estrategia Brecha sinuosa u Orgullosa superioridad, puedes reducir el coste en 1 el coste de PM de dicha estrategia.

MEJORAS



LÁGRIMAS DEL FÉNIX

Según se dice, la adictiva sustancia contenida en estas gotas fractura la conciencia y la cordura, hasta el punto de que el bebedor percibe los ataques enemigos y los bloquea a la perfección.

Solo miniatura **HIJOS DEL EMPERADOR**. Siempre que una miniatura de la unidad del portador ataque, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores al atributo Habilidad de Armas de ese ataque y a las tiradas para impactar y para herir.

PATRÓN EXALTADO

Este campeón es un señor marcial dominante, ávido por recibir la adulación y la atención de los maestros espaderos más egocéntricos de su banda.

Solo miniatura **LORD EXULTANTE**. Suma 1" al atributo Movimiento del portador.

En el Paso de Declarar formaciones de batalla, el portador puede adjuntarse a una unidad **FILOS IMPECABLES**.

MANIFESTACIÓN DE LA MÁCULA

La corrupción del alma de este guerrero es tan absoluta que sangra como un nimbo de horror nauseabundo que repele a sus enemigos.

Solo miniatura **HIJOS DEL EMPERADOR**. Al inicio de la fase de combate, puedes elegir una unidad enemiga en la zona de amenaza del portador; dicha unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento, restando 1 al resultado.

ASTILLA ESPIRITUAL

Esta esbelta espada de forja infernal parece serpentear entre la existencia y la no existencia. Su portador daemónico la blande en arcos centelleantes a una velocidad tan sobrenatural que su filo fantasmal desgarró el alma de la víctima antes de que se pierda en la Disformidad.

Solo miniatura **PRÍNCIPE DAEMON HIJOS DEL EMPERADOR**. Suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de las armas de combate equipadas al portador.





ORGULLOSA SUPERIORIDAD

CORTE DE LA FENIX – ESTRATEGEMA

La posibilidad de humillar ostentosamente a los campeones enemigos y demostrar su inutilidad es un atractivo al que pocos Hijos del Emperador pueden resistirse.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **HIJOS DEL EMPERADOR** de tu ejército que no hayas elegido para combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque tomando como blanco una unidad **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir.



BRECHA SINUOSA

CORTE DEL FÉNIX – ESTRATEGEMA

El poder de Slaanesh es ondulante y retorcido, y sus sirvientes daemónicos pueden moldear sus formas para deslizarse sobre y a través de cualquier obstáculo.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento o en tu fase de carga.

BLANCO: 1 unidad **DAEMON HIJOS DEL EMPERADOR** de tu ejército que no hayas elegido para mover o cargar en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que tu unidad realice un movimiento normal, de avanzar o de carga, puede mover en horizontal a través de elementos de terreno.



ATROCIDAD EN COMBATE

CORTE DEL FÉNIX – ESTRATEGEMA

En la distancia corta, los Hijos del Emperador toman como blanco los puntos débiles de sus enemigos, deleitándose con cada uno de sus gritos de dolor.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **HIJOS DEL EMPERADOR** de tu ejército que no hayas elegido para disparar en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **HIJOS DEL EMPERADOR** de tu unidad realice un ataque que tome como blanco una unidad elegible a 12" o menos, mejora en 1 los atributos Fuerza y Factor de Penetración de ese ataque.



INSPIRACIÓN EUFÓRICA

CORTE DEL FÉNIX – ESTRATEGEMA

Los bendecidos por el Príncipe Oscuro inspiran a los Hijos del Emperador con oleadas eufóricas de ansia de batalla, haciendo que se lancen contra el enemigo mientras profieren gritos de éxtasis asesino.

CUÁNDO: En tu fase de carga.

BLANCO: 1 unidad **DAEMON HIJOS DEL EMPERADOR** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las unidades **HIJOS DEL EMPERADOR** amigas a 6" o menos de tu unidad pueden repetir las tiradas de carga.



ESTÍMULO CATALÍTICO

CORTE DEL FÉNIX – ESTRATEGEMA

Vigorizados por el dolor, los Hijos del Emperador se tomarán el ataque enemigo como catalizador para llevar a cabo una venganza magistral.

CUÁNDO: En la fase de disparo del oponente, justo después de que una unidad enemiga haya disparado.

BLANCO: 1 unidad **HIJOS DEL EMPERADOR** de tu ejército que haya perdido alguna herida debido a esos ataques.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento Stimulus. Para ello, tira 1D6. Las miniaturas de tu unidad se mueven tantas pulgadas como el resultado, pero tu unidad debe terminar ese movimiento lo más cerca posible de la unidad enemiga más cercana (salvo **AERONAVE**). Al hacerlo, esas miniaturas pueden entrar en la zona de amenaza de esa unidad enemiga.



INDIFERENCIA DESPECTIVA

CORTE DEL FÉNIX – ESTRATEGEMA

Gracias a sus cócteles de estimulantes que mejoran su resiliencia o armaduras con incrustaciones de runas de protección prohibidas, los Hijos del Emperador ignoran con desprecio incluso los golpes más poderosos.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **HIJOS DEL EMPERADOR** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de tu unidad, resta 1 a las tiradas para herir.





HIJOS DEL EMPERADOR

ACTUALIZACIONES Y FE DE ERRATAS

Pág. 73: Evisceración Rápida, estrategia A por el siguiente

Cambiar por:

“CUÁNDO: Al final de la fase de combate.

BLANCO: Una unidad **HIJOS DEL EMPERADOR** de tu ejército que haya eliminado a una unidad enemiga en esta fase, y un **TRANSPORTE** amigo en el que dicha unidad pueda embarcar.

EFFECTO: Si tu unidad **HIJOS DEL EMPERADOR** está completamente a 6" o menos de ese **TRANSPORTE**, puede embarcar en él”.

Pág. 88: Torturadores, armas de combate, espada de energía

Cambia el atributo Fuerza a 5.

Pág. 89: Infractores, armas de combate, espada de energía

Cambia el atributo Fuerza a 5.

Pág. 92: Dragón Infernal, perfil

Cambia el atributo Salvación a 3+.

FAQ

P: Al usar el destacamento *Carnaval de excesos*, a efectos de la regla *Fortalecimiento daemónico*, si mi unidad ya tiene un arma con **[IMPACTOS SOSTENIDOS]** (p. ej., *Pavana de Slaanesh de Shalaxi Helbane*, que tiene **[IMPACTOS SOSTENIDOS 3]**), ¿una tirada para impactar de 5+ sin modificar de dicha arma causa un impacto crítico?

R: Sí

P: Al usar el destacamento *Camarilla de Vanidosos*, si mi **SEÑOR DE LA GUERRA** no está en el campo de batalla, ¿puedo usar la estrategia *Arrogancia sin límites*?

R: Sí, tu promesa a Slaanesh aumenta de 0 a 1.

P: ¿Puede una misma unidad verse afectada por la habilidad *Crescendo aterrador* de los *Marines Ruidosos* más de una vez, y así restar varias veces a sus chequeos de acobardamiento y *Liderazgo*?

R: Sí