



ESCUDO DEL EMPERADOR

Compuesta por los veteranos de élite del Capítulo, la 1.ª Compañía de los Puños Imperiales, conocida como Escudo del Emperador, es una fuerza de combate indomable. Liderados por el Primer Capitán Lysander, los hermanos de batalla de la 1.ª prefieren la aplicación de una fuerza abrumadora, atacando siempre donde el enemigo es más fuerte, eligiendo blanco prioritarios y destrozándolos en asaltos coordinados. Los Veteranos de Vanguardia se lanzan a la contienda, cargando contra flancos expuestos y abriendo brechas en la línea enemiga, que aprovecha la Retaguardia del Capítulo para ganar terreno. Lysander y su escolta de Exterminadores siempre están en el centro del combate, desembarcando de Land Raiders o teletransportándose para aplastar al enemigo en impresionantes y precisas demostraciones de poder marcial.

REGLA DE DESTACAMENTO



IRA DE DORN

Lysander lidera a la élite de los Puños Imperiales hasta donde la lucha es más intensa para sembrar la ruina entre los enemigos del Imperium.

Siempre que una miniatura de tu ejército con la habilidad Juramento y Órdenes realice un ataque que tome como blanco tu blanco de Juramento y Órdenes, puedes, además, repetir cualquier tirada para herir de 1.

Siempre que una miniatura de una unidad **DARNATH LYSANDER** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco tu blanco de Juramento y órdenes, puedes repetir las tiradas para herir.

RESTRICCIONES



Tu ejército puede incluir unidades **PUÑOS IMPERIALES** pero no puede incluir unidades **ADEPTUS ASTARTES** de otros Capítulos.

MEJORAS



CAMPEÓN ENTRE LOS SUYOS

Este hermano de batalla es el vencedor del Festín de Espadas y un maestro del combate cuerpo a cuerpo.

Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate del portador. Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, el portador puede usar esta mejora. Si lo hace, hasta el final de la fase, suma, además, 1 al atributo de Ataques de las armas de combate equipadas a otras miniaturas de su unidad.

DISCÍPULO DE RHETORICUS

Este hermano de batalla es un experto en el Libro de las Cinco Esferas, basándose en las enseñanzas de ese antiguo tratado para dirigir con claridad y propósito.

Solo miniatura **EXTERMINADOR ADEPTUS ASTARTES**. Mejora en 1 el atributo Control de Objetivos del portador. 1 vez por batalla, al inicio de cualquier fase, el portador puede usar esta mejora. Si lo hace, hasta el final de la fase, suma, además, 1 al atributo Control de Objetivos de otras miniaturas de su unidad.

CAMPEÓN INDOMABLE

Ni siquiera heridas aparentemente mortales desviarán a un hijo de Dorn de su deber.

Solo miniatura **EXTERMINADOR ADEPTUS ASTARTES**. La primera vez que se elimine al portador, 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 donde lo eliminaron fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga, con 3 heridas restantes.

ESTANDARTE DE MALODRAX

Este estandarte dorado, forjado tras la gran victoria de Lysander sobre los Guerreros de Hierro en Malodrax, espolea a los Puños Imperiales contra sus enemigos.

Solo miniatura **ANCIANO ADEPTUS ASTARTES**. Siempre que un ataque tome como blanco la unidad del portador, si el atributo Fuerza de ese ataque es superior al atributo Resistencia de esa unidad, resta 1 a las tiradas para herir.



ARMADURA DEL DESPRECIO

ESTRATEGEMA ESCUDO DEL EMPERADOR - TÁCTICA DE BATALLA

La beligerancia de los Astartes combinada con su fisiología transhumana los convierte en enemigos inquebrantables a los que enfrentarse.

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.



FURIA DE LA PRIMERA

ESTRATEGEMA ESCUDO DEL EMPERADOR - TÁCTICA DE BATALLA

Las derrotas solo sirven para avivar la furia de los Puños Imperiales y aumentar su determinación.

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

BLANCO: 1 unidad **EXTERMINADOR ADEPTUS ASTARTES**, **ESCUADRA DE VETERANOS DE FERREAGUARDIA**, **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA** o **ESCUADRA DE VETERANOS DE VANGUARDIA** de tu ejército que no se haya elegido para disparar o combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque, suma 1 a las tiradas para impactar. Si tu unidad está por debajo de sus efectivos iniciales, suma, además, 1 a las tiradas para herir.



VENGANZA OBSTINADA

ESTRATEGEMA ESCUDO DEL EMPERADOR - TÁCTICA DE BATALLA

Incluso cuando el sentido común dictaría una retirada, los Puños Imperiales se mantienen desafiantes. Obstaculizados hasta el final, darían su vida en nombre del honor y por la destrucción de sus enemigos.

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

BLANCO: 1 unidad **EXTERMINADOR ADEPTUS ASTARTES**, **ESCUADRA DE VETERANOS DE FERREAGUARDIA**, **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA** o **ESCUADRA DE VETERANOS DE VANGUARDIA** de tu ejército que se eligió como blanco de alguno de los ataques de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad resulte eliminada, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6. Con 3+, no la retires aún del juego; puede combatir después de que la unidad atacante haya terminado sus ataques. Tras ello, retírala del juego.



CONQUISTADORES IRACUNDOS

ESTRATEGEMA ESCUDO DEL EMPERADOR - ARDID ESTRATÉGICO

Los hermanos de batalla de la 1.ª Compañía de los Puños Imperiales avanzan con despiadada eficacia, eliminando toda resistencia y defendiendo las posesiones del Emperador.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **EXTERMINADOR ADEPTUS ASTARTES**, **ESCUADRA DE VETERANOS DE FERREAGUARDIA**, **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA** o **ESCUADRA DE VETERANOS DE VANGUARDIA** de tu ejército dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas.

EFFECTO: Ese marcador de objetivo elegido permanece bajo tu control, aunque no tengas miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al final de una fase.



EXTERMINIO DISCIPLINADO

ESTRATEGEMA ESCUDO DEL EMPERADOR - TÁCTICA DE BATALLA

Maestros de la instrucción con bólder, los Puños Imperiales utilizan patrones de fuego precisos para rastrear a sus enemigos desde sus escondites y abatirlos en masa.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **EXTERMINADOR ADEPTUS ASTARTES**, **ESCUADRA DE VETERANOS DE FERREAGUARDIA**, **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA** o **ESCUADRA DE VETERANOS DE VANGUARDIA** de tu ejército que no se haya elegido 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 **[IGNORA COBERTURA]** y mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de dichas armas.



EXTRACCIÓN EN LANZADERA

ESTRATEGEMA ESCUDO DEL EMPERADOR - TÁCTICA DE BATALLA

Aprovechando una pausa en el combate, las escuadras de Exterminadores se retiran del frente embarcando en sus transportes aéreos para preparar su siguiente asalto.

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

BLANCO: 1 unidad **ESCUADRA DE EXTERMINADORES ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza.

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

