

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS CORSARIOS ROJOS

La única recompensa por la lealtad es la traición.

El Tirano de Badab

Fuerzas

La lista de ejército de los Corsarios Rojos emplea los perfiles de atributos de la siguiente sección:

- Corsarios Rojos

Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permitirá representar a un ejército de Marines Espaciales renegados de los Corsarios Rojos. También puede ser empleada como “estándar” para representar otros Capítulos renegados, tales como los Ángeles del Éxtasis, El Sacrificio Carmesí, La Muerte Gris o Los Azotados.

Las formaciones de los Corsarios Rojos de dos tipos: *formaciones básicas* y *formaciones de apoyo*. Cada formación básica que incluyas te permitirá incluir hasta dos formaciones de apoyo. Durante la batalla, se considerarán formaciones totalmente independientes.

Cada formación puede elegir hasta un máximo de cuatro *mejoras*, y cada mejora sólo puede elegirse una vez por formación. La tabla que se muestra más adelante te indicará las mejoras disponibles, qué unidades la componen y los valores en puntos.

El coste de cada mejora elegida se añadirá al coste de la formación, tal como queda indicado en la tabla de mejoras.

Los ejércitos de Corsarios Rojos pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada del. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

Reglas Especiales

Ciertas unidades se benefician de las reglas especiales *Invocación mejorada* y *Foco demoníaco*.

Además, también se aplicarán las siguientes reglas especiales:

REGLA ESPECIAL

Maestros Caprichosos

Los Poderes del Caos son rápidos para premiar o castigar a sus campeones.

En la Fase de Estrategia, si el jugador del Caos saca un 6 en su tirada de estrategia, será premiado por los Dioses del Caos, y recibirá 1D3 Demonios para añadir a su *reserva demoníaca* (ver 5.11.1). Por el contrario, si saca un 1, los Dioses le retirarán su apoyo, y deberá eliminar 1D3 Demonios de su reserva. Si no quedan Demonios en la reserva demoníaca, no pasará nada.

REGLA ESPECIAL

Sacrificio

Una unidad con un personaje Paladín del Caos puede ser sacrificada para generar 6 *puntos de invocación* (antes de tirar para determinar el número de *puntos de invocación* disponibles) para invocar un Gran Demonio. El Gran Demonio debe colocarse a 10cm o menos de la unidad sacrificada, y entonces la unidad se retirará del juego (sin generar ningún marcador de explosión para su formación).

REGLA ESPECIAL

Unidades Invocadas¹

Cada formación de un ejército del Caos pertenece a una *facción* leal a uno de los Dioses del Caos (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch), o al Caos Absoluto. Debes decidir a qué *facción* pertenece cada formación de tu ejército antes de la batalla y anotarlo en tu lista de ejército. Las formaciones que adquieran la mejora Pacto Demoníaco serán capaces de *invocar* Demonios al campo de batalla.

Al adquirir los Demonios de la *reserva demoníaca*, sólo debes indicar cuántos Demonios Menores y Grandes Demonios deseas, no hay que especificar a qué *facción* pertenecen exactamente. La *facción* de la formación que los *invoque* será la que determine la *facción* de los Demonios invocados. Los jugadores deberían llevar el control de los Demonios Menores y Grandes Demonios que quedan en la reserva, mediante contadores o anotándolo en papel. El contenido de la *reserva demoníaca* no es secreto. La *reserva demoníaca* se mantendrá fuera del tablero, junto a las reservas, y se irá vaciando a medida que las formaciones *invocuen* Demonios.

Al comienzo de la acción de la formación, antes de tirar el dado del chequeo de acción, la formación podrá *invocar* unidades demoníacas de la reserva. *Invocar* te permitirá generar 2D3 *puntos de invocación* y colocar las unidades en el campo de batalla (el número de puntos que cuesta cada unidad demoníaca se muestra en la lista de más abajo entre paréntesis). Las unidades *invocadas* se colocan inmediatamente. Los puntos que no se hayan gastado por cualquier razón se perderán (no pueden guardarse para otros turnos). Sólo será posible *invocar* a los Demonios que haya disponibles en la reserva demoníaca. Las unidades que queden en la *reserva demoníaca* podrán ser *invocadas* en subsiguientes turnos. Los Demonios que sean destruidos se retiran del juego y no vuelven a la *reserva demoníaca*. Las formaciones desmoralizadas, y aquellas que no hayan adquirido el Pacto Demoníaco, no podrán *invocar* Demonios.

Sólo puede haber un Gran Demonio de cada *facción* a la vez en el campo de batalla. Por ejemplo: si ya has invocado a un Devorador de Almas, no podrás invocar a otro Devorador de Almas hasta que el primero haya sido eliminado del juego. Las unidades demoníacas invocadas deberán situarse a 5 cm o menos de una unidad “no demoníaca” de la formación (es decir, no puedes formar una cadena de unidades invocadas), fuera de la zona de control de cualquier unidad enemiga, y fuera de terreno intransitable. El tipo de unidades demoníacas que puede invocar cada *facción* se detalla a continuación:

- **Khorne:** Devorador de Almas (8), Desangradores (1), Bestias Demoníacas (1).
- **Nurgle:** Gran Inmundicia (8), Portadores de Plaga (1), Bestias Demoníacas (1).
- **Slaanesh:** Guardián de Secretos (8), Diablillas (1), Bestias Demoníacas (1).
- **Tzeentch:** Señor de la Transformación (8), Incineradores (1), Bestias Demoníacas (1).
- **Caos Absoluto:** Devorador de Almas (8), Gran Inmundicia (8), Guardián de Secretos (8), Señor de la Transformación (8), Desangradores (2), Portadores de Plaga (2), Diablillas (2), Incineradores (2), Bestias Demoníacas (1).

Las unidades *invocadas* cuentan como parte de la formación para cualquier propósito mientras sigan en juego. Las unidades *invocadas* son *prescindibles*, pero siguen contando para la superioridad numérica durante un asalto, para ver si la formación se desmoraliza por tener marcadores de explosión, etc. Nótese que los Demonios aniquilados durante un asalto cuentan a la hora de contabilizar las bajas producidas por cada bando. Si la formación es derrotada en un asalto, asigna primero cualquier impacto adicional, y luego retira a todas las unidades *invocadas* que queden.

Las unidades *invocadas* permanecerán en el campo de batalla hasta la Fase de Finalización del turno en el que hayan sido *invocadas*. Después de que todas las formaciones hayan intentado reorganizarse, todas las unidades *invocadas* se retiran de la mesa y vuelven a la reserva demoníaca, a no ser que la formación que las invocó tenga una unidad con *foco demoníaco*. Los Grandes Demonios que regresen a la reserva demoníaca mantendrán el mismo factor de daños que tenían al abandonar el campo de batalla, no se “curan”, de forma que conservarán el daño que hayan recibido si son *invocados* de nuevo. Las unidades destruidas no regresan a la *reserva demoníaca*. Nótese que el hecho de retirar unidades de esta forma puede provocar que algunas formaciones con marcadores de explosión queden desmoralizadas. Si una formación es desmoralizada, cualquier unidad *invocada* que forme parte de ella se perderá en la disformidad, de forma que se retirará del juego y no regresará a la *reserva demoníaca*.

¹ *Unidades Invocadas*

P: ¿Cuándo exactamente debo declarar que voy a *invocar* unidades?

R: La declaración debe realizarse en la Fase de Acción, entre el punto II (designar una formación y la acción que va a realizar) y el punto III (el chequeo de acción). Hay que declarar la acción antes de *invocar* demonios.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS CORSARIOS ROJOS

Factor de Estrategia: 4 **Valores de Iniciativa:** Formaciones de la Armada del Caos, Drones de Plaga, Carniceros Sangrientos, Escorpiones de Bronce, Caballeros Demoníacos, Profanadores y Torres plateadas: 2+.
Resto de formaciones: 1+

FORMACIONES BÁSICAS DE LOS CORSARIOS ROJOS

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Escuadrón de Sabuesos	8 unidad de Motocicletas Marines Espaciales del Caos, una de ellas con 1PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Pacto demoníaco, Portador del Icono	300 pts
Banda Renegada	8 unidad de Marines Espaciales del Caos, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Todas	275 pts
Séquito de Exterminadores	Entre 4 y 6 unidad de Exterminadores del Caos, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Todas, excepto Marines de Culto, Aniquiladores, Rhinos y Vindicators	300 pts por 4 unidad +50 pts por unidad extra

FORMACIONES DE APOYO DE LOS CORSARIOS ROJOS

(se permite incluir hasta dos formaciones de apoyo cualesquiera por cada formación básica)

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Compañía Blindada	Entre 4 y 8 de las siguientes unidad: Predador del Caos, Land Raider del Caos	Profanadores, Hunter, Vindicators	50 pts por Predador 75 pts por Land Raider
Drones de Plaga	6 Drones de Plaga	Ninguna	300 pts
Carniceros Sangrientos	5 Carniceros Sangrientos	Ninguna	225 pts
Escorpiones de Bronce	2 Escorpiones de Bronce	Ninguna	250 pts
Elegidos	6 unidad de Elegidos	Paladín del Caos, Pacto Demoníaco, Cápsulas de Desembarco, Rhinos	175 pts
Marines de Culto	1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero, y 8 unidad de Bersékers, o 6 unidad de Marines de Plaga, Marines Ruidosos o Marines de los Mil Hijos	Paladín del Caos, Pacto Demoníaco, Profanadores, Dreadnoughts, Cápsulas de Desembarco, Rhinos	275 pts
Caballeros Demoníacos	4 Caballeros Demoníacos	Ninguna	250 pts
Profanadores	4 Profanadores	Ninguna	275 pts
Culto Raptor	Entre 4 y 8 unidad de Raptores, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero del Caos	Pacto Demoníaco	175 por 4 unidad +35 pts por unidad extra
Torres Plateadas	4 Torres Plateadas	Ninguna	250 pts
0-1 Crucero de Asalto	1 Crucero de Asalto	Barcaza de Batalla	200 pts
Thunderhawk	1 Thunderhawk del Caos	Ninguna	200 pts

MEJORAS DE LOS CORSARIOS ROJOS

(hasta cuatro mejoras pueden ser elegidas una vez por formación)

MEJORA	UNIDADES	COSTE	MEJORA	UNIDADES	COSTE
Barcaza de Batalla	Reemplaza 1 Crucero de Asalto por 1 Barcaza de Batalla	+150 pts	Dreadnoughts	Añade hasta 3 Dreadnoughts del Caos	+50 pts c/u
Paladín del Caos	Añade 1 PJ Paladín del Caos	+50 pts	Cápsulas de Desembarco	Transporta una formación compuesta sólo por infantería y Dreadnoughts en Cápsulas de Desembarco	+10 pts por unidad
0-1 Señor de la Guerra del Caos	Añade 1 PJ Señor de la Guerra por ejército a una unidad con PJ Señor del Caos	+50 pts	Aniquiladores	Reemplaza 4 unidad de Marines Espaciales del Caos por 4 unidad de Aniquiladores	+50 pts
Marines de Culto	Reemplaza 4 unidad de Marines Espaciales del Caos por 4 unidad de Bersékers, Marines de Plaga, Marines Ruidosos o Marines de los Mil Hijos	+50 pts	Hunter	Añade 1 Hunter del Caos	+75 pts
0-1 Príncipe Demonio	Reemplaza 1 unidad con Señor del Caos por 1 Príncipe Demonio	+50 pts	Portador del Icono	Añade 1 PJ Portador del Icono	+25 pts
Pacto Demoníaco	La formación puede invocar Demonios de la <i>reserva demoníaca</i> . Añade 1 Demonio Menor a la <i>reserva demoníaca</i> .	+25 pts	Land Raiders	Añade hasta 4 Land Raiders del Caos	+75 pts c/u
Profanadores	Añade hasta 3 Profanadores	+75 pts c/u	Arrasadores	Añade hasta 3 unidad de Arrasadores	+75 pts c/u
			Rhinos	Añade 1 Rhino del Caos por cada dos unidad de infantería en la formación (que no estén transportadas en Land Raiders)	+10 pts c/u
			Vindicators	Añade hasta 3 Vindicators del Caos	+35 pts c/u

FORMACIONES DE LA ARMADA DEL CAOS

(hasta un tercio del valor total del ejército puede destinarse a estas formaciones)

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Harbringer	1 Harbringer	400 pts
Hell Blades	3 Hell Blades	200 pts
Hell Talons	2 Hell Talons	225 pts

RESERVA DEMONÍACA

UNIDAD	COSTE
Gran Demonio	+50 pts c/u
Demonio Menor	+10 pts c/u

FUERZAS DE LOS CORSARIOS ROJOS

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Gran Hechicero	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Rayo de Disformidad	(15cm)	Arma ligera, AE+1, MA	<i>Comandante, Líder, Salvación invulnerable</i>
Paladín del Caos	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Artefacto Demoníaco 0-1 x Rayo Demoníaco	(peana) (15cm)	Arma de asalto, AE+1, DP Arma ligera, AE+1, DP	<i>Invocación mejorada (+2D3), Salvación invulnerable. Los Paladines del Caos añadidos a formaciones de Khorne, Nurgle o Caos Absoluto tienen un Artefacto demoníaco. Los Paladines del Caos añadidos a formaciones de Slaanesh o Tzeentch tienen un Rayo demoníaco.</i>
Portador del Icono	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Foco demoníaco, Líder, Salvación invulnerable</i>
Señor de la Guerra	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Comandante en jefe</i>
Señor del Caos	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma Demonio	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante, Líder, Salvación invulnerable</i>
Aniquiladores	INF	15cm	4+	5+	3+	2 x Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	
Arrasadores	INF	15cm	4+	3+	2+	3 x Arma corporal	45cm	AP5+/AT5+/AA6+	<i>Coraje, Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Teletransporte</i>
Bersékers	INF	15cm	4+	2+	5+	Pistolas Bólter	(15cm)	Arma ligera	<i>Coraje</i>
Demonios Menores	INF	15cm	4+	4+	-	Garras	(peana)	Arma de asalto	<i>Prescindibles, Salvación invulnerable. Cuestan 1 punto de invocación</i>
Elegidos	INF	15cm	4+	4+	4+	Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	<i>Exploradores</i>
Exterminadores del Caos	INF	15cm	4+	3+	3+	2 x Cañón Segador Garras de Combate	30cm (peana)	AP4+/AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Teletransporte</i>
Marines de los Mil Hijos	INF	15cm	4+	5+	4+	Bólters	(15cm)	Arma ligera	<i>Coraje, Blindaje reforzado</i>
Marines de Plaga	INF	15cm	3+	3+	4+	Bólters	(15cm)	Arma ligera	<i>Coraje</i>
Marines Espaciales del Caos	INF	15cm	4+	4+	4+	Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	
Marines Ruidosos	INF	15cm	4+	4+	3+	Cañón Sónico	30cm	AP5+/AT6+, D	<i>Coraje</i>
Motocicletas del Caos	INF	35cm	4+	3+	4+	Bólters acoplados	(15cm)	Armas ligeras	<i>Montados</i>
Príncipe Demonio	INF	15cm (30cm)	3+ (4+)	3+	3+	Rayo de Disformidad Arma Poseída	(15cm) (peana)	Arma ligera, AE+1, MA Arma de asalto, AE+2, MA	<i>Comandante, Coraje, Líder, Blindaje reforzado, Teletransporte. Un Príncipe Demonio puede tener alas, en cuyo caso tendrá VEL de 30cm y la habilidad de Retrorreactores, aunque su BLIN se verá reducido a 4+</i>
Raptores	INF	30cm	4+	3+	4+	Pistolas Bólter	(15cm)	Arma ligera	<i>Retrorreactores</i>
Caballero Demoníaco	VB	30cm	4+	5+	4+	Cañón Castigador	45cm	3 x AP3+/AT5+	<i>Coraje, Salvación invulnerable, Explorador, Bípode</i>
Carnicero Sangriento	VB	15cm	3+	3+	-	Cuchillas	(peana)	Arma de asalto, AE+2, MA	<i>Coraje, Infiltrador, Salvación invulnerable, Bípode</i>
Dreadnought del Caos	VB	15cm	3+	4+	4+	Cañones Automáticos acop. Garra de Combate	45cm (peana)	AP4+/AT5+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Coraje, Bípode</i>
Dron de Plaga	VB	35cm	4+	6+	4+	Cañón de Magma Cañón Segador	30cm 30cm	AP3+/AT5+, IC AP4+/AT6+	<i>Coraje, Salvación invulnerable, Gravitatorio</i>
Hunter del Caos	VB	30cm	5+	6+	6+	Lanzamisiles Cazador-Asesino	60cm	AT4+/AA4+	
Land Raider del Caos	VB	25cm	4+	6+	4+	2 x Cañones Láser acoplados Bólters Pesados acoplados	45cm 30cm	AT4+ AP4+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte(una de Exterminadores del Caos o de Arrasadores, o dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Príncipes Demonio)</i>

Predador del Caos	VB	30cm	4+	6+	4+	Cañones Láser acoplados 2 x Bólter Pesado	45cm 30cm	AT4+ AP5+	
Profanador	VB	20cm	4+	4+	3+	Cañón de Batalla Cañón Segador Lanzallamas Pesados acop. Garras de Combate	75cm 30cm 15cm (peana)	AP4+/AT4+ AP5+/AT6+ AP3+, IC Arma de asalto, AE+1, MA	Coraje, Infiltrador, Salvación invulnerable, Bípode
Rhino del Caos	VB	30cm	5+	6+	6+	Combi-Bólter	(15cm)	Arma ligera	Transporte (dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Exterminadores del Caos, Arrasadores y Príncipes Demonio)
Torre Plateada	VB	20cm	4+	6+	4+	Cañones Arcanos Haz de Energía	45cm 60cm	3 x AP4+/AT4+ MA5+	Coraje, Salvación invulnerable, Gravitatorio
Vindicator del Caos	VB	25cm	4+	6+	4+	Cañón Demolisher	30cm	AP3+/AT4+, IC	Bípode
Escorpión de Bronce	MG(2)	20cm	5+	3+	3+	Cañón Escorpión 2 x Cañón Hellmaw Demolisher Garras	30cm 15cm 30cm (peana)	2 x AP3+/AT5+ AT4+, IC AP3+/AT4+, IC Arma de asalto, AE+1, MA	Coraje, Infiltrador, Salvación Invulnerable, Blindaje reforzado, Bípode <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida.
Gran Demonio	MG(3)	30cm	4+	3+	-	2 x Garras	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	Prescindible, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Bípode, Foco demoníaco. Cuesta 6 puntos de inspiración <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+
Thunderhawk del Caos	AN/MG(2)	Bom	4+	6+	4+	Cañón de Batalla 2 x Bólter Pesados acoplados Bólter Pesados acoplados Bólter Pesados acoplados	75cm 30cm 15cm 15cm	AP4+/AT4+, FxF AP4+/AA5+, FxF AP4+/AA5+, Izq AP4+/AA5+, Der	Caida orbital, Blindaje reforzado, Transporte (ocho unidades de infantería y Dreadnoughts del Caos; Exterminadores del Caos, Arrasadores y Dreadnoughts del Caos ocupan el doble de espacio) <u>Daños críticos:</u> La unidad y todos los pasajeros son destruidos.
Harbringer	AN/MG(4)	Bom	5+	n/a	n/a	Cañón Segador Cañón Segador Cañón Segador Bombas incendiarias	30cm 15cm 15cm 15cm	AP4+/AT6+/AA5+, FxF AP4+/AT6+/AA5+, Izq AP4+/AT6+/AA5+, Der 6PA, IC, FxF	Salvación invulnerable, Blindaje reforzado <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida
Hell Blade	AN	Caz	6+	n/a	n/a	2 x Cañón Segador	15cm	AP4+/AT6+/AA5+, FxF	
Hell Talon	AN	CazBom	5+	n/a	n/a	Bombas Cañones Láser acoplados Lanzamisiles Aniquilador	15cm 45cm 45cm	2PA, IC, FxF AT4+/AA4+, FxF AP5+/AT6+, FxF	
Barcaza de Batalla	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	14PA, MA	Lenta y tediosa, Transporte (sesenta unidades de infantería, Motocicletas de Ataque y Dreadnoughts; más sesenta vehículos blindados o vehículos ligeros, excepto Dreadnoughts y Motocicletas de Ataque; más nueve Thunderhawks, y suficientes Cápsulas de Desembarco y Naves de Descenso para transportar a todas las unidades a bordo)
Crucero de Asalto	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	5PA, MA	Transporte (veinte unidades de infantería, Motocicletas de Ataque y Dreadnoughts; más veinte vehículos blindados o vehículos ligeros, excepto Dreadnoughts y Motocicletas de Ataque; más seis Thunderhawks, y suficientes Cápsulas de Desembarco y Naves de Descenso para transportar a todas las unidades a bordo)

Cápsula de Desembarco	Especial	n/a	n/a	n/a	n/a	Deathwind	15cm	AP5+ /AT5+	<p><i>Cáida orbital, Transporte (una formación compuesta íntegramente por las siguientes unidades: Bersékers, Dreadnoughts del Caos, Elegidos, Marines Espaciales del Caos, Príncipes Demonio, Aniquiladores, Marines Ruidosos, Marines de Plaga, Marines de los Mil Hijos). Deathwind: después de que la cápsula de desembarco aterrice, sus Deathwind atacarán a toda unidad enemiga a 15 cm o menos. Cada formación atacada recibirá un marcador de explosión por estar bajo fuego enemigo, más uno adicional por cada baja causada. Entonces, las unidades transportadas pueden desembarcar a 5 cm de la cápsula de desembarco o de una unidad ya desembarcada, siempre que no quede a más de 15 cm de la cápsula de desembarco. Las miniaturas de cápsula de desembarco se retiran al terminar el proceso.</i></p>
-----------------------	----------	-----	-----	-----	-----	-----------	------	------------	---

<p>REGLA ESPECIAL</p> <p>Invocación mejorada</p> <p>Algunas unidades del Caos tienen la habilidad de <i>invocación mejorada (+X)</i>. Estas unidades permiten añadir el valor de X a los <i>puntos de invocación</i> cuando su formación intenta <i>invocar</i> demonios. Por ejemplo: una unidad que tenga <i>invocación mejorada (+2D3)</i> permitiría generar 4D3 <i>puntos de invocación</i>, en lugar de los 2D3 que normalmente serían.</p>	<p>REGLA ESPECIAL</p> <p>Foco demoníaco</p> <p>Las unidades con <i>foco demoníaco</i> pueden mantener algunas o todas de las unidades invocadas por su formación en juego. Estas unidades no regresarán a la disformidad después de que la formación haya intentado reagruparse. Las unidades con <i>foco demoníaco</i> no pueden utilizar esta habilidad si su formación está desmoralizada.</p>
---	---

Foco demoníaco

P: Si una formación tiene *foco demoníaco*, ¿puedo devolver voluntariamente a las unidades *invocadas* a la disformidad? Me interesa tenerlas disponibles para otra formación...

R: Sí. La descripción de la habilidad dice que “pueden” mantener a estas unidades en juego. No es obligatorio.