

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR

“Déjanos retozar como los antiguos Graecianos!”

Hermano Hedonis

Fuerzas

La lista de ejército de Los Hijos del Emperador emplea los perfiles de atributos de la siguiente sección:

- Hijos del Emperador.

Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permitirá representar a un ejército de Los Hijos del Emperador.

Las formaciones de Los Hijos del Emperador son de tres tipos: *séquitos*, *formaciones de élite* y *formaciones de apoyo*. Cada séquito que incluyas te permitirá incluir hasta una formación de élite y hasta dos formaciones de apoyo. Durante la batalla, se considerarán formaciones totalmente independientes.

Cada formación estará compuesta por una o más unidades, y podrá incluir cierta cantidad de unidades extra llamadas *mejoras*. La tabla que se muestra más adelante te indicará las formaciones disponibles, qué unidades la componen, las mejoras permitidas, y los valores en puntos. Cada formación podrá elegir hasta un máximo de cuatro *mejoras*, sin poder repetir ninguna.

El coste de cada mejora elegida se añadirá al coste de la formación, tal como queda indicado en la tabla de mejoras. La tabla también muestra las unidades que incluye cada mejora. Nótese que estas, en ocasiones, sustituyen a unidades de la formación, y otras veces añadirán nuevas unidades

Los ejércitos de Los Hijos del Emperador pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada del Caos y formaciones de Máquinas de Guerra. 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, se aplicarán las siguientes reglas especiales:

REGLA ESPECIAL

Reglas Especiales de Torneo de los Hijos del Emperador

Devotos de Slaanesh

Todas las formaciones del ejército son devotas de Slaanesh.

Demonios de Slaanesh

Los Diablos de Slaanesh cuestan 1 *punto de invocación*.

Los Corceles de Slaanesh cuestan 2 *puntos de invocación*.

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 HIJOS DEL EMPERADOR

Factor de Estrategia: 4

Valores de Iniciativa:

Formaciones de la Armada del Caos, Questor, Subjugator y Grupos de Caballeros: 2+

Resto de formaciones: 1+

SÉQUITOS DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Séquito	6 unidad de Marines Espaciales del Caos, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Todas	225 pts

FORMACIONES DE ÉLITE DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR

(se permite incluir una formación de élite cualquiera por cada séquito)

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Elegidos	4 unidad de Elegidos	Pacto Demoníaco, Garras de Muerte, Dreadnoughts, Rhinos	125 pts
Exterminadores Hijos del Emperador	Entre 4 y 6 unidad de Exterminadores Hijos del Emperador, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Paladín del Caos, Señor de la Guerra del Caos, Príncipe Demonio, Pacto Demoníaco, Garras de Muerte, Dreadnoughts, Portador del Icono, Land Raiders	275 pts por 4 unidad de Exterminadores +60 pts por unidad de Exterminadores extra
Marines Ruidosos	Entre 6 y 10 unidad de Marines Ruidosos, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Gran Hechicero	Paladín del Caos, Pacto Demoníaco, Garras de Muerte, Dreadnoughts, Portador del Icono, Land Raiders, Rhinos	300 pts por 6 unidad de Marines Ruidosos +35 pts por unidad de Marines Ruidosos extra

FORMACIONES DE APOYO DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR

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

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Compañía Blindada	Entre 4 y 8 de las siguientes unidad: Predator de los Hijos del Emperador, Land Raider de los Hijos del Emperador	Stalker	55 pts por Predator de los Hijos del Emperador 80 pts por Land Raider de los Hijos del Emperador
Compañía de Motocicletas	8 unidad de Motocicletas del Caos, una de ellas con 1 PJ Señor del Caos o Hechicero del Caos	Pacto Demoníaco, Portador del Icono	300 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 de Raptores + 35 pts por unidad de Raptores extra

MEJORAS DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR

(hasta cuatro mejoras podrán elegirse una vez por formación)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Paladín del Caos	Añade 1 PJ Paladín del Caos	+50 pts
0-1 Señor de la Guerra del Caos	Añade 1 PJ Señor de la Guerra por ejército, a un Príncipe Demonio o a una unidad con PJ Señor del Caos	+50 pts
Marines del Caos	Añade hasta 6 unidad de Marines Espaciales del Caos	+25 pts c/u
0-1 Príncipe Demonio por facción	Reemplaza 1 unidad con Señor del Caos por 1 Príncipe Demonio (puede incluirse un Príncipe Demonio por facción presente en el ejército)	+50 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
Garras de Muerte	Transporta una formación, compuesta sólo por infantería y Dreadnoughts, en Garras de Muerte	+5 pts por unidad en la formación
Dreadnoughts	Añade hasta 3 Dreadnoughts de los Hijos del Emperador	+50 pts c/u
Aniquiladores	Reemplaza 2 o 4 unidad de Marines Espaciales del Caos por igual número de unidad de Aniquiladores	+25 o +50 pts
Portador del Icono	Añade 1 PJ Portador del Icono	+25 pts
Land Raiders	Añade hasta 4 Land Raiders de los Hijos del Emperador	+75 pts c/u
Marines Ruidosos	Reemplaza 2 o 4 unidad de Marines Espaciales del Caos por igual número de unidad de Marines Ruidosos	+25 o +50 pts
Rhinos	Añade 1 Rhino del Caos por cada dos unidad de infantería en la formación	+10 pts c/u
Stalker	Añade 1 Stalker	+50 pts

FORMACIONES DE LA ARMADA DEL CAOS Y MÁQUINAS DE GUERRA DEL CAOS

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

LA ARMADA DEL CAOS

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Harbringer	1 Harbringer	400 pts
Hell Blades	3 Hell Blades	200 pts
Hell Talons	2 Hell Talons	225 pts
0-1 Nave Espacial	1 Crucero Clase Devastador, o 1 Acorazado Clase Saqueador	150 pts, o 250 pts

MÁQUINAS DE GUERRA DEL CAOS

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Questor	1 Questor	300 pts
Subjugator	1 Subjugator	250 pts
Thunderhawk	1 Thunderhawk del Caos	200 pts
0-1 Grupo de Caballeros	Entre 4 y 6 de las siguientes unidades:	Cruzainfiernos 50 pts c/u Caballero Infernal 75 pts c/u Azote Infernal 90 pts c/u

RESERVA DEMONÍACA

UNIDAD	COSTE
Gran Demonio	+50 pts c/u
Demonio Menor	+15 pts c/u

FUERZAS DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR

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 Démoníaco 0-1 x Rayo Démoníaco	(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+	
Corceles de Slaanesh	INF	20cm	4+	3+	-	-	-	-	<i>Prescindibles, Daña primero, Infiltradores, Salvación invulnerable, Montados</i>
Diablos de Slaanesh	INF	20cm	4+	3+	-	-	-	-	<i>Prescindibles, Infiltradores, Salvación invulnerable.</i>
Diablillas	INF	15cm	4+	3+	-	-	-	-	<i>Prescindibles, Daña primero, Salvación invulnerable</i>
Elegidos	INF	15cm	4+	4+	4+	Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	<i>Exploradores</i>
Exterminadores Hijos del Emperador	INF	15cm	4+	3+	3+	2 x Cañón Sónico Garras de Combate	30cm (peana)	AP5+/AT6+, D Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Teletransporte. Cuentan como Exterminadores del Caos a efectos de ser transportados.</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 Bólters	(15cm)	Arma ligera	<i>Retrorreactores</i>
Cruzainfiernos	VB	30cm	5+	6+	5+	Cañón Láser Cañón de Fusión	45cm 30cm y (15cm)	AT5+ MA5+ Arma ligera, MA5+	<i>Coraje, Salvación invulnerable, Bípode</i>
Dreadnought de los Hijos del Emperador	VB	15cm	3+	4+	4+	Cañones Sónicos acoplados Garra de Combate	45cm (peana)	AP4+/AT5+, D Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Coraje, Bípode. Cuenta como Dreadnought del Caos a efectos de ser transportado.</i>
Land Raider de los Hijos del Emperador	VB	25cm	4+	6+	4+	2 x Cañones Láser acoplados Cañones Sónicos acoplados	45cm 30cm	AT4+ AP4+/AT5+, D	<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>
Predator de los Hijos del Emperador	VB	30cm	4+	6+	4+	Cañones Láser acoplados 2 x Cañón Sónico	45cm 30cm	AT4+ AP5+/AT6+, D	
Rhino del Caos	VB	30cm	5+	6+	6+	Combi-Bólters	(15cm)	Arma ligera	<i>Transporte (dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Exterminadores del Caos, Arrasadores y Príncipes Demonio)</i>
Stalker	VB	30cm	5+	6+	6+	Cañón Automático Stalker	30cm	2 x AP5+/AT6+/AA5+	

Azote Infernal	MG(2)	30cm	5+	6+	3+	Cañón Castigador	45cm	3 x AP3+/AT4+	<i>Coraje, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Bípode.</i> <i>Daños críticos: la unidad es destruida.</i>
Caballero Infernal	MG(2)	30cm	5+	6+	5+	Lanza Termal	30cm y (15cm)	MA4+, Fro Arma ligera, MA	<i>Coraje, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Bípode.</i> <i>Daños críticos: la unidad es destruida.</i>
Guardián de los Secretos	MG(3)	15cm	4+	3+	4+	Mirada de Slaanesh y Látigo del Tormento	30cm (15cm) (peana)	3 x MA4+ Arma ligera, AE+1, DP, MA Arma de asalto, AE+1, DP, MA	<i>Prescindible, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Bípode, Foco demoníaco</i> <i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades invocadas a 5cm son destruidas con un 6+</i>
Questor	MG(3)	35cm	5+	5+	3+	2 x Cañón Castigador 2 x Cañón de Batalla	45cm 75cm	3 x AP3+/AT5+ AP4+/AT4+	<i>2 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje Reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</i> <i>Daños críticos: La unidad sufre 1 punto de daño adicional. Mueve al Titán 1D6cm en una dirección aleatoria. Si mueve hasta otra unidad que no pueda atravesar, o hasta terreno intransitable, se detendrá y sufrirá 1 punto de daño. Las unidades atravesadas sufrirán un impacto con un 6+ en 1D6.</i>
Subjugador	MG(3)	35cm	5+	3+	5+	Cuchillas Infernales 2 x Cañón de Batalla	(peana) 75cm	Arma de asalto, AE+2, MT(D3) AP4+/AT4+	<i>2 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje Reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</i> <i>Daños críticos: Mueve al Titán 1D6cm en una dirección aleatoria. Si mueve hasta otra unidad que no pueda atravesar, o hasta terreno intransitable, se detendrá y sufrirá 1 punto de daño. Las unidades atravesadas sufrirán un impacto con un 6+ en 1D6.</i>
Thunderhawk del Caos	AN/MG(2)	Bom	4+	6+	4+	Cañón de Batalla 2 x Bólters Pesados acoplados Bólters Pesados acoplados Bólters Pesados acoplados	75cm 30cm 15cm 15cm	AP4+/AT4+, FxF AP4+/AA5+, FxF AP4+/AA5+, Izq AP4+/AA5+, Der	<i>Caída orbital, Blindaje reforzado, Transporte (ocho unidades de infantería y Dreadnoughts del Caos; Exterminadores del Caos y Dreadnoughts del Caos ocupan el doble de espacio)</i> <i>Daños críticos: La unidad y todos los pasajeros son destruidos.</i>
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	<i>Salvación invulnerable, Blindaje reforzado</i> <i>Daños críticos: La unidad es destruida</i>
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	
Crucero Clase Devastador	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital Ataque localizado	- -	3PA, MA MA2+, MT(D3)	<i>Transporte (veinte unidades de infantería y Dreadnoughts; más suficientes Garras de Muerte para transportar a todas las unidades a bordo)</i>
Acorazado Clase Saqueador	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital 3 x Ataque localizado	- -	3PA, MA MA2+, MT(D3)	<i>Lenta y tediosa, Transporte (cuarenta unidades de infantería y Dreadnoughts; más suficientes Garras de Muerte para transportar a todas las unidades a bordo)</i>

Garra de Muerte	Especial	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Cáida orbital, Transporte (una formación exclusivamente integrada por unidades de infantería no montada, y Dreadnoughts). La Garra de Muerte no se dispersa 2D6cm después de ser colocada a 15cm de las coordenadas anotadas como punto de caída orbital (ver 4.4). Las unidades transportadas deben desembarcar a 5cm de la Garra de Muerte o de una unidad ya desplegada, siempre que ninguna unidad quede a más de 15cm de la Garra de Muerte. Las miniaturas de Garra de Muerte deberían retirarse al final del proceso de desembarco.</i>
-----------------	----------	-----	-----	-----	-----	---	---	---	---

REGLA ESPECIAL Invocación mejorada <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>	REGLA ESPECIAL Foco demoníaco <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.