

## HIJOS DEL EMPERADOR

# REGLAS DE EJÉRCITO

### LOS ELEGIDOS DE SLAANESH

Los Hijos del Emperador atacan mediante insostenibles asaltos auditivos y disonancias cromáticas que ciegan al enemigo con precisión.

Al reunir tu ejército, puedes elegir **HIJOS DEL EMPERADOR** como facción de ejército. Si lo haces:

- Tu ejército debe incluir a **LUCIUS EL SEMPITERNO**, y esa miniatura debe ser tu **SEÑOR DE LA GUERRA**.
- **LUCIUS EL SEMPITERNO** y las unidades de **MARINES RUIDOSOS** de tu ejército reciben la clave de facción **ASTARTES HEREJES**.
- Puedes incluir unidades **ASTARTES HEREJES** en tu ejército aunque no tengan la clave de facción **HIJOS DEL EMPERADOR**.
- A efectos de la habilidad Pactos Oscuros (ver derecha), se considera que tu facción de ejército sigue siendo **ASTARTES HEREJES**.
- En el paso de Elegir reglas de destacamento, puedes elegir un destacamento del *Codex: Chaos Space Marines*. Si seleccionas el destacamento Fanáticos babeantes, cada vez que selecciones una clave que añadir a una unidad **ASTARTES HEREJES** como resultado de la regla de las Marcas del Caos, deberás seleccionar **SLAANESH**.
- Siempre que selecciones una clave que añadir a una miniatura **PRÍNCIPE DAEMON** o **PRÍNCIPE DAEMON ALADO** como resultado de la regla Lealtad daemónica, deberás seleccionar **SLAANESH**.

### PACTOS OSCUROS

Implorando a los Dioses del Caos, los campeones de los Astartes Herejes rezan por bendiciones diabólicas y prometen las más viles ofrendas a cambio de poder.

Esta habilidad se describe en su totalidad en la página de Reglas de ejército del *Codex: Chaos Space Marines*.



# LUCIUS EL SEMPITERNO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	5	6+	1

4+ SALVACIÓN INVULNERABLE



## ☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Sirena de muerte [RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Espada de duelista y látigo de tormento [PRECISIÓN]	Combate	8	2+	5	-2	2

## HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero, Líder**

FACCIÓN: **Pactos oscuros**

**Orgullo de duelista:** Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **Combatir primero**.

**Armadura de las almas aullantes:** Siempre que esta miniatura sea eliminada por un ataque de una unidad enemiga, esa unidad debe hacer un chequeo de **Liderazgo**: si lo supera, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; si lo falla, esa unidad enemiga sufre 1D6 heridas mortales. Si las heridas mortales infligidas de este modo eliminan a la unidad enemiga, despliega de nuevo esta miniatura en el campo de batalla, lo más cerca posible de donde fue eliminada y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, con 1D3 heridas restantes.

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, SLAANESH, LUCIUS EL SEMPITERNO**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**HIJOS DEL EMPERADOR**

# LUCIUS EL SEMPITERNO

*Lucius es un asesino arrogante y un espadachín magistral que busca batirse contra los campeones enemigos más habilidosos, caiga quien caiga. Cuando se enfrenta a rivales dignos, Lucius golpea con la velocidad de una sierpe y se burla de los guerreros más poderosos con su espada y su látigo con conciencia daemónica.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Lucius el Sempiterno – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: sirena de muerte, espada de duelista y látigo de tormento.

## LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a las unidades siguientes:

- LEGIONARIOS
- MARINES RUIDOSOS

## HIJOS DEL EMPERADOR

Si esta miniatura es tu SEÑOR DE LA GUERRA, las unidades MARINES RUIDOSOS de tu ejército tienen la clave LÍNEA DE BATALLA.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, SLAANESH,  
LUCIUS EL SEMPITERNO



CLAVES DE FACCIÓN:  
HIJOS DEL EMPERADOR

# MARINES RUIDOSOS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	2	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Amplificador sónico – frecuencia única [PESADA]	48"	3	4+	9	-2	3
Amplificador sónico - frecuencia variada	36"	6	3+	6	-1	1
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólder	24"	2	3+	4	0	1
Sirena de muerte [RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Destructor sónico [ASALTO]	24"	3	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma maldita	Combate	4	3+	5	-2	1
Espada sierra Astartes	Combate	4	3+	4	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Puño de energía	Combate	3	3+	8	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, escoge 1 de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, SLAANESH, MARINES RUIDOSOS

## HABILIDADES

FACCIÓN: Pactos oscuros

**Cacofonía desbocada:** En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por alguno de esos ataques. Esa unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

## HABILIDADES DE EQUIPO

**Icono del Caos:** Siempre que la unidad del portador haga un chequeo de liderazgo para la habilidad Pactos Oscuros, puedes repetir ese chequeo.



CLAVES DE FACCIÓN:  
HIJOS DEL EMPERADOR

# MARINES RUIDOSOS

Los Marines Ruidosos saturan la zona de guerra con sonidos atronadores, ondas de destrucción acústica y demás ataques psicodélicos. Estos hedonistas adoradores de Slaanesh son insensibles a la mayoría de los estímulos y buscan causar la aniquilación más cacofónica posible para desembotar sus sentidos.



## OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de cualquier número de Marines Ruidosos puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
  - 1 Espada sierra Astartes
  - 1 Destructor sónico
- El bólter de 1 Marine Ruidoso puede reemplazarse por 1 amplificador sónico.
- La pistola bólter del Campeón del Ruido puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Arma maldita
  - 1 Espada sierra Astartes
  - 1 Puño de energía
- El bólter del Campeón del Ruido puede reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola de plasma
  - 1 Arma maldita
  - 1 Espada sierra Astartes
  - 1 Puño de energía
  - 1 Destructor sónico
- El Campeón del Ruido puede equiparse con 1 sirena de muerte.
- 1 miniatura puede equiparse con un Icono del Caos

*\* Máximo de 1 por miniatura.*

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón del Ruido
- 4-9 Marines Ruidosos

Todas las miniaturas están equipadas con: pistola bólter, bólter, arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, CAOS, SLAANESH, MARINES RUIDOSOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
HIJOS DEL EMPERADOR