

# THE HORUS HERESY: BETRAYAL AT CALTH

## Actualización oficial, Versión 1.0

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros juegos sean perfectos, a veces ocurren errores. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos. Cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión, y los cambios respecto de la versión anterior se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

### **Página 24**

Cambia el segundo párrafo de Victoria por: “Si el Captain Aethon se retira como baja, o si al jugador Ultramarine no le quedan cartas en su mazo de mando al inicio de una ronda, el juego termina y los Word Bearers vencen.”

### **Página 26**

Cambia el segundo párrafo de Victoria por: “Si Sor Gharax se retira como baja, o si al jugador Word Bearer no le quedan cartas en su mazo de mando al inicio de una ronda, el juego termina y los Ultramarines vencen.”

### **Página 28**

Cambia el segundo párrafo de Victoria por: “Si el Captain Aethon se retira como baja, o si al jugador Ultramarine no le quedan cartas en su mazo de mando al inicio de una ronda, el juego termina y los Word Bearers vencen.”

### **Página 29**

Las zonas de despliegue de la cámara de almacenaje tienen una extensión de tres hexágonos cada una, en lugar de dos, como muestra el mapa de la derecha.

### **Página 30**

Cambia el segundo párrafo de Victoria por: “Si Kurtha Sedd se retira como baja, o si al jugador Word Bearer no le quedan cartas en su mazo de mando al inicio de una ronda, el juego termina y los Ultramarines vencen.”

### **Contraportada (tabla de referencia)**

El valor de Asalto correcto del puño de combate Contemptor es +2 (como indica la pág. 20), y no +1. Los Bonificadores a la tirada de defensa listados en la esquina inferior derecha sólo se aplican durante las acciones de Disparo.

### **Granada Rad (carta de mando Word Bearers)**

Cambia el último párrafo por: “Una miniatura de la unidad puede usar una granada rad en vez de su arma a distancia. La granada tiene valor de Disparo 0. Tira tres dados antes de hacer la tirada de Ataque; por cada Impacto crítico el jugador Ultramarine retira como baja una miniatura de la unidad objetivo.”

### **Cámara de almacenaje**

Zonas de despliegue de los Ultramarines









