

WARHAMMER 40,000 CODEX:

DEMONIOS DEL CAOS

Actualización oficial para 7ª edición, Versión 1.0

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros libros sean perfectos, a veces ocurren errores. Además, en ocasiones publicamos nuevas versiones de nuestras reglas, que requieren modificar las versiones anteriores de nuestros suplementos. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos, por lo que publicamos actualizaciones regularmente para todos nuestros libros. Cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión, y los cambios de la última versión se destacan de color **magenta**. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

Esta actualización se divide en tres secciones: Erratas, Actualizaciones y F.A.Q.s. (Preguntas frecuentes en inglés). Las erratas corrigen los errores del libro mientras que Actualizaciones modifican las reglas del suplemento para que estén de acuerdo con la última versión del reglamento. La sección de F.A.Q.s aclara las dudas más comunes con las reglas. A pesar de que puedes anotar estas revisiones directamente sobre tu libro, puedes limitarte a imprimir este documento y llevarlo contigo cuando juegues.

ACTUALIZACIONES

Varias págs. – Psíquicos

Toda miniatura con la regla especial Psíquico o Hermandad de Magos puede generar poderes de la disciplina **Demonología** además de cualquier otra especificada en su Entrada de la Lista de Ejército.

Página 32 – Tronos de sangre de Khorne

Cambia: “**CAPACIDAD DE TRANSPORTE:** 1 (solo un Heraldo de Khorne)” por “**CONDUCTOR:** Heraldo de Khorne (pág. 29).”

Página 40 – Carros Flamígeros de Tzeentch

Cambia “**CAPACIDAD DE TRANSPORTE:** 1 (Solo un Glorioso incinerador o un Heraldo de Tzeentch)” por “**CONDUCTOR:** Glorioso incinerador.”

Página 43 – Pergaminos de hechicería

Cambia por lo siguiente:

“Al inicio de cada fase Psíquica amiga, elige una Disciplina Psíquica de *Warhammer 40,000: Las Reglas* y tira 1D6. Este turno, los Escribas Azules manifiestan dicho poder de manera automática, sin necesidad de un chequeo psíquico (no pueden cambiarlo por el Poder Primaris). A efectos de los chequeos de Rechazar a la bruja, considera que este poder se ha manifestado con la cantidad mínima de puntos de Carga de Disformidad necesaria para ello. Ten en cuenta que los Escribas

Azules no son psíquicos a efectos de ninguna regla especial que tome como objetivo a los Psíquicos.”

Página 55 – Carros de la Demencia de Slaanesh

Cambia “**CAPACIDAD DE TRANSPORTE:** 1 (Solo Gloriosa Súcubo o Heraldo de Slaanesh)” por “**CONDUCTOR:** Gloriosa Súcubo”. Ignora la nota del diseñador.

Página 56 – Desolladores Infernal de Slaanesh

Cambia “**CAPACIDAD DE TRANSPORTE:** 1 (Solo Gloriosa Súcubo)” por “**CONDUCTOR:** Gloriosa Súcubo”.

Página 57 – Canción disruptora

Cambia esta regla por lo siguiente:

“**Canción disruptora.** Los Psíquicos enemigos tienen un penalizador de -1 a su Liderazgo mientras estén a 12" o menos de uno o más Diablos de Slaanesh.”

Páginas 91, 92, 93 – Señor de la sangre, Señor del destino, Señor de la Plaga y Señor de secretos

Cambia toda mención a “tu ejército” por “un destacamento”. Añade “...en ese destacamento.” al final de la frase en todos los casos.

Página 94 – Heraldos del Caos

Elimina la palabra “primario” de la primera frase, y añade “Glorioso incinerador de Tzeentch” a la lista de Heraldos que pueden elegirse.

Página 96 – C.G.

Añade la siguiente entrada a la Lista de ejército:

“Glorioso Incinerador de Tzeentch..... 50 Puntos

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Glorioso Incinerador	4	4	4	4	3	4	3	7	-

ROL EN COMBATE: CG (se considera un Heraldo).

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

COMPOSICIÓN DE LA UNIDAD: 1

REGALOS DEMONÍACOS: Fuego azul de Tzeentch, Fuego rosa de Tzeentch (pág. 61).

REGLAS ESPECIALES: Demonio de Tzeentch, Despliegue rápido, Inestabilidad demoníaca, Personaje independiente, Llamas disformes (pág. 61).”

ERRATAS

Página 93 – Príncipe Demonio, Opciones

Cambia la primera línea del quinto punto por :

“Un Príncipe Demonio que no sea un Demonio de Khorne puede tener una de las siguientes mejoras:”

Página 94 – Heraldos de Khorne

Añade una última línea a las opciones del Heraldo de Khorne:

“Si un Heraldo de Khorne elige la mejora Trono de Sangre de Khorne, dicho Heraldo se convierte en el conductor del carro y pierde la regla especial Personaje independiente.”

Página 95 – Heraldos de Tzeentch

Añade una última línea a las opciones del Heraldo de Tzeentch:

“Si un Heraldo de Tzeentch elige la mejora Carro Flamígero de Tzeentch, dicho Heraldo se convierte en el conductor del carro y pierde la regla especial Personaje independiente. El Heraldo sustituye al Glorioso Incinerador.”

Página 96 – Heraldos de Slaanesh

Añade una última línea a las opciones del Heraldo de Slaanesh:

“Si un Heraldo de Slaanesh elige la mejora Carro de la demencia o Glorioso carro de la demencia, dicho Heraldo se convierte en el conductor del carro y pierde la regla especial Personaje independiente. En ambos casos, el Heraldo sustituye a la Gloriosa Súcubo.”

F.A.Q.s

Ninguna.

Última actualización junio 2014.