WARHAMMER 40,000

CODEX: CHAOS DAEMONS

Actualización Oficial, Versión 1.2

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces ocurren errores o la intención de una regla no queda tan clara como pretendíamos. Estos documentos recopilan correcciones a las reglas, así como las respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan regularmente, las versiones están numeradas y los cambios respecto a la versión anterior se destacan en color magenta. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente sólo en ese idioma.

ERRATA

Pág. 37 – Ferocidad imparable
Cambia el texto de la regla por:
"Si esta unidad realiza un movimiento de carga, recibe una carga o realiza una Intervención heroica, hasta el final del turno suma 1 al atributo Ataques de todas sus miniaturas y suma 1 al atributo Fuerza de todas las armas de combate con las que va armada la unidad."

Pág. 51 – Spoilpox Scrivener, Habilidades, ¡Venga, que no llegamos a objetivos!
Cambia la segunda frase por:
"Además, si obtienes un resultado para impactar de 7+ por una unidad **Plaguebearer** a 6" o menos de una o más miniaturas amigas con esta habilidad, puedes realizar un ataque adicional contra el mismo blanco usando la misma arma (estos ataques adicionales no generan más ataques)."

Pág. 54 – Be'lakor, Habilidades
Borra "**Ritual daemónico**"

Pág. 59 – Bloodcrushers
Añade "**Bloodletter**" a la línea de claves.

Pág. 63 – Plague Drones
Añade "**Plaguebearer**" a la línea de claves.

Pág. 64 – Seekers
Añade "**Daemonette**" a la línea de claves

Pág. 65 – Hellflayer
Añade "**Daemonette**" a la línea de claves

Pág. 70 – Feculent Gnarlmaws
Cambia la última frase de la descripción de esta unidad por:
"Cada Feculent Gnarlmaws de la unidad debe desplegar a 6" o menos unas de otras y ninguna puede desplegar a 1" o menos de cualquier elemento de escenografía."

Pág. 87 – Valores en puntos, otro equipo, Horrores cantarines (para Burning Chariot)
Cambia esta entrada por:
"Horrores cantarines (para Burning Chariot y Fateskimmer)"

FAQs

P. ¿Cuando una Estratagema del Codex: Chaos Daemons *usa la clave* **Daemon**, *se puede usar para afectar a cualquier unidad con la clave* **Daemon**, *o sólo a unidades con la clave de facción* **Daemon**?
R. Estas Estratagemas sólo pueden afectar a unidades con la clave de facción **Daemon**.

P. ¿La habilidad Andanada de magia de Xirat'p de los Blue Scribes les permite manifestar un poder psíquico que ya se ha manifestado?
R. Sí

P. Si incluyo a Be'lakor en un Destacamento en el que el resto de unidades es leal al mismo Dios del Chaos, ¿eso implica que ese Destacamento se beneficia de la habilidad Foco daemónico?
R. No, ya que Be'lakor no es leal a ninguno de los Dioses del Chaos.

P. ¿Qué rasgos de Señor de la guerra puede tener Be'lakor?
R. Be'lakor puede tener cualquiera de los Rasgos de Señor de la guerra del reglamento básico de Warhammer 40,000.

P. Si mejoro un Burning Chariot para que tengan Horrores cantarines, ¿pago 5 puntos por cada Horror cantarín o 5 puntos por los tres?
R. 5 puntos por los tres.

P. Un **Personaje** *que se ha desplegado en el campo de batalla usando la Estratagema Criaturas del Warp ¿puede usar la habilidad Ritual daemónico para invocar una unidad* **Daemon** *durante la misma fase??*
R. No, las unidades que llegan como refuerzo cuenta como si se hubieran movido de cara a todos los propósitos de reglas y la habilidad Ritual daemónico se usa en lugar de mover.

P. Si una unidad **Grey Knights** *inflige la herida final a un* **Daemon** *equipado con la Túnica imposible, el jugador usa la Túnica para repetir la tirada de salvación y el resultado es un 1 (lo que implica que el Daemon muere inmediatamente), ¿se considera que el* **Daemon** *ha muerto a manos de la unidad* **Grey Knights** *de cara a usar la estratagema Incursión daemónica?*
R. Sí

P. Si se usa la Estratagema Estandarte de plaga en una unidad de Plaguebearers, y se encuentra en ese momento bajo los efectos del poder psíquico Bendiciones virulentas, *¿qué daño hacen sus Espadas de plaga con un resultado para herir de 7+?*
R. 4.

P. De cara a la regla de juego equilibrado Foco psíquico, ¿el poder psíquico Miasma de pestilencia del Codex: Chaos Daemons *es el mismo poder psíquico que el del* Codex: Death Guard*?*
R. Sí. En general, si varios poderes psíquicos tienen el mismo nombre, se consideran el mismo poder psíquico a efectos de la regla Foco psíquico.