

WARHAMMER 40,000

CODEX: THOUSAND SONS

Actualización oficial Versión 1.2a

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces ocurren errores o la intención de una regla no quedan 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 cambios respecto de 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 solo en ese idioma.

ERRATAS

Pág. 27 – Ahriman, Señor de los Thousand Sons

Cambia esta habilidad por:

“**Señor de los Thousand Sons.** Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las unidades de **THOUSAND SONS** amigas a 6" o menos de Ahriman.”

Pág. 28 – Daemon Prince of Tzeentch

Añade “**Psíquico**” a su lista de Claves.

Pág. 29 – Exalted Sorcerer, Señor de los Thousand Sons

Cambia esta habilidad por:

“**Señor de los Thousand Sons.** Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las unidades de **THOUSAND SONS** amigas a 6" o menos de esta miniatura.”

Pág. 32 – Rubric Marines, Psíquico

Cambia la tercera frase por:

“Cuando un Aspiring Sorcerer manifiesta el poder psíquico *Castigo*, inflige 1 herida mortal en lugar de 1D3 o 1D3 heridas mortales en lugar de 1D6 si el resultado del chequeo psíquico es superior a 10.”

Pág. 33 – Tzaangors, Opciones de equipo

Añade el siguiente punto:

“• Un Tzaangor puede elegir un Icono de Llamas (Pág. 50)”

Pág. 34 – Horrors, Potencia de unidad

Cambia la Potencia de esta unidad a 4

Pág. 34 – Horrors, Descripción

Cambia la segunda frase por:

“Puede incluir hasta 10 Horrors adicionales (**Potencia de unidad +4**) o hasta 20 Horrors adicionales (**Potencia de unidad +8**).”

Pág. 34 – Horrors, Corporeización de la magia

Cambia esta habilidad por:

“**Corporeización de la magia.** Una unidad de Horrors puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Sin embargo, sólo tira 1D6 para determinar el resultado del chequeo psíquico o el chequeo de rechazar a la bruja. Ten en cuenta que esto significa que los Horrors nunca sufren Peligros del Warp por haber obtenido un doble 1 o un doble 6. Además, si la unidad consta de menos de 10 Pink Horrors al manifestar el poder psíquico *Castigo*, éste sólo inflige 1 herida mortal en lugar de 1D3.”

Pág. 39 – Chaos Spawn, Habilidades, Mutaciones demenciales, Nota del diseñador

Cambia la última frase por:

“Cada uno tiene un valor en puntos de 25 (que incluye todas sus armas).”

Pág. 40 – Mutalith Vortex Beast, tabla de Vórtice Warp

Cambia el texto del resultado 6 - Rayo de irrealidad por:

“Tira 3 dados; la unidad enemiga visible más cercana a 18" o menos de la Mutalith Vortex Beast sufre inmediatamente una herida mortal por cada 4+.”

Pág. 48 – Magnus the Red, Primarca de los Thousand Sons.

Cambia esta habilidad por:

“**Primarca de los Thousand Sons.** Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar y cualesquiera tiradas de 1 obtenidas como parte de un chequeo psíquico de las unidades de **THOUSAND SONS** amigas a 9" o menos de Magnus the Red.”

Pág. 56 – Frenesí de fuego

Cambia la primera frase de las reglas por:

“Usa esta Estratagema en tu fase de disparo, justo antes de que un Helbrute **THOUSAND SONS** de tu ejército dispare.”

Pág. 56 – Tiro mortal

Cambia la segunda frase del texto de reglas por:

“Suma 1 a las tiradas para herir y para infligir daño de todos los ataques de un Predator que tengan como blanco a **MONSTRUOS** o **VEHÍCULOS** en esta fase.”

Pág. 57 – Gárgolas de llamas warp

Cambia la segunda frase de las reglas por:

“Elige un Vehículo Thousand Sons de tu ejército (excepto un **HELBRUTE** o **HELDRAKE**) y tira 1D6 por cada otra unidad (amiga o enemiga) a 3" o menos de él, restando 2 a la tirada si la unidad en cuestión es un **PERSONAJE** o un **VEHÍCULO**. Con un 4+, la unidad por la que has tirado sufre 1D3 heridas mortales.”

Pág. 61 – Disciplina de Tzeentch, Proyectil de cambio

Cambia la primera frase de las reglas por:

“*Proyectil de cambio* tiene un valor de carga warp de 8. ”

FAQs

P. ¿Obtengo un punto de victoria por matar al señor de la guerra si mi oponente elige a su Señor de la guerra con la estratagema El Cambiicarne?

R. Sí.

P. Si la hoja de datos de una miniatura indica que conoce, por ejemplo, tres poderes psíquicos de la Disciplina de Cambio y/o Disciplina Hereticus Oscuro, ¿significa que puedo elegir un total de seis poderes psíquicos para ella?

R. No, significa que puedes elegir un total de tres poderes psíquicos, combinados de las siguientes maneras:

- 1) tres poderes de la Disciplina de Cambio.
- 2) tres poderes de la Disciplina Hereticus Oscuro.
- 3) un poder de una disciplina y dos de la otra disciplina.

P. La habilidad Hermandad de hechiceros aumenta el alcance de los poderes psíquicos en 6". En caso de que un poder psíquico tenga un efecto adicional que también indica un alcance (como Portal Infernal, que tiene un alcance inicial de 12" pero después afecta a todas las demás unidades a 3"), ¿el aumento se aplica al alcance inicial, al del efecto, o a ambos?

R. Sólo se aplica al alcance inicial. Por ejemplo, en el caso de *Portal Infernal*, tendrías que determinar a la miniatura enemiga visible más cercana en un radio de 18" del Psíquico, en lugar de 12". Luego la unidad de esa miniatura y cada otra unidad a 3" o menos de esa miniatura sufriría 1D3 heridas mortales.

P. ¿Puedo cambiar el poder psíquico Castigo cuando utilice la Estratagema Familiar del Chaos?

R. Sí.

P. Si manifiesto el poder psíquico Regalo del Chaos y elijo como blanco una unidad cuyas miniaturas tienen diferentes atributos de Resistencia, ¿cuál de ellos uso?

R. Usa el atributo de Resistencia más alto entre las miniaturas de la unidad blanco del ataque.