



# CODEX: THOUSAND SONS

## Versión Indomitus 1.0

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas y nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Estas correcciones suelen ser actualizaciones necesarias debido a la salida de productos nuevos o a comentarios y críticas de la comunidad; podrás identificarlas por el asterisco que precede a la referencia de página. En otras ocasiones, estas correcciones son una fe de erratas dedicada a corregir errores o esclarecer una regla que no estaba tan clara como podría.

Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán en **azul**, mientras que las nuevas FAQs y fe de erratas nuevas se destacarán en **magenta**.

## ACTUALIZACIÓN Y ERRATAS

Todas las hojas de datos **THOUSAND SONS** (excepto **CHAOS CULTISTS** y **Tzaangor**)

Añadir la siguiente habilidad:

“**Asalto odioso**. Si esta unidad realiza un movimiento de carga, recibe una carga o realiza una Intervención heroica, suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas de esta unidad hasta el final del turno.”

**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** – Chaos Spawn, Habilidades, Mutaciones demenciales, Nota del diseñador

Cambia la última frase por:

“Cada uno tiene un valor en puntos de 23 (que incluye todas sus armas).”

**\*Pág. 42 and 51** – Chaos Vindicator y Lista de armas a distancia cañón demolisher

Cambia el atributo Tipo por Pesada 1D6 y las habilidades por “Área”.

**\*Pág. 43** – Chaos Land Raider, Habilidades, Espíritu máquina daemónico

Borra esta habilidad.

**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** – Foco cabalístico

Cambia esta Estratagema por:

“Usa esta Estratagema antes de intentar manifestar un poder psíquico con un **Psíquico THOUSAND SONS** de tu ejército que se encuentre a 6" o menos de al menos otras dos unidades **Psíquico THOUSAND SONS** amigas. Suma 2 al chequeo psíquico.”

**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 – Don de Tzeentch, Engendro**

Cambia la tercera frase por:

“Si lo haces, despliega el Chaos Spawn a 6" o menos de un personaje y fuera de la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga antes de eliminarlo como baja.”

**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. 58 – Estratagemas, El cambiarme, texto de reglas**

Cambia la cuarta frase por:

“Si lo haces, despliega el Chaos Spawn a 6" o menos de un personaje y fuera de la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga antes de eliminarlo como baja.”

**Pág. 61 – Disciplina Hereticus oscuro, Don del Chaos**

Cambia la cuarta frase por:

“Si un **PERSONAJE** muere debido a este poder, puedes añadir un Chaos Spawn a tu ejército a 6" o menos del personaje y fuera de la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga antes de eliminarlo como baja.”

**\*Pág. 61 - Distorsión Temporal**

Cambia la segunda frase por:

“Si es manifestado, elige una unidad **HERETIC ASTARTES** (excepto **AERONAVES**) a 3" o menos del psíquico.”

**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.”

**\*Pág. 61 – Disciplina de Tzeentch, Proyectil de cambio, texto de reglas**

Cambia la cuarta frase por:

“Si un **PERSONAJE** muere debido a este poder, puedes añadir un Chaos Spawn a tu ejército a 6" o menos del personaje y fuera de la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga antes de eliminarlo como baja.”

**Pág. 61 – Disciplina de Tzeentch, Mirada del destino**

Cambia la segunda frase por:

“Si se manifiesta, hasta el final del turno puedes repetir un único dado que hayas tirado.”

**Pág. 61 – Disciplina de Tzeentch, Traición de Tzeentch**

Cambia la segunda y tercera frase por:

“Si se manifiesta, elige un **PERSONAJE** enemigo visible a 18" o menos del Psíquico y que no sea el Señor de la guerra enemigo, y tira 2D6; si el resultado es mayor que el atributo Liderazgo del personaje, hasta el final de la siguiente fase de combate trata a ese personaje como si fuera una miniatura amiga de tu ejército en las fases de disparo, carga y combate.”

## FAQs

*P: ¿Una unidad Tzaangor puede estar equipada con cuerno de la manada (del Codex: Thousand Sons) y un instrumento del Chaos (del Index: Chaos)?*

R: No. El cuerno de la manada y el instrumento del Chaos son una misma opción de equipo con un nombre actualizado.

*P: Si elijo mi Señor de la guerra para la estratagema El Cambiarme, ¿puede mi oponente cumplir alguna condición de victoria u objetivo relevante como resultado de que sea eliminado?*

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.

*P: ¿Cómo se resuelve Peligros de la disformidad contra unidades lideradas por un Aspiring Sorcerer o Scarab Occult Sorcerer?*

R: Cualquier herida mortal que sufran se aplica a la unidad del Sorcerer, así que se pueden aplicar a otras miniaturas si lo deseas (si una miniatura de esa unidad ya ha sufrido alguna herida, se deben aplicar primero a esa miniatura).

*P: ¿Si el Aspiring Sorcerer o Scarab Occult Sorcerer de una unidad ha muerto, esa unidad se sigue tratando como si fuera un Psíquico?*

R: Sí.

**Nota del diseñador:** Aunque estas unidades no podrán ser capaces de manifestar o negar ningún poder psíquico, las habilidades, objetivos o efectos que afecten a psíquicos seguirán afectando a estas armaduras animadas por el warp.

*P: ¿Se puede usar la Estratagema Tiro mortal para afectar a los Hellforged Predators?*

R: No. La Estratagema Tiro mortal sólo se puede usar para afectar a miniaturas que usen la hoja de datos del Chaos Predator.

*P: Si un **PERSONAJE** se trata como parte del ejército del oponente debido al poder psíquico Traición de Tzeentch, ¿las unidades del ejército real de ese **PERSONAJE** deben combatir contra el mismo en la fase de combate si se encuentran a 1" o menos de ese **PERSONAJE**?*

R: Sí.