CODEX: CHAOS DAEMONS

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.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

Pág. 37 – Habilidades, 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. 43 y 71 – Báculo del Mañana y Báculo de Tzeentch
Cambia el texto de habilidad de estas armas por:
"Cada vez que esta arma elimina a un **Personaje**, puedes añadir un Chaos Spawn a tu ejército; despliégalo a 6" o menos del personaje y a más de 1" de cualquier miniatura enemiga antes de retirarlo como baja."

Pág. 49 – Epidemius, Habilidades, Balance de la pestilencia
Cambia el primer párrafo por:
"El Balance de la pestilencia empieza la batalla a 0. Mientras Epidemius esté en el campo de batalla, suma 1 al Balance cada vez que una unidad (amiga o enemiga) sea destruida por una unidad **Daemon Nurgle**, y comprueba el resultado en la tabla inferior. Los resultados son acumulativos pero se pierden si Epidemius es destruido."

Pág. 51 – Spoilpox Scrivener, Habilidades, ¡Venga, que no llegamos a objetivos!
Cambia la segunda frase por:
"Además, si obtienes un 7+ para impactar con una unidad **Plaguebearer** a 6" o menos de una o más miniaturas amigas con esta habilidad, puedes realizar de inmediato 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 la 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. 118** – Feculent Gnarlmaws, Habilidades, Mortaja de moscas
Cambia por:
"Todas las unidades **Nurgle Daemon** – excepto **Vehículos** y **Monstruos** – que se encuentren completamente a 7" o menos de cualquier Feculent Gnarlmaws reciben de ellos beneficio de cobertura. Mientras una unidad reciba los beneficios de cobertura de Feculent Gnarlmaws, cuenta como si recibieran el beneficio de Cobertura ligera (ver Libro Básico de Warhammer 40,000). Además, cada vez que se efectúa un ataque a distancia contra una miniatura de esta unidad, suma un 1 adicional a cualquier tirada de salvación de armadura contra dicho ataque."

Pág. 78 – Sobrecarga Warp
Cambia el texto de reglas de esta estratagema por:
"Usa esta Estratagema al inicio de cualquier fase. Elige una unidad de **Daemons** de tu ejército. Hasta el final de la fase, no puedes repetir la tiradas de salvación de esta unidad, pero su salvación invulnerable mejora en 1 (hasta un máximo de 4+)."

Pág. 82 – Artefactos Infernales
Cambia la primera frase del segundo párrafo por:
"Si un Señor de la guerra con la clave de facción **Daemon** lidera tu ejército, antes de la batalla puedes darle uno de los siguientes Artefactos Infernales a un a **Personaje** con la clave de facción **Daemon** de tu ejército."

***Pág. 84** – poderes psíquicos, Rayo del Cambio
Cambia la tercera 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 miniatura enemiga antes de retirarlo como baja."

Pág. 84 – poderes psíquicos, Traición de Tzeentch
Cambia las frases segunda y tercera 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."

Pág. 86 – Chaos Spawn
Cambia la última frase del párrafo introductorio por:
"Cada uno tiene un valor en puntos de 23 (que incluye todas sus armas)."

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 a un 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 el rasgo de Señor de la guerra Líder inspirador del Libro básico de Warhammer 40,000.

P. Si mejoro un Burning Chariot para que tenga 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, se considera que cualquier unidad que ha llegado como refuerzo ha movido a todos los efectos 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 ésta 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: ¿Se considera que el poder psíquico Miasma de pestilencia del Codex: Chaos Daemons es el mismo poder psíquico que Codex: Death Guard en relación a si un poder psíquico ya se ha manifestado?
R: Sí. Ampliando, si los poderes psíquicos tienen el mismo nombre, se consideran el mismo poder psíquico.

*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 dentro de la zona de amenaza de ese **PERSONAJE**?*
R: Sí.