

ERRATAS

CODEX: BLOOD ANGELS, DARK ANGELS, SPACE WOLVES Y DEATHWATCH

Codex: Space Marines ha actualizado ciertas hojas de datos. Las siguientes actualizaciones se aplican a las unidades y armas apropiadas de *Codex: Blood Angels*, *Codex: Dark Angels*, *Codex: Space Wolves* y *Codex: Deathwatch*. Ten en cuenta que estas actualizaciones se suman a la adición de la habilidad Disciplina bólter, como se describe en una actualización previa. Los cambios se indican más abajo:

Rifle bólter automático

Cambia Tipo a Asalto 3

Rifle bólter automático artesanal

Cambia Tipo a Asalto 3

Rifle bólter silencio

Cambia el atributo Daño a 2

Rifle bólter silencio artesanal

Cambia el atributo Daño a 3

Cañón Demolisher

Cambia el Tipo a Pesada 1D6 y cambia las Habilidades a “-”

Batería de cohetes Ícaro

Cambia el atributo Daño a 2

Cañón tormenta infernal

Incrementa el Alcance a 12”

Pistola lanzallamas

Cambia el Tipo a Pistola 1D6

Captain con Armadura Gravis

Cambia el atributo Heridas a 7

Wolf Lord con Armadura Gravis

Cambia el atributo Heridas a 7

Aggressor y Aggressor Sergeant

Cambia el atributo Heridas a 3

Cambia el atributo Ataques a 3 (Aggressor) y 4 (Aggressor Sergeant)

Inceptor y Inceptor Sergeant

Cambia el atributo Heridas a 3

Reiver Squad, Tropas de terror

Cambia esta habilidad para que diga:

“Mientras cualquier unidad **REIVER** de tu ejército se encuentre a 3” o menos de cualquier unidad enemiga, resta 1 del atributo Liderazgo de cada una de esas unidades enemigas por cada unidad **REIVER** de tu ejército que se encuentre a 3” o menos de dicha unidad enemiga (hasta un máximo de -3).”

Aggressors, Tormenta de fuego

Cambia esta habilidad para que diga:

“Cuando esta unidad efectúe Disparos defensivos o sea elegida para disparar, las miniaturas de esta unidad pueden disparar dos veces si la unidad no se ha movido este turno.”

Asalto de choque

Añade la siguiente habilidad a todas las hojas de datos (exceptuando **SERVITORS** y **BESTIAS**):

“Si esta unidad efectúa un movimiento de carga, recibe una carga o lleva a cabo una Intervención heroica, añade 1 al atributo de Ataque de las miniaturas de esta unidad hasta el final del turno.”

Drop Pods

Añade la siguiente habilidad Asalto orbital:

“Juego Equilibrado: Esta miniatura y cualquier unidad embarcada en ella están exentas de la regla de juego equilibrado Reservas tácticas.”

Deathwatch – Munición especial

En una actualización previa se publicó la siguiente errata, que publicamos aquí para que tu comodidad:

“Página 64 – Munición especial

Cambia el primer párrafo de esta habilidad para que diga: “Cuando esta unidad dispara cualquier arma a distancia de la siguiente lista, puedes elegir que dispare munición especial. Si lo haces, la habilidad Disciplina bólter no se aplica al resolver los disparos, pero puedes elegir un tipo de munición de la tabla de la derecha y aplicar el modificador correspondiente.”

Nota del diseñador: *Ten en cuenta que las reglas normales para las armas de Fuego rápido, como se describen en las reglas básicas de Warhammer 40,000, se siguen aplicando al disparar un arma de Fuego rápido con munición especial.”*

Esta actualización de reglas es apropiada para los brutales asaltos de los Space Marines, sin importar su organización o lealtad. Por tanto, las siguientes actualizaciones también se aplican a las armas y unidades apropiadas de *Codex: Grey Knights*, *Codex: Chaos Space Marines*, *Codex: Thousand Sons* y *Codex: Death Guard*. Ten en cuenta que estas actualizaciones se suman a la adición de la habilidad Disciplina bólter, como se describe en una actualización previa. Los cambios se indican más abajo:

CODEX: GREY KNIGHTS

Cañón tormenta infernal

Incrementa el Alcance a 12”

Asalto de choque

Añade la siguiente habilidad a todas las hojas de datos (excepto **SERVITORS**): “Si esta unidad efectúa un movimiento de carga, recibe una carga o lleva a cabo una Intervención heroica, añade 1 al atributo de Ataque de las miniaturas de esta unidad hasta el final del turno.”

CODEX: CHAOS SPACE MARINES

Cañón Demolisher

Cambia el Tipo a Pesada 1D6 y cambia las Habilidades a “-”

Asalto rencoroso

Añade la siguiente habilidad a todas las hojas de datos que tengan la clave **HERETIC ASTARTES** o **FALLEN** (exceptuando unidades con la clave **CHAOS CULTISTS**):

“Si esta unidad efectúa un movimiento de carga, recibe una carga o lleva a cabo una Intervención heroica, añade 1 al atributo de Ataque de las miniaturas de esta unidad hasta el final del turno.”

CODEX: THOUSAND SONS

Cañón Demolisher

Cambia el Tipo a Pesada 1D6 y cambia las Habilidades a “-”

Asalto rencoroso

Añade la siguiente habilidad a todas las hojas de datos que tengan la clave **THOUSAND SONS** (exceptuando unidades con la clave **CHAOS CULTISTS** o **TZAANGOR**):

“Si esta unidad efectúa un movimiento de carga, recibe una carga o lleva a cabo una Intervención heroica, añade 1 al atributo de Ataque de las miniaturas de esta unidad hasta el final del turno.”

CODEX: DEATH GUARD

Asalto rencoroso

Añade la siguiente habilidad a todas las hojas de datos que tengan la clave **DEATH GUARD** (exceptuando unidades con la clave **CHAOS CULTISTS** o **POXWALKER**):

“Si esta unidad efectúa un movimiento de carga, recibe una carga o lleva a cabo una Intervención heroica, añade 1 al atributo de Ataque de las miniaturas de esta unidad hasta el final del turno.”