



CARTAS INDEX

VERSIÓN 1.4

Este documento recoge los cambios a las cartas Index impresas para cada facción de Warhammer 40,000. Refleja las reglas digitales más actualizadas disponibles de manera gratuita en *warhammer-community.com*. Las nuevas incorporaciones están **rojo**. Además de estas modificaciones, ten en cuenta que las reglas digitales disponibles en *warhammer-community.com* y a través de la aplicación Warhammer 40,000 también reflejan todas las recomendaciones de la última Actualización de equilibrio, que puede consultarse por separado en *warhammer-community.com*.

ERRATAS

ADEPTA SORORITAS

Mortificadoras: Angustia del irredento

Cambia a “Cada vez que esta unidad realiza un movimiento de carga, hasta el final del turno las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1]”.

Escuadra de Dominias: Armas a distancia, bólder

Añade “[FUEGO RÁPIDO 1, ASALTO]”

ADEPTUS CUSTODES

Rhino del Anathema Psykana: Habilidades básicas

Añade Cubierta de disparo 2.

Caballera Centura: Armas de combate

Fusión de arma cuerpo a cuerpo:

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1

Caballera Centura: Opciones de equipo

Cambia los subpuntos a:

- 1 bólder artesanal y 1 arma cuerpo a cuerpo
- 1 lanzallamas buscabrujas y 1 arma cuerpo a cuerpo

AELDARI

Tarjeta de reglas de ejército: Hebras del destino, 4.º párrafo

Añade “Una vez por fase” al inicio de este párrafo

Autarca, Armas a distancia, Lanzamisiles segador (pléyade)

Cambia el atributo Daño a 1.

Autarca: Opciones de equipo

Cambia a:

La pistola shuriken de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:

- 1 lanzamisiles de Segador
- 1 pistola fundidora
- 1 rifle fundidor de Dragón
- 1 rifle monofilamento

El archa estelar de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones

- 1 filo de espectro
- 1 espada sierra de Escorpión

Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:

- 1 máscara de Espectro Aullante
- 1 mandíbulas

Autarca Cazacielos: Armas a distancia, Lanzamisiles segador (pléyade)

Cambia el atributo Daño a 1.

Autarca Cazacielos, Opciones de equipo

Cambia a:

La pistola shuriken de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:

- 1 lanzamisiles de Segador
- 1 pistola fundidora
- 1 rifle fundidor de Dragón
- 1 rifle monofilamento

El archa estelar de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones

- 1 filo de espectro
- 1 espada sierra de Escorpión

Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:

- 1 máscara de Espectro Aullante
- 1 mandíbulas

Corsarios Saqueadores: Armas de combate

Añade perfil de arma cuerpo a cuerpo:

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	3	0	1

Corsarios Saqueadores: Composición de unidad, listas de equipo

Cambia a:

- Cada miniatura está equipada con: pistola shuriken; arma cuerpo a cuerpo; espada de energía aeldari.

Corsarios del Vacío: Armas a distancia, Pistola fundidora

Cambia el atributo Daño a 1D3.

Corsarios del Vacío: Armas de combate

Añade perfil de arma cuerpo a cuerpo:

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	3	0	1

Corsarios del Vacío: Composición de unidad, listas de equipo

Cambia a:

- **Cada Corsario del Vacío y el Ferarca del Vacío están equipados con:** pistola shuriken; espada de energía aeldari, arma cuerpo a cuerpo.
- **El Corresombras está equipado con:** pistola shuriken; arma cuerpo a cuerpo; par de filos hekatarii.
- **El Tejealmas está equipado con:** pistola shuriken; espada de energía aeldari; arma cuerpo a cuerpo; piedras canalizadoras.
- **El Trazacaminos está equipado con:** pistola shuriken; verdugo; arma cuerpo a cuerpo; báculo brujo.

Segadores Siniestros: Composición de unidad, 3.ª línea

Cambia a **Cada miniatura está equipada con:** lanzamisiles de Segador; arma cuerpo a cuerpo.

Tarjeta de reglas de destacamento: Sección Ynnari, último párrafo

Cambia a:

Ninguna miniatura **DRUKHARI** incluida en tu ejército de esta manera puede recibir Mejoras. No puedes incluir en tu ejército con estas reglas unidades que tengan alguna de estas claves: **SEÑORES FÉNIX; AVATAR DE KHAINE; SOLITARIO; CÓNCLAVES HEMÓNULO.**

Vengadores Implacables: Composición de unidad, 3.ª línea

Cambia a **Cada miniatura está equipada con:** catapulta shuriken de Vengador; arma cuerpo a cuerpo.

Tejecielos: Composición de la unidad

Cambia a "2-4 Tejecielos".

Solitario: Habilidades, Acometida

Cambia a:

Acometida: Una vez por batalla, en tu fase de movimiento, esta miniatura puede usar esta habilidad antes de hacer un movimiento normal. Si lo hace, hasta el final del turno, suma 2D6" al atributo Movimiento de esta miniatura y suma 3 al atributo Ataques de las armas de Solitario de esta miniatura.

Guardián de las Almas: Habilidades, Lágrimas de Isha

Cambia a:

Mientras esta miniatura lidere una unidad, puedes devolver a esa unidad 1 miniatura Guardaespalda en tu fase de mando.

Guardianes de Asalto: Opciones de equipo, 1.º y 2.º puntos

Cambia a:

- La pistola shuriken de hasta 2 Guardianes de Asalto puede reemplazarse por 1 Lanzallamas aeldari.
- La pistola shuriken de hasta 2 Guardianes de Asalto puede reemplazarse por 1 Rifle fundidor de Guardián.

Tarjeta de estrategias: Estratagema Fantasmas, sección Blanco

Cambia a:

BLANCO: 1 unidad **AELDARI** unidad de tu ejército (salvo unidades **AERONAVE**).

Escorpiones Asesinos: Opciones de equipo, 1.º punto

Cambia a:

- La pistola shuriken del Exarca Escorpión Asesino puede reemplazarse por 1 Pinza de Escorpión.

Armas de apoyo: Composición de la unidad

Cambia a "1 Arma de apoyo".

Víboras: Composición de la unidad

Cambia a "1 Víbora".

Bípodes de combate: Composición de la unidad

Cambia a "1 Bípode de combate".

Serpiente: Armas a distancia, cañón estelar doble

Cambia el atributo Ataques a 2.

Serpiente: Habilidades, escudo de Serpiente

Cambia a:

Escudo de serpiente: Una vez por batalla, en tu fase de disparo, puedes elegir 1 unidad enemiga visible para esta miniatura y que se encuentre a 12" o menos de ella y tirar 1D6: con 2+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales y debe hacer un chequeo de acobardamiento.

Guardia Espectral: Habilidades, Constructo bélico

Borra la última frase de esta habilidad.

AGENTES DEL IMPERIUM

Tarjeta de regla de ejército – Agentes asignados

Añade "Si toda miniatura de tu ejército tiene la clave de facción **AGENTES DEL IMPERIUM**, puedes ignorar el paso de elegir reglas de destacamento al reunir tu ejército."

Séquito Comerciante Independiente: Sección de claves

Borra "SÉQUITO".

ÁNGELES OSCUROS

Asmodai: Líder

Añade nuevos puntos:

- **ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO**
- **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA**

Azrael: Líder

Añade nuevo punto:

- **HÉROES DE LA COMPAÑÍA**

Belial: Líder, 3.º punto

Cambia a:

- **ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL ALA DE MUERTE"**

Escuadra de Mando del Ala de Muerte: Opciones de equipo

Añade un nuevo punto:

- El puño de energía de 1 Exterminador de Mando del Ala de Muerte puede reemplazarse por 1 arma de energía.

Maestre de Asalto del Ala de Muerte: sección Líder, 2.º punto

Cambia a:

- **ESCUADRA DE EXTERMINADORES DEL ALA DE MUERTE.**

Ezekiel: Líder

Añade nuevos puntos:

- **ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO**
- **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA**

Caballeros Negros del Ala de Cuervo: Armas a distancia, lanzagranadas Astartes (perforante)

Cambia FP a "-2".

ÁNGELES SANGRIENTOS

Baal Predator: Habilidades básicas

Añade "Final violento 1D3".

Hermano Corbulo: Líder, lista de puntos

Añade nuevos puntos:

- **ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO**
- **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA**

Capitán Tycho: Líder, lista de puntos

Añade nuevos puntos:

- **ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO**
- **HÉROES DE LA COMPAÑÍA**
- **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA**

Comandante Dante: Líder, lista de puntos

Añade nuevo punto:

- **INTERCESORES DE ASALTO CON PROPULSORES DE SALTO**

Intercesores de la Compañía de la Muerte: Armas a distancia, lanzagranadas Astartes (perforante)

Cambia FP a "-2".

Dreadnought de la Compañía de la Muerte: Sección de claves

Añade "DREADNOUGHT".

Marines de la Compañía de la Muerte con propulsor de salto: Compañía de la Muerte

Cambia a:

Si una miniatura **CAPELLÁN** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a unos **INTERCESORES DE ASALTO CON PROPULSORES DE SALTO** o a una **ESCUADRA DE ASALTO CON PROPULSOR DE SALTO**, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad.

Dreadnought Furioso: Sección de claves

Añade "HUMO" y "DREADNOUGHT".

Gabriel Seth: Líder, lista de puntos

Añade nuevos puntos:

- **ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO**
- **HÉROES DE LA COMPAÑÍA**
- **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA**

Dreadnought Bibliotecario: Sección de claves

Añade "HUMO" y "DREADNOUGHT".

Guardia Sanguinaria: Unidad adjunta

Cambia a:

Si una miniatura **CAPITÁN** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a unos **INTERCESORES DE ASALTO CON PROPULSORES DE SALTO** o a una **ESCUADRA DE ASALTO CON PROPULSOR DE SALTO**, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad.

Sacerdote sanguinario: Líder, lista de puntos

Añade nuevos puntos:

- **ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO**
- **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA**

Sacerdote sanguinario con propulsor de salto: Líder, lista de puntos

Añade nuevo punto:

- **INTERCESORES DE ASALTO CON PROPULSORES DE SALTO**

ASTRA MILITARUM

Línea de defensa Aegis

Añade sección de Despliegue:

"Cuando esta miniatura esté desplegada, consistirá de 1 sección de plataforma, de hasta 5 secciones de escudos, de hasta 2 secciones de escudos rotos y de hasta 2 finales de sección. Todas las secciones deben

estar conectadas entre sí para formar una línea de defensa continua; las 2 secciones de escudos rotos pueden colocarse o bien al final de la línea de defensa o bien en el medio de la misma, de manera que ambas estén a 1/2" una de otra (en este caso, se considera que las 2 secciones están conectadas una con otra). Todas las secciones que se han desplegado se tratan por tanto como una única miniatura a efectos de reglas".

Tarjeta Arsenal de infantería del Astra Militarum, nota con asterisco

Cambia a:

* Si una miniatura **MILITARUM TEMPESTUS** tiene equipada esta arma, tiene un atributo Habilidad de Proyectiles de 3+

Tarjeta Arsenal de Vehículos del Astra Militarum, Cañón automático Exterminator, habilidades del arma

Cambia a:

[FUEGO RÁPIDO 4, ACOPLADA]".

Castellano de Cadia – Armas de combate

Añade este perfil de arma de combate:

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1

Castellano de Cadia – Composición de unidad, 2ª línea

Cambia a "Esta miniatura está equipada con: pistola láser; espada siera; arma cuerpo a cuerpo."

Korps de la Muerte de Krieg: Opciones de equipo

Cambia el 2.º punto a:

Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, 1 1 Soldado de los Korps equipado con un rifle láser puede ser equipado con una de las siguientes opciones:

- 1 rifle láser y 1 vocoemisor (el rifle láser de la miniatura no puede reemplazarse)
- 1 rifle de plasma

Añade el siguiente punto:

- 1 Soldado de los Korps equipado con un rifle láser puede ser equipado con 1 Botiquín de Korps de la Muerte (el rifle láser de la miniatura no puede reemplazarse).

Escuadra de Infantería: Composición de unidad

Añade lo siguiente:

Nota de diseño: Cada Equipo de Armas Pesadas de esta unidad cuenta por 2 miniaturas a efectos de las Opciones de equipo.

Kasrkin: Sección de claves

Añadir "REGIMIENTO".

Ogrete Guardaespaldas: Armas de combate

Añade este perfil de arma de combate:

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	6	0	1

Ogrete Guardaespaldas: Composición de unidad, 2.ª línea

Cambia a "Esta miniatura está equipada con: subdestripador; arma cuerpo a cuerpo; supermachete".

Francotiradores Rátidos – Sección de claves

Añade "RÁTIDO".

Taurox Prime: Armas a distancia, Lanzamisiles Taurox (frag)

Cambia atributo Fuerza a 4.

Ursula Creed: Habilidades, Genio de la táctica

Cambia a:

“**Genio de la táctica:** Una vez por ronda de batalla, una unidad **REGIMIENTO** de tu ejército a 12” o menos de esta miniatura puede ser tomada como blanco de una estratagema por OPM, incluso si otra unidad de tu ejército ya ha sido tomada como blanco de dicha estratagema durante esta fase”.

CABALLEROS GRISES

Capellán de la Hermandad: Habilidades básicas

Añade Líder.

Land Raider Cruzado de los Caballeros Grises: Línea de perfil

Cambia atributo Movimiento a 12”.

Land Raider Redentor de los Caballeros Grises: Línea de perfil

Cambia atributo Movimiento a 12”.

Tarjeta de estratagema: estratagema Muerte desde la disformidad, sección Efecto

Cambia a:

“**EFFECTO:** Hasta el final del turno, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[ASALTO]** y, además, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque, sumas 1 a la tirada para impactar”.

Kaldor Draigo: Habilidades, Uno con la disformidad

Cambia a

“**Uno con la disformidad (Psíquica):** Una vez por batalla, cuando la unidad de esta miniatura declare una carga en el mismo turno en que fue desplegada **en el campo de batalla mediante las habilidades Asalto teleportado o Despliegue rápido**, suma 3 a la tirada de carga.”

CABALLEROS IMPERIALES

Tarjeta de reglas de ejército: Código caballeresco, 2.º párrafo

Cambia a:

“Si, al inicio de tus fases de mando, tu hazaña de juramento elegida es completada, tu ejército se considera Honorable durante el resto de la batalla y tú obtienes 3PM (solo puedes obtener PM de este modo una vez por batalla; los PM ganados de esta manera son una exención de las reglas básicas que limitan a 1 el número máximo de PM que puedes ganar por ronda de batalla)”.

Tarjeta de reglas de ejército: Código caballeresco, Abatir al tirano, Habilidad de juramento

Cambia a:

Habilidad de juramento: Siempre que esta miniatura sea elegida para disparar o combatir, repite una única tirada para impactar de 1 y repite una única tirada para herir de 1.

Tarjeta de estratagemas: Deber de escudero, sección Efecto

Cambia a:

EFFECTO: Hasta el final de la fase, al resolver ataques que tomen como blanco a esa unidad enemiga, mejora en 1 los atributos Fuerza y Factor de Penetración de las armas que lleven equipadas esas miniaturas Armiger. Si tu ejército es Honorable, hasta el final de la fase suma también 1 al atributo Daño de esas armas.

CULTOS GENESTEALER

Tarjeta regla de ejército: Emboscada del culto, 1.º y 2.º párrafos

Cambia a:

“Si tu facción de ejército es **CULTOS GENESTEALER**, siempre que una unidad con esta habilidad sea eliminada, tira 1D6, sumando 3

al resultado si es una unidad **LÍNEA DE BATALLA**. Con un 4+, añade una nueva unidad a tu ejército idéntica a tu unidad destruida, en Emboscada de culto, a su potencia inicial y con todas sus heridas, y puedes colocar un marcador de Emboscada del Culto en cualquier punto del campo de batalla que esté horizontalmente a más de 9” de todas las unidades enemigas (si esto no es posible, no se coloca ningún marcador)

Si una miniatura enemiga (excepto miniaturas **AERONAVE**) termina cualquier tipo de movimiento a 9” o menos de un marcador de Emboscada del Culto que has colocado, ese marcador se retira del campo de batalla. Al final del paso de refuerzos de la siguiente fase de movimiento de tu oponente, por cada uno de tus marcadores de Emboscada del Culto que aún siga en el campo de batalla, puedes elegir una unidad de tu ejército que esté en Emboscada del Culto y desplegarla en el campo de batalla de nuevo horizontalmente a 9” o más de las miniaturas enemigas y con al menos una miniatura tocando el marcador de la Emboscada del Culto y todas las demás miniaturas colocadas completamente a 3” o menos de dicho marcador de la Emboscada del Culto (después, ese marcador se retira del campo de batalla).

Chacales Atalanos: Habilidades, Carrera de demolición

Cambia a:

“Una vez por ronda de batalla, después de que esta unidad termine un movimiento normal, puedes elegir a una unidad enemiga a 6” o menos de esta unidad y visible para ella y tirar 1D6 por cada miniatura de esta unidad: por cada resultado de 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal”.

Nexos: Habilidades, Infiltración del Culto

Cambia a

“**Infiltración del culto:** Al inicio de la fase de mando de cada jugador, si esta miniatura está en el campo de batalla, puedes elegir 1 **de tus marcadores** de emboscada del Culto que esté en el campo de batalla y moverlo hasta 6”.”

DAEMONS DEL CAOS

Belakor: Sección de claves

Añade “**PSÍQUICO**” y “**VOLAR**”.

Horrores Azules: Habilidades, Horrores carcajeantes

Cambia a:

“Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6” o menos de esta unidad, si esta unidad contiene una o más miniaturas **HORROR AZUL**, resta 1 al atributo Liderazgo de la unidad enemiga”.

Carro Flamígero: Sección de claves

Añade “**VOLAR**”.

Príncipe Daemon del Caos, Príncipe Daemon del Caos alado, Aplastador de Almas: Sección de claves

Añade “**DAEMON**”.

Estratagema Dosis de terror: Secciones Cuándo y Blanco

Cambia a:

“**CUÁNDO:** Tu fase de Disparo o la fase de combate.

BLANCO: Una unidad **LEGIONES DAEMONICA** de tu ejército que no haya sido seleccionada para disparar o combatir en esta fase”.

Gran Inmundicia: Armas a distancia, Vómito pútrido

Cambia la Habilidad de Proyectiles a “N/A”.

Estratagema Oleada de disformidad: Efecto

Cambia a

“**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, tu unidad es elegible para declarar una carga **en un turno en el que ya ha avanzado.**”

DEVORADORES DE MUNDOS

Tarjeta de mejoras: Favorito de Khorne, 2.ª frase

Cambia a:

“Una vez por ronda de batalla, cuando hagas una tirada de Bendiciones de Khorne, antes de hacer nada más el portador puede usar esta Mejora.”

Lord Invocatus – Habilidades, El sangriento camino de Ocho pasos

Cambia a

“**El sangriento camino de Ocho pasos:** Al inicio de la batalla, antes de mover por la habilidad Avanzadilla, puedes elegir hasta 2 unidades **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS** amigas a 6” o menos de esta miniatura. Hasta el final de la batalla, todas las miniaturas en las unidades elegidas tienen la habilidad Avanzadilla 6.”

Rhino de los Devoradores de Mundos: Habilidades básicas

Añade Cubierta de disparo 2.

Rhino de los Devoradores de Mundos: Transporte

Cambia a

“Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS**. No puede transportar miniaturas **OCTOJURADO, OCTOJURADO EXALTADO** o **EXTERMINADOR.**”

Predator Destructor de los Devoradores de Mundos: Armas a distancia, cañón automático Predator

Añade **[FUEGO RÁPIDO 2]**.

Escuadra de Exterminadores de los Devoradores de Mundos: Armas de combate, puño de energía

Cambia HA a “3+”.

DRUKHARI

Hemónculo: Habilidades básicas

Añade “Líder”.

Lelith Hesperax: Sección de claves

Añade “**SÚCUBO**”.

Urien Rakarth: Sección de claves

Añade “**HEMÓNULO**”.

Bombardero Cuervo: Sección de claves

Añade **VOLAR**.

Brujas: Armas a distancia, pistola cristalina

Cambia **[ANTIINFANTERÍA 4+]** a **[ANTIINFANTERÍA 3+]**.

GUARDIA DE LA MUERTE

Señor del Caos de la Guardia de la Muerte: Armas a distancia, Pistola bólder de plaga

Añade **[PISTOLA]**.

Cultistas de la Guardia de la Muerte: Armas a distancia, ametralladora pesada

Cambia Habilidad de Proyectiles a 5+.

Príncipe Daemon de la Guardia de la Muerte alado: Habilidades básicas

Añade Despliegue rápido.

Bruto Infernal de la Guardia de la Muerte: Habilidades, Imbuido por las Bendiciones de Nurgle

Cambia la última frase a “Hasta el inicio de tu siguiente turno, la unidad enemiga elegida se considerará siempre dentro del alcance de contagio de esta miniatura”.

Hechicero de la Guardia de la Muerte con Armadura Exterminador: Habilidades, Vitalidad putrescente

Cambia a:

Vitalidad putrescente (Psíquico): Al inicio de la fase de combate, puedes tirar 1D6: con un 1, la unidad de esta unidad **PSÍQUICO** sufre 1D3 heridas mortales; con un 2+, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de la unidad de este **PSÍQUICO** sea tomada como blanco de un ataque, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

Conjuraplagas Maligno: Armas a distancia, Pistola bólder de plaga

Añade “**[PISTOLA]**”.

Marines de Plaga: Armas a distancia, Pistola bólder de plaga

Añade “**[PISTOLA]**”.

Cirujano de Plaga: Armas a distancia, Pistola bólder de plaga

Añade “**[PISTOLA]**”.

IMPERIO T'AU

Mantarraya: Armas a distancia, cañón rotativo de aceleración

Cambia FP a -1.

Longstrike: Armas a distancia, cañón rotativo de aceleración

Cambia FP a -1.

Caza Tiburón Lanza: Armas a distancia, cañón rotativo de aceleración

Cambia FP a -1.

Exoarmaduras Sigilo: Composición de unidad, 2.ª línea

Cambia a:

El Shas'vre Sigilo está equipado con: cañón rotativo; puños de exoarmadura; rastreador guiado.

Cada miniatura Shasui Sigilo está equipada con: cañón rotativo; puños de exoarmadura.

Bombardero Tiburón Solar: Armas a distancia

Añade perfil módulo lanzamisiles:

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Módulo lanzamisiles	30"	2	4+	7	-1	2

Bombardero Tiburón Solar: Composición de unidad, 2.ª línea

Cambia a:

Esta miniatura está equipada con: módulo lanzamisiles; 2 misiles buscadores; 2 rifles iónicos dobles; casco blindado.

Bombardero Tiburón Solar: Opciones de equipo

Cambia a:

■ El módulo lanzamisiles de esta miniatura puede reemplazarse por un 1 módulo lanzamisiles doble.

LIGAS DE LOS VOTANN

Tarjeta de mejoras: Evaluar con la mirada, 3.ª frase

Cambia a:

“Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, mientras una unidad

enemiga esté dentro del alcance de ese marcador de objetivo, se considera que tiene 1 marcador de juicio más de los que tenga realmente (hasta un máximo de 2”.

Sucesores: Composición de la unidad, 2.º punto

Cambia a “9 Sucesores”.

Úthar el Destinado: Habilidades, Fortuna ancestral

Cambia a:

“Una vez por turno, puedes cambiar 1 tirada para impactar o 1 tirada para herir de esta miniatura a un 6”.

LOBOS ESPACIALES

Tarjeta reglas de ejército: Campeones de Russ, Restricciones, 2.º punto

Cambia a:

■ Tu ejército no puede incluir ninguna de las siguientes unidades: **ESCUADRA TÁCTICA; ESCUADRA DE ASALTO; ESCUADRA DE ASALTO CON PROPULSOR DE SALTO; ESCUADRA DE DEVASTADORES; ESCUADRA DE MANDO; APOTECARIO.**

Garras Sangrientas: Unidad adjunta

Si una miniatura **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO** o a una **ESCUADRA DE ASALTO**, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad.

Canis Nacido Lobo: Composición de unidad, 2.ª línea

Cambia a:

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter; dientes y garras aplastantes; garras de lobo.

Ciberlobo: Habilidades básicas

Añade Líder.

Cazadores Grises: Armas a distancia, rifle grav

Cambia el atributo Daño a 2.

Cazadores Grises: Opciones de equipo

Añade punto:

■ La pistola bólter de 1 Cazador Gris puede reemplazarse por una pistola de plasma.

Colmillos Largos: Sección de claves de facción

Cambia a:

Claves de facción: **ADEPTUS ASTARTES, LOBOS ESPACIALES.**

Dreadnought Venerable de los Lobos del Espacio: Línea de perfil

Cambia:

M	R	S	H	L	CO
6"	9	2+	8	6+	3

Garras del Cielo: Unidad adjunta

Si una miniatura **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a unos **INTERCESORES DE ASALTO CON PROPULSORES DE SALTO** o a una **ESCUADRA DE ASALTO CON PROPULSORES DE SALTO**, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad

Cañonera Stormfang: Armas a distancia, Destructor congelante (concentrado)

Cambia Habilidad de Proyectiles a N/A.

Guardia del Lobo: Unidad adjunta

Cambia a:

Si una miniatura **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA** o a una **ESCUADRA DE VETERANOS DE VANGUARDIA**, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad.

Jefe de Batalla de la Guardia del Lobo en armadura exterminador: Armas de combate, garras relámpago dobles

Cambia el atributo Habilidad de Armas a “2+”.

Jefe de Batalla de la Guardia del Lobo en Lobotrueno: Armas de combate, garras relámpago dobles

- Cambia el atributo Habilidad de Armas a “2+”.
- Cambia el atributo Fuerza a “5”.

Guardia del Lobo Líder de manada en armadura exterminador: armas de combate

- Cambia el atributo Ataques del puño sierra a “3”.
- Cambia el atributo Ataques del puño de energía a “3”.
- Cambia el atributo Ataques del arma de energía a “4”.
- Cambia el atributo Ataques del martillo de trueno a “3”.
- Cambia tanto el atributo Ataques como el atributo Fuerza de las garras relámpago dobles a “5”.

Exterminadores de la Guardia del Lobo: tabla de armas de combate

Añade este perfil de arma de combate:

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1

Exterminadores de la Guardia del Lobo: composición de unidad

Cambia a

- 1 Exterminador de la Guardia del Lobo Líder de Manada
- 4-9 Exterminadores de la Guardia del Lobo

El Exterminador de la Guardia del Lobo Líder de Manada está equipado con: bólter tormenta; **arma cuerpo a cuerpo**; arma de energía.

Cada Exterminador de la Guardia del Lobo está equipado con: bólter tormenta; **arma cuerpo a cuerpo**; puño de energía.”

Exterminadores de la Guardia del Lobo: Opciones de equipo

Cambia el 7.º subpunto del 1.º punto a:

- 1 escudo tormenta*

Cambia el 2.º punto a:

Por cada 5 miniaturas en esta unidad, 1 Exterminador de la Guardia del Lobo puede reemplazar su bólter tormenta por una de las siguientes opciones:

- 1 cañón de asalto
- 1 lanzallamas pesado
- 1 bólter tormenta y 1 lanzamisiles Ciclón (el bólter tormenta de esta miniatura no puede reemplazarse).

Exploradores Lobo: Línea de perfil

Cambia el atributo Heridas a 2.

Señor Lobo en Lobo Trueno: armas de combate, garras relámpago dobles

Cambia el atributo Habilidad de Armas a ‘2+’.

Wulfen: armas de combate, martillo Wulfen

Cambia el atributo Fuerza a “6” y el atributo Daño a “2”.

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Señor del Caos con armadura Exterminador: Opciones de equipo, 2.º punto

Cambia a:

El arma exaltada de esta miniatura puede reemplazarse con una de las siguientes opciones:

- 1 puño sierra
- 1 puño de energía

Predador del Caos Destructor: Armas a distancia, cañón automático

Predador

Añade **[FUEGO RÁPIDO 2]**.

Rhino del Caos: Habilidades básicas

Añade Cubierta de disparo 2.

Escuadra de Exterminadores del Caos: Salvación invulnerable

Cambia a "4+".

Elegidos: Opciones de equipo, 2.º punto

Cambia a:

Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el bólter de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por 1 combiarma cada una.

Turba de Cultistas: Armas de combate

Añade el siguiente perfil de arma de combate:

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	1	4+	3	0	1

Turba de Cultistas: Opciones de equipo

Cambia a:

- La pistola automática del Campeón Cultista puede reemplazarse por 1 pistola bólter.
- La pistola automática y arma de asalto brutal de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por 1 arma de fuego de Cultista y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, la pistola automática y arma de asalto brutal de 1 Cultista del Caos pueden reemplazarse por 1 lanzallamas y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, la pistola automática y arma de asalto brutal de 1 Cultista del Caos pueden reemplazarse por 1 ametralladora pesada y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, la pistola automática y arma de asalto brutal de 1 Cultista del Caos pueden reemplazarse por 1 lanzagranadas de Cultista y 1 arma cuerpo a cuerpo".

Legionarios: Armas a distancia, cañón automático Aniquilador

Cambia Habilidad de proyectiles a 4+.

Legionarios: Opciones de equipo, 1.º punto, 1.º subpunto

Cambia a:

- 1 pistola de plasma y 1 Espada sierra Astartes*.

Legionarios: Opciones de equipo, 7º punto, 1º subpunto

Cambia a:

- 1 pistola de plasma y 1 espada sierra astartes".

Rapaces: Armas de combate

Añade el siguiente perfil de arma de combate:

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	3	3+	4	0	1

Rapaces: Opciones de equipo, 3.º punto, todos los subpuntos

Añade "y 1 arma cuerpo a cuerpo" al final de cada subpunto.

Guardias Traidores: Opciones de equipo, 1.º punto

Cambia a:

- El rifle láser de hasta 3 Guardias Traidores puede reemplazarse cada uno por una de las siguientes opciones (hasta un máximo de 2 por unidad).

MIL HIJOS

Regla de ejército Cábala de Hechiceros: Oleada temporal

Añade frase adicional:

"En tal caso, esa unidad no puede declarar una carga en este turno".

Hechicero Exaltado en Disco de Tzeentch: Habilidades Tentáculos vinculantes

Cambia a:

"**Tentáculos vinculantes (Psíquica)**: Al final de tu fase de movimiento, puedes elegir una unidad enemiga a 18" menos de este Psíquico y visible para él, y tirar 1D6: con un 1, la unidad de este Psíquico sufre 1D3 heridas mortales; con 2+, hasta el inicio de tu próxima fase de movimiento, **esa unidad enemiga está atada**. Mientras **está atada**, reduce a la mitad el atributo Movimiento de las miniaturas en esa unidad, y reduce a la mitad las tiradas de avanzar y cargar de esa unidad."

Marines Rúbrica, Exterminadores Escarabeo Oculito: Armas a distancia, Aniquilación disforme

Añade "[PSÍQUICO]".

Profanador de los Mil Hijos: Armas a distancia, cañón láser doble

Cambia atributo Fuerza a 12.

Land Raider de los Mil Hijos: Armas a distancia, bólter pesado doble Infierno

Cambia el Alcance a 36" y el Daño a 2.

Rhino de los Mil Hijos: Habilidades básicas

Añade Cubierta de disparo 2.

Rhino de los Mil Hijos: Sección de claves

Añade **TRANSPORTE DEDICADO**.

ORKOS

Karro de Guerra: Armas a distancia, cañón matamáz

Añade la habilidad **[ÁREA]**.

Mekánico kon Megaarmadura: Sección de claves

Añade **MEGAARMADURA**.

Achicharraderez: Armas a distancia, mega pipa ezepezial

Elimina la habilidad **[ÁREA]**.

Kemabombardero: Armas a distancia, akribillador pezado doble

Cambia el Alcance a 36".

Deztroziklo: Sección de claves

Añade **PERSONAJE**.

Gorkonauta: Armas a distancia, akribillador pezado doble

Cambia el Alcance a 36".

Gorkonauta: Sección Transporte

Añade una frase adicional:

"No puede transportar a **GHAZGHKULL THRAKA**".

Gretchin: Habilidades, Kaporal

Cambia a:

“Mientras esta unidad incluya una o más miniaturas Gretchin, siempre que un ataque tome como blanco a esta unidad, las miniaturas Kaporal de esta unidad tienen un atributo Resistencia de 2

Meganoblez: Sección de claves

Añade **MEGAARMADURA**.

Kocherreaktor: Armas a distancia, akribillador pezado doble

Cambia el Alcance a 36”.

Kocherreaktor: Composición de unidad, 2ª línea

“Esta miniatura está equipada con: kañón de kobetez; 2 akribilladarez pezadoz doblez; mizilez pa' laz alaz; brokaturbina.”

Morkonauta: Armas a distancia, akribillador pezado doble

Cambia el Alcance a 36”.

Morkonauta: Sección Transporte

Añade una frase adicional:

“No puede transportar a **GHAZGHKULL THRAKA**”.

Noble en Garrapato kabezón: Sección de claves

Añade “**TRINKABEZTIAZ**”.

Pizoteador: Armas a distancia, akribillador pezado doble

Cambia el Alcance a 36”.

Tarjeta de estrategias: La Ley de la Peña, sección Efecto

Cambia a:

EFECTO: Hasta el inicio de tu próxima fase de mando, si una unidad **INFANTERÍA ORKOS** amiga está a 6” o menos de esa unidad Peña, puedes elegir dicha unidad **INFANTERÍA ORKOS** como blanco de tus estrategias aunque esté acobardada.

Kamión: Sección Transporte

Cambia a:

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA ORKOS**. Cada miniatura **MEGAARMADURA** ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** o **GHAZGHKULL THRAKA**.

Kaudillo en Megaarmadura: Sección de claves

Añade **MEGAARMADURA**.

Beztiambótiko: Sección de claves

Añade “**TRINKABEZTIAZ**”.

TEMPLARIOS NEGROS

Castellano: Sección de claves

Añade **TENIENTE**.

Gran Mariscal Helbrecht: Sección de claves

Añade **MAESTRO DEL CAPÍTULO**.

Mariscal: Sección de claves

Añade **CAPITÁN**.

Escuadras de Cruzados Primaris: Armas a distancia, pistola bólter

Cambia el Alcance a 12”.

Escuadras de Cruzados Primaris: Opciones de equipo, 2.º punto

Cambia a:

- La pistola bólter y espada sierra Astartes de cualquier número de Neófitos Primaris puede reemplazarse por 1 arma de fuego de Neófito y 1 arma cuerpo a cuerpo cada uno.

Hermanos de Armas Primaris: Armas de combate

Añade el perfil de Garras relámpago dobles:

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras relámpago dobles [ACOPLADA]	Combate	5	3+	5	-2	1

Hermanos de Armas Primaris: Opciones de equipo

Cambia el 1.º punto a:

La espada sierra Astartes de cualquier número de Hermanos de Armas Primaris puede reemplazarse por 1 arma de energía.

Añade un 6.º punto:

- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, la pistola bólter pesada y la espada sierra Astartes de 1 Hermano de Armas Primaris se puede reemplazar con 1 Garras relámpago dobles.

Hermanos de Armas Primaris: dorso de la carta

Añade sección Unidad adjunta:

“Si un **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE INTERCESORES**, puede adjuntarse en su lugar a esta unidad”.

Hermanos de Armas Primaris: Composición de unidad, 2.ª línea

Cambia a “4-9 Hermanos de Armas Primaris”.

VIGÍAS DE LA MUERTE

Corvus Blackstar: Transporte

Cambia a:

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES** o una unidad **COMANDO**. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO**, **GRAVIS** o **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas y cada miniatura **CENTURION** o **MONTADA** ocupa el espacio de 3 miniaturas.

Veteranos de los Vigías de la Muerte: Unidad adjunta

Cambia a:

Si un **PERSONAJE** de tu ejército con la habilidad Líder puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA** o **ESCUADRA DE VETERANOS DE VANGUARDIA**, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad.

Comando Fortis: Armas a distancia, bólter tormenta

Borra el perfil de esta arma.

Comando Cassius: Armas de combate, Arma a distancia Larga Vigilia

Cambia el atributo Ataques a 3, Fuerza a 5 y FP a -2.

Comando Cassius: Armas a distancia, lanzallamas pesado

Cambia atributo Fuerza a 5 y FP a -1.

Estrategema Munición infierno: Sección efecto

Cambia a:

“**EFECTO:** Hasta el final de la fase, las armas a distancia (excepto las armas Heridas devastadoras) con las que están equipadas las miniaturas de tu unidad tienen las habilidades [ANTIINFANTERÍA 2+] y [ANTIMONSTRUO 5+]”.

Comando Proteus: Armas de combate, martillo de trueno

Exterminador

Cambia el atributo Ataques a 3.

Comando Proteus: Armas a distancia, b6lter doble

Cambia el atributo Ataques a 2.

Comando Proteus: Unidad adjunta

Cambia a:

Si un **PERSONAJE** de tu ej6rcito con la habilidad L6der puede adjuntarse a una **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA** o **ESCUADRA DE VETERANOS DE VANGUARDIA**, en su lugar puede adjuntarse a esta unidad.

Comando Spectrus: Armas a distancia, pistola b6lter especial

Cambia el atributo Ataques a 1.

Comando Spectrus: Opciones de equipo

A6ade los siguientes puntos:

- El rifle b6lter de francotirador de una miniatura se puede reemplazar por 1 carabina b6lter.
- El rifle b6lter de francotirador de cualquier n6mero de miniaturas se puede reemplazar por 1 fusil l6ser.
- La filoarma de cualquier n6mero de miniaturas se puede reemplazar por 1 carabina b6lter y 1 arma cuerpo a cuerpo.

Comando Spectrus: Habilidades, doctrinas spectrus

Cambia a:

“Doctrinas Spectrus: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad est6 a m6s de 6” de toda unidad enemiga, puedes retirar esta unidad del campo de batalla y colocarla en las reservas estrat6gicas.”