

ACTUALIZACIÓN DE EQUILIBRIO

ENERO 2024

Juegos como juegos a Warhammer 40.000, las recomendaciones de este documento sirven para crear la experiencia más equilibrada y divertida para todos los jugadores, teniendo en cuenta los últimos datos y comentarios de diversas fuentes. Se aplicarán en su totalidad en todos los eventos oficiales de juego equilibrado y Cruzada de Games Workshop, y se revisarán periódicamente. Cuando se presentan pasajes existentes del texto de las reglas, las secciones nuevas o revisadas están marcadas en rojo. Las entradas marcadas con  son nuevos añadidos o revisiones desde la versión anterior de este documento.

REGLAS BÁSICAS

 **28** **Heridas devastadoras**
Ignora el ejemplo de esta habilidad y cambia su texto por:

HERIDAS DEVASTADORAS

Algunas armas pueden infligir golpes de tal potencia que dejan en ridículo las armaduras.

Las armas con [HERIDAS DEVASTADORAS] en su perfil se llaman armas de Heridas devastadoras. Cuando se realice un ataque con un arma de este tipo, si ese ataque obtiene una Herida crítica, no se puede hacer ninguna tirada de salvación de ningún tipo contra ese ataque [incluidas las tiradas de salvación invulnerables]. Tales ataques solo se asignan a las miniaturas después de que todos los demás ataques realizados por la unidad atacante hayan sido asignados y resueltos.

■ No se pueden hacer tiradas de salvación contra Heridas críticas provocadas por esta arma (incluidas tiradas de salvación invulnerables).

 **41** **Estratagemas**
Añade lo siguiente:

MODIFICAR EL COSTE EN PM DE UNA ESTRATEGEMA

Las reglas que modifican el coste en PM de una estrategia cuando tomas como blanco una unidad en particular solo pueden hacerlo para una estrategia que toma como blanco varias unidades si toda unidad tomada como blanco tiene la misma habilidad para modificar el coste en PM de esa estrategia.

Las reglas que modifican el coste en PM de una estrategia sin especificar su nombre solo afectan al coste en PM de estrategias Táctica de Batalla. Esto no se aplica a las habilidades Coloso de la Casta del Aire, Gigante andante o Constructo espectral gigantesco.

Ejemplo 1: La habilidad Ritos de batalla de un Capitán permite a esa miniatura ser "blanco de una estrategia por OPM". Esta habilidad no nombra una estrategia específica, por lo que solo puede usarse para usar una estrategia Táctica de batalla por OPM. La habilidad Perspicacia Táctica de Asumen, sin embargo, te permite "tomar como blanco la unidad de esta miniatura con la estrategia Disparos preventivos por OPM". Al especificar el nombre de la estrategia, esa habilidad se puede usar aunque Disparos preventivos sea un Ardid estratégico.

Ejemplo 2: La habilidad Reinado de confusión de una Asesina Calidus, aumenta el coste de una de las estrategias de tu oponente en 1PM. Esta habilidad no nombra una estrategia específica, por lo que solo puede aumentar el coste en PM de una estrategia Táctica de Batalla.

ESTRATEGEMAS QUE PUEDEN USARSE MÁS DE UNA VEZ POR FASE/TURNO

Las reglas que te permiten usar una estrategia aunque otra unidad haya sido tomada como blanco de esa estrategia en esta fase o turno, pero que no especifican el nombre de la estrategia, solo pueden usarse al usar estrategias Táctica de batalla.

 **42** **Estrategema Disparos preventivos**
Cambiar por:

DISPAROS PREVENTIVOS

ESTRATEGEMA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

Una lluvia de disparos puede frenar el avance enemigo.

CUÁNDO: En la fase de movimiento o de carga del oponente, justo después de que una unidad enemiga sea desplegada o empiece o termine un movimiento normal, de avanzar, de retroceder o de carga.

BLANCO: Una unidad de tu ejército que esté a 24" o menos de esa unidad enemiga y que podría ser elegida para disparar si fuera tu fase de disparo.

EFECTO: Si esa unidad enemiga es visible para tu unidad, tu unidad puede disparar a esa unidad enemiga como si fuera tu fase de disparo.

RESTRICCIONES: No puedes tomar como blanco una unidad TITÁNICA con esta estrategia.

Hasta el final de la fase, los ataques a distancia de las miniaturas de tu unidad solo impactarán con tiradas para impactar de 6 sin modificar, sin importar la HP del arma atacante o los posibles modificadores. Solo puedes usar esta estrategia una vez por turno.

 **42** **Estrategema Valor insensato**
Cambiar por:

VALOR INSENSATO

ESTRATEGEMA BÁSICA – HAZAÑA ÉPICA

Estos guerreros, demasiado fanáticos o sanguinarios como para pensar en su supervivencia, se mantienen firmes incluso contra una oposición imposible.

CUÁNDO: En el paso de acobardamiento de tu fase de mando, justo antes de hacer un chequeo de acobardamiento para una unidad de tu ejército (pág. 11).

BLANCO: Una unidad de tu ejército que debe hacer un chequeo de acobardamiento.

EFECTO: Tu unidad pasa automáticamente ese chequeo de acobardamiento.

RESTRICCIONES: No puedes usar esta estrategia más de una vez por batalla.

 **48** **Ruinas, sección de Visibilidad**
Cambiar por:

"Las miniaturas no pueden ver por encima o a través de este elemento de terreno (es decir, una unidad fuera de este elemento de terreno no puede trazar línea de visión hasta un blanco al otro lado del mismo, incluso aunque sea posible trazar línea de visión hasta ese blanco a través de puertas, ventanas, etc.). Las miniaturas AERONAVE son excepciones a esto: la visibilidad desde y hasta esas miniaturas se determina con normalidad, aunque este elemento de terreno esté completamente en medio entre ellas y la miniatura que las observa. Las miniaturas pueden ver hasta el interior de este elemento de terreno con normalidad, y las miniaturas que estén completamente dentro de este elemento de terreno pueden ver hacia fuera del mismo con normalidad. Las miniaturas GIGANTESCA que estén dentro de este elemento de terreno pueden ver hacia fuera del mismo con normalidad."

REGLAS DE FACCIÓN

ADEPTUS CUSTODES



+ Regla de destacamento Égida del Emperador

Cambia a:

"Las miniaturas **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales y heridas críticas causadas por ataques con la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS]."

Estrategema Centinelas férreos, Tipo

Cambia a "Hazaña épica".

Hoja de datos Guardias Custodios, Composición de unidad

Cambia el punto por:

"• 4-5 Guardias Custodios"

Hoja de datos Protectores Custodios, Composición de unidad

Cambia el punto por:

"• 4-5 Protectores Custodios"

Hoja de datos Pretores Vertus, Composición de unidad

Cambia el punto por:

"• 2-3 Pretores Vertus"

ADEPTA SORORITAS



+ Triunfo de Santa Katherine, Reliquias de las Matriarcas, Simulacro del Cáliz de Ébano

Cambia a:

"Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga esté a 6" o menos de este personaje, esa unidad puede realizar hasta 2 Actos de Fe por fase, en lugar de solo uno."

AELDARI



+ Regla de ejército Hebras del destino

Cambia la primera frase por:

"Si tu facción de ejército es **AELDARI**, al inicio de la batalla, haz una tirada de Hebras del destino de 6D6."

+ Mejora Emisario del destino

Cambia a:

"Solo miniatura **AELDARI**. Una vez por turno, justo después de hacer (para el portador) una tirada de impactar, de herir, o de salvación, puedes considerar el resultado como un 6 sin modificar en lugar del que hayas obtenido realmente."

+ Estrategema Fantasma

Cambia las secciones Blanco y Efecto a:

"**BLANCO**: 1 unidad **INFANTERÍA AELDARI** de tu ejército.

EFFECTO: Tu unidad puede realizar un movimiento normal de hasta 1D6", pero no puede embarcarse en un **TRANSPORTE** al final de este movimiento."

+ Eldrad Ulthran, habilidad Adivinador del futuro

Cambia a:

"Al inicio de la batalla, al hacer tu primera tirada de Hebras del destino, tira 3D6 adicionales (con lo que esa tirada constará de 9D6)."

+ Hiladora Nocturna, habilidad Red de monofilamento

Cambia a:

"En tu fase de disparo, después de que esta miniatura

haya disparado, si alguno de los ataques de su Tejedora de muerte impactó a alguna unidad enemiga, esa unidad enemiga está retenida hasta el final del siguiente turno de tu oponente. Mientras una unidad esté retenida, resta 2" a su atributo **Movimiento** y resta 2 a sus tiradas de avanzar y cargar."

+ El Yncarnado, habilidad Muerte inevitable

Cambia a:

"Una vez en cada uno de tus turnos, si esta miniatura está en el campo de batalla, cuando otra unidad sea eliminada, justo después de retirar la última miniatura en esa unidad, puedes retirar esta miniatura del campo de batalla y desplegarla de nuevo lo más cerca posible a donde estaba esa miniatura eliminada fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga."

+ Guardia Espectral, habilidad Constructos bélicos

Cambia a:

"Una vez por ronda de batalla, cuando una unidad enemiga tome como blanco esta unidad, después de que esa unidad haya realizado sus ataques, esta unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo. Al hacerlo, debe tomar como blanco únicamente esa unidad enemiga, y solo puede hacerlo si esa unidad enemiga es un blanco elegible."

AGENTES DEL IMPERIUM



Hoja de datos Escuadra de Exacción

Composición de unidad – cambia los puntos por:

"• 1 Proctojué

• 9 Vigilantes de Exacción

• 0-1 Cibernastín"

Opciones de equipo – cambia el primer punto por:

"• Hasta 2 Vigilantes de Exacción pueden, cada uno, sustituir su escopeta de combate Arbitres por 1 de las siguientes opciones (no se permiten duplicados)."

ASTRA MILITARUM



+ Regla de ejército Voz de mando

Cambia el primer párrafo a:

"Si tu facción de ejército es **ASTRA MILITARUM**, las miniaturas **OFICIAL** con esta habilidad pueden dar Órdenes. La hoja de datos de cada **OFICIAL** especificará cuántas Órdenes puede dar y qué unidades son elegibles para recibir las. Cada vez que una miniatura **OFICIAL** dé una Orden, elige una de las Órdenes siguientes, a continuación, elige 1 unidad amiga elegible a 6" o menos de esa miniatura **OFICIAL** para recibirla. Las miniaturas **OFICIAL** pueden dar Órdenes en tu fase de mando y al final de una fase en la que hayan desembarcado de un **TRANSPORTE** o hayan sido desplegadas en el campo de batalla."

ÁNGELES SANGRIENTOS



+ Regla de destacamento Sed Roja

Cambia a:

"Cada vez que una unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército sea elegida para combatir, si esa unidad hizo un movimiento de carga en este turno, hasta el final de la fase, suma 2 al atributo **Fuerza** y 1 al atributo **Ataques** de las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad."

DAEMONS DEL CAOS



+ Regla Pacto Daemónico

Añade un párrafo adicional:

"Además, por cada una de las siguientes claves, la cantidad de unidades con esa clave y que no sean **LÍNEA DE BATALLA** que incluyas con esta regla no puede exceder la cantidad de unidades con esa clave y que sí sean **LÍNEA DE BATALLA** que incluyas con esta regla:

- **KHORNE**
- **TZEENTCH**
- **NURGLE**
- **SLAANESH**

MARINES ESP. DEL CAOS



+ Regla de destacamento Marcas del Caos, sección de Restricciones

Añade un punto adicional:

"• Una unidad solo puede embarcar (o empezar la batalla embarcada) en un **TRANSPORTE** si ambas unidades tienen una de las claves de la lista anterior."

+ Estrategema Ocultación Tenebrosa

Cambia la sección Efecto a:

"**EFFECTO**: Hasta el final de la fase, tu unidad tiene la habilidad Sigilo. Además, si tu unidad es una unidad Nurgle, hasta el final de la fase, solo puede ser elegida como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 18" o menos."

+ Estrategema Fervor profano

Cambia las secciones Blanco y Efecto a:

"**BLANCO**: 1 unidad **CAOS ABSOLUTO ASTARTES**

HEREJES de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad ataque, puedes repetir las tiradas para herir."

+ Cultistas Malditos

Atributo Control de objetivos – cambia el CO de las miniaturas Mutante y Tormento a 1.

Habilidad Horda maldita – Cambia a:

"**Horda maldita**: Al inicio de tu fase de mando, puedes devolver a esta unidad, o 1 miniatura Tormento eliminada, o hasta 3 miniaturas Mutante eliminadas."

GUARDIA DE LA MUERTE



Regla de destacamento Propagar la enfermedad

Añade lo siguiente al inicio de esta regla:

"Durante el paso Declarar formaciones de batalla, elige una de las Enfermedades siguientes. Hasta el final de la batalla, todas las unidades de tu ejército con la habilidad Don de Nurgle obtienen la enfermedad elegida.

- **Plaga retuercecráneos (Aura)**: Mientras una unidad enemiga esté en el Alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 los atributos Habilidad de Proyectiles y Habilidad de Armas de las armas equipadas por las miniaturas en esa unidad enemiga.
- **Plaga cascarticulaciones (Aura)**: Mientras una unidad enemiga esté en el Alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 el atributo Salvación de las miniaturas en esa unidad enemiga.

- **Plaga emponzoñaalmas (Aura):** Mientras una unidad enemiga esté en el Alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 los atributos Liderazgo y Control de Objetivos de las miniaturas en esa unidad enemiga (hasta un mínimo de 1)."

Cambia el paréntesis al final de la regla actual por: "(así que las unidades enemigas en su Alcance de contagio verán sus **atributos** modificados)."

⊕ **Biologus Putrefacto, Habilidad dolencias explosivas**

Cambia a:

"En tu fase de disparo, puedes elegir 1 miniatura de tu ejército con esta habilidad como blanco de la **estratagema Granada por OPM**, y lo puedes hacer aunque ya hayas tomado como blanco una unidad diferente con esa **estratagema** en esta fase. Cada miniatura solo puede ser elegida para esta habilidad una vez por batalla."

VIGÍAS DE LA MUERTE

Estratagema Munición aliento de dragón

Cambia la sección Efecto por:

"**EFECTO:** Hasta el final de la fase, las **armas bólder*** equipadas por las miniaturas en tu unidad tienen las habilidades [ASALTO] e [IGNORA COBERTURA]."

Estratagema Munición infierno

Cambia la sección Efecto por:

"**EFECTO:** Hasta el final de la fase, las **armas bólder*** (salvo las armas de Heridas devastadoras) equipadas por las miniaturas en tu unidad tienen las habilidades [ANTIINFANTERÍA 2+] y [ANTIMONSTRUO 5+]."

Estratagema Munición kraken

Cambia la sección Efecto por:

"**EFECTO:** Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las **armas bólder*** equipadas por las miniaturas en tu unidad, y mejora en 6 el atributo Alcance de esas armas."

Añade la sección Armas bólder de la derecha para acompañar a esas **estratagemas**.

DRUKHARI

⊕ **Regla de ejército, Poder del dolor, sección Empoderarse desde el dolor**

Cambia el efecto en las unidades Empoderadas en las fases de disparo o combate a:

"Cada vez que a miniatura en esa unidad ataque, puedes repetir las tiradas para impactar y, si se trata de un ataque de combate, mejora en 1 el atributo **Factor de penetración de ese ataque**."

⊕ **Arconte, sección Líder**

Cambia a:

"Esta miniatura puede adjuntarse a las siguientes unidades:

- **CORTE DEL ARCONTE**
- **INCUBOS**
- **GUERREROS KABALISTAS**

***Armas bólder**

Las siguientes armas son armas bólder:

- Arma a distancia Larga Vigilia
- Bólder
- Bólder artesanal
- Bólteres de asalto
- Bólteres de Centurión
- Bólder de forja
- Bólder doble
- Bólder doble Vigía
- Bólder pesado de la Retaguardia
- Bólder pesado
- Bólder pesado doble
- Bólder pesado infernus – Perfil de bólder pesado
- Bólder tormenta
- Carabina bólder
- Carabina bólder artesanal con mirilla
- Carabina bólder de tirador
- Carabina bólder instigador
- Carabina bólder oculus
- Combiarma
- Combibólder
- Guantelete de asalto
- Guantelete de asalto automático
- Inmolación Extremis
- Lanza de la Vigilia
- Pistola bólder
- Pistola bólder absolver
- Pistola bólder especial
- Pistola bólder especial artesanal
- Pistola bólder de la Retaguardia
- Pistola bólder pesada
- Rifle bólder
- Rifle bólder artesanal
- Rifle bólder de francotirador
- Rifle bólder de la Retaguardia
- Rifle bólder pesado
- Rifle bólder pesado artesanal
- Rifle bólder doble

CULTOS GENESTEALER

Regla de ejército Emboscada del Culto

Cambia el primer párrafo por:

"Si tu facción de ejército es **CULTOS GENESTEALER**, cada vez que una unidad con esta habilidad sea eliminada, tira 1D6, suma 1 al resultado si es una unidad **LÍNEA DE BATALLA**, y suma 1 al resultado si es la primera o la segunda ronda de batalla. Con 5+, añade a tu ejército una nueva unidad idéntica a tu unidad destruida, en Emboscada del Culto, con sus efectivos iniciales y todas sus heridas restantes. Además, puedes colocar 1 marcador de Emboscada del Culto* en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga (si no es posible, no se coloca ningún marcador)."

Hoja de datos Chacales Atalanos, habilidad Bandas de incursores

Cambia por:

"Como que uses la habilidad Emboscada del Culto para volver a desplegar esta unidad en el campo de batalla, además de las reglas normales, todas sus miniaturas deben desplegarse completamente a 9" o menos de un borde del campo de batalla y al menos una de sus miniaturas debe tocar uno de tus marcadores de Emboscada del culto (retira entonces ese marcador del campo de batalla). Si no se puede hacer, la unidad no puede volver a desplegarse."

CABALLEROS GRISES

Estratagema Halo de fuego espiritual, Tipo

Cambia a "Ardid estratégico".

⊕ **Servoterror Némesis y**

Gran Maestro en Servoterror Némesis

Cambia los perfiles del cañón-psi pesado, del gran martillo Némesis, y del mandoble Némesis a:

Cañón-psi pesado [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
24"	6	3+	10	-2	3

Gran martillo Némesis [PSÍQUICA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Combate	5	3+	14	-3	1D6+1

Mandoble Némesis [PSÍQUICA]

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶ Golpe	Combate	5	2+	10	-2	1D6
▶ Barrido	Combate	10	2+	5	-1	1

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CABALLEROS IMPERIALES

⊕ **Regla de ejército Código de caballería, Acabar con los tiranos**

Cambia la habilidad de juramento a:

"Cada vez que esta miniatura sea elegida para disparar o combatir, puedes repetir 1 tirada para impactar y 1 tirada para herir."

Habilidades de siervo

Cambia por:

"Algunas miniaturas **QUESTORIS** tienen una habilidad de siervo, marcada con la palabra "Siervo". En tu fase de mando, una o más miniaturas de tu ejército con una habilidad de siervo pueden usar esa habilidad. Por cada una que lo haga, elige una miniatura **ARMIGER** a 12" o menos de esa miniatura (no puedes elegir una miniatura **ARMIGER** que ya esté afectada por una habilidad de siervo). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, la miniatura **ARMIGER** que elegiste está afectada por esa habilidad de siervo."

Estratagema Pisotón atronador, Tipo

Cambia a "Hazaña épica".

Estratagema Reclamar trofeos, coste en PM

Cambia a "2PM".

Estratagema Resistencia heroica, coste en PM

Cambia a "2PM".

MARINES ESPACIALES

Escuadra de Desoladores, Composición de unidad

Cambia los puntos por:

- 1 Sargento Desolador
- 4 Marines Desoladores"

LIGAS DE LOS VOTANN



Regla de destacamento Eficiencia implacable

Cambia los primeros dos párrafos a:

"Al inicio de la batalla, elige **un número de unidades** del ejército de tu oponente **dependiendo del tamaño de la batalla, como se muestra a continuación:**

- **Incursión:** 2 unidades
- **Fuerza de choque:** 4 unidades
- **Conquista:** 6 unidades

Cada una de esas unidades comienza la batalla con 2 marcadores de juicio (ver Ojo de los Ancestros).

Si, al inicio de cualquier de tus fases de mando, **alguna de estas unidades ha sido eliminada**, recibes una cantidad de PM dependiendo de lo pronto que las eliminaste en la batalla, como se muestra a continuación (solo puedes recibir PM de esta manera una vez por batalla, y los PM recibidos así son una excepción a las Reglas Básicas que limitan a 1 el máximo de PM que puedes recibir por ronda de batalla)."

LOBOS ESPACIALES



➕ Regla de destacamento Hazañas dignas de una Saga

Cambia a:

"Al final del **turno de cada jugador**, puedes elegir 1 de las Sagas siguientes. Si esa Saga fue completada por tu ejército durante ese turno, todas las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército gana el beneficio asociado hasta el final de la batalla. Solo puedes elegir cada Saga una vez por batalla.

SAGA DEL QUE NACIÓ GUERRERO

Esta Saga se completa si una o más miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército eliminaron una o más miniaturas **PERSONAJE** enemigas durante **ese turno**.

Beneficio por completarla: Las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

SAGA DE MAJESTAD

Esta Saga se completa si controlaste uno o más marcadores de objetivo en la zona de despliegue de tu oponente al final **de ese turno**, y una o más miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército estaban dentro del alcance de ese marcador de objetivo.

Beneficio por completarla: Mejora en 1 el atributo Control de objetivos de las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

SAGA DEL OSO

Esta Saga se completa si una o más miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército vieron su número de heridas restantes caer por debajo de la mitad de su número inicial de heridas durante **ese turno**, pero al final de **ese turno** no habían sido eliminadas.

Beneficio por completarla: Las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército tiene la habilidad No hay dolor 6+.

SAGA del matabestias

Esta Saga se completa si una o más miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército eliminaron una o más miniaturas **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** durante **ese turno**.

Beneficio por completarla: Las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**."

DEVORADORES DE MUNDOS



➕ Mejora Guja bersérker

Cambia a:

"Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. **Suma 1 a los atributos Ataques y Daño de las armas de combate con las que esté equipado el portador.**"

➕ Mejora Favorito de Khorne

Cambia a:

"Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. **Una vez por batalla**, cuando hagas una tirada de Bendiciones de Khorne, antes de hacer nada más, el portador puede usar esta mejora. Si lo hace, descarta todos los dados de esa tirada y haz una tirada de Bendiciones de Khorne totalmente nueva. Esta nueva tirada no cuenta como una repetición, por lo que se puede usar cualquier regla que te permita repetir o modificar dados (p. ej. Icono de Khorne)."

➕ Príncipe Daemon de los Devoradores de Mundos Daemon, habilidad Fortaleza infernal

Cambia a:

"Mientras que una unidad **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas en esa unidad tienen una salvación invulnerable de **5+**, **salvo que ya tengan una, en cuyo caso tendrán una salvación invulnerable de 4+**."