

WARHAMMER 40,000 CODEX:

CABALLEROS GRISES

Actualización oficial para 7ª edición. Versión 1.0

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros libros sean perfectos, a veces ocurren errores. Además, en ocasiones publicamos nuevas versiones de nuestras reglas, que requieren modificar las versiones anteriores de nuestros suplementos. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos, por lo que publicamos actualizaciones regularmente para todos nuestros libros. Cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión, y los cambios de la última versión se destacan de color **magenta**. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

Esta actualización se divide en tres secciones: Erratas, Actualizaciones y F.A.Q.s. (Preguntas frecuentes en inglés). Las Erratas corrigen los errores del libro mientras que Actualizaciones modifican las reglas del suplemento para que estén de acuerdo con la última versión del reglamento. La sección de F.A.Q.s aclara las dudas más comunes con las reglas. A pesar de que puedes anotar estas revisiones directamente sobre tu libro, puedes limitarte a imprimir este documento y llevarlo contigo cuando juegues.

ACTUALIZACIONES

Ten en cuenta que este Codex es antiguo y se escribió para una edición anterior de las reglas. Por ello necesitarás consultar la siguiente lista actualizada de Tipos de Unidad y de Puntos de Armazón de vehículos. También verás que en este Codex el efecto de algunas armas se explica con un texto en lugar de usar el formato de perfiles de *Warhammer 40,000: Las Reglas*. No te preocupes, funcionan de un modo idéntico.

Unidad	Tipo	PA
Dreadnought	Vehículo (Andador)	3
Chimera de la Inquisición	Vehículo (Tanque, Transporte)	3
Land Raider	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Land Raider Cruzado	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Land Raider Redentor	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Predator	Vehículo (Tanque)	3
Razorback	Vehículo (Tanque, Transporte)	3
Rhino	Vehículo (Tanque, Transporte)	3
Cañonera Stormraven	Vehículo (Volador, Deslizador, Transporte)	3
Dreadnought Venerable	Vehículo (Andador)	3
Vindicator	Vehículo (Tanque)	3
Whirlwind	Vehículo (Tanque)	3

Varias págs. – Dos valores de Resistencia

Si una miniatura indica dos valores de Resistencia en su perfil de atributos y uno de ellos está entre paréntesis, usa siempre el valor entre paréntesis e ignora el otro.

Pág. 21 – Hermandad de Psíquicos

Ignora esta entrada. Consulta la regla especial **Hermandad de Psíquicos/Magos** en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 21 – Piloto Psíquico

Ignora esta entrada. Consulta la regla especial **Piloto Psíquico** en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 23 – Y no conocerán el miedo

Ignora esta entrada. Consulta la regla especial **Y no conocerán el miedo** en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 21 – Aegis

Cambia esta regla especial por:

“Aegis. Una unidad con una o más miniaturas con esta regla especial repite los resultados de 1 al efectuar chequeos de Rechazar a la bruja.”

Pág. 22, 23, 24, 38, 45, 51– Poderes Psíquicos,

Grandes Maestres Caballeros Grises

Hermanos-Capitanes Caballeros Grises

Bibliotecarios

Lord Kaldor Draigo

Inquisidor Coteaz

Psíquico

Cambia la sección de Poderes psíquicos de todas estas miniaturas por: **“PODERES PSÍQUICOS:**

Esta miniatura genera sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Demonología (Sacros), Piromancia, Telekinesis y Telepatía.**”

Pág. 24 – Bibliotecarios, Capucha psíquica

Ignora este párrafo. Consulta las reglas de este objeto en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 25 – Poderes Psíquicos de los Bibliotecarios

Ignora estos poderes psíquicos. Los Bibliotecarios de los Caballeros Grises generan sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Demonología (Sacros), Piromancia, Telekinesis y Telepatía.**

Pág. 26 – Campeón de la Hermandad, Reglas especiales, El Guerrero perfecto
Cambia la primera frase por: “Al inicio de la subfase de combate, elige cuál de las siguientes técnicas de combate adoptará el Campeón de la Hermandad:”

Págs. 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 40, 41, 43 – Poderes Psíquicos
Campeón de la Hermandad
Exterminadores Caballeros Grises
Escuadras de Choque y Escuadras Interceptoras
Escuadras de Expiación
Paladines
Tecnomarines
Servoterrores Némesis
Gran Maestre Mordrak
Hermano-Capitán Stern
Justicar Thawn

Cambia la sección de Poderes psíquicos de todas estas unidades por: **“PODERES PSÍQUICOS:**
Esta unidad conoce los poderes *Desterrar* y *Puño divino* de la disciplina **Demonología (Sacros).**”

Págs. 31, 42 – Poderes Psíquicos,
Purificadores
Castellano Crowe

Cambia la sección de Poderes psíquicos de todas estas unidades por: **“PODERES PSÍQUICOS:**
Esta unidad conoce los poderes *Desterrar*, *Puño divino* y *Llama purificadora* de la disciplina **Demonología (Sacros).**”

Pág. 32 – Tecnomarines, Bendición del Omnisiah
Cambia esta regla especial por la siguiente:
“Bendición del Omnisiah. En cada una de tus fases de Disparo, en vez de disparar sus armas, el Tecnomarine puede reparar un vehículo amigo con el que esté en contacto de peana o en el que esté embarcado. Para ello, tira 1D6 y suma este modificador cuando sea aplicable:

- el Tecnomarine tiene un servoarnés +1

Si el resultado es 5+, puedes elegir entre restaurar un Punto de Armazón perdido anteriormente en la batalla, o reparar un resultado de Armamento destruido o uno de Inmovilizado sufrido anteriormente en la batalla. Esto tiene efecto inmediatamente.”

Pág. 32 – Tecnomarines, Reforzar las defensas
Cambia esta regla especial por la siguiente:
“Reforzar las defensas. Tras el despliegue, pero antes del redespliegue de Exploradores y los despliegues de Infiltración, elige un elemento de escenografía en tu zona de despliegue (no puede ser uno que hayas incluido como parte de tu ejército). La salvación por cobertura de ese elemento mejora en uno durante toda la partida (hasta un máximo de 3+). Un elemento de escenografía sólo puede reforzarse una vez.”

Pág. 32 – Tecnomarines, Servobrazo
Cambia esta entrada por:
“Un servobrazo es un arma de combate con este perfil:

Alcance	F	FP	Tipo
-	x2	1	Combate, Aparatoso, Arma de especialista

Págs. 33, 35, 36, 37 – Poderes Psíquicos,
Rhinos y Razorbacks
Dreadnoughts y Dreadnoughts Venerables
Land Raiders
Cañoneras Stormraven

Cambia la sección de Poderes psíquicos de todas estas miniaturas por: **“PODERES PSÍQUICOS:**
Esta unidad conoce los poderes *Desterrar* y *Santuario* de la disciplina **Demonología (Sacros).**”

Pág. 35 – Aegis reforzado
Cambia esta regla especial por:
“Aegis reforzado. Esta unidad puede repetir cualquier chequeo de Rechazar a la bruja fallido.”

Pág. 36 – Land Raiders, Poder del espíritu máquina
Ignora esta entrada. Consulta la regla especial **Poder del espíritu máquina** en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Págs. 37, 93 – Cañoneras Stormraven, Reglas especiales
Elimina la regla especial Despliegue rápido.

Págs. 37, 93 – Cañoneras Stormraven, Cielos encapitados
Cambia esta regla especial por la siguiente:
“Cielos encarnados. Aunque la Stormraven haya movido más de 6", los pasajeros pueden desembarcar, pero deben hacerlo del siguiente modo:

Elige cualquier punto sobrevolado por la Stormraven este turno y despliega la unidad como si efectuara Despliegue rápido en ese punto. Si la unidad se dispersa, cada miniatura que desembarca debe efectuar de inmediato un chequeo de Terreno peligroso. Si alguna miniatura no puede desplegarse, toda la unidad es destruida. Las miniaturas no pueden cargar en el turno en que desembarcan usando la regla especial Cielos encarnados.”

Pág. 37 – Cañoneras Stormraven, Transporte
Cambia los dos primeros párrafos por:
“Capacidad de Transporte: la Stormraven puede transportar dos unidades: una de hasta 12 miniaturas en la cabina y un único Dreadnought de cualquier tipo en su gancho posterior. Si una Stormraven Acelerando es destruida o sufre un resultado de ¡Abatido!, el Dreadnought embarcado recibe un impacto de Fuerza 10 en su blindaje posterior; si la Stormraven está Deslizándose, el impacto será de Fuerza 4. La Stormraven puede transportar Infantería de Salto.”

Pág. 39 – Lord Kaldor Draigo, La espada Titán
Cambia la primera frase por: “La espada Titán es una espada de fuerza con la regla especial Artesanal y la regla Azote de Demonios (ver pág. 54).”

Pág. 47 – Inquisidora Valeria, La daga de medianoche
Cambia la segunda frase por: “La daga de medianoche es un arma de combate de FP3.”

Pág. 51, 90 – Psíquico

Los Psíquicos tienen la regla especial **Hermanidad de Psíquicos** (Nivel de Maestría 1).

Pág. 54 – Armas psíquicas Némesis

Cambia la regla especial Armas psíquicas por:

“**Armas de fuerza.** Toda arma psíquica Némesis tiene la regla especial Fuerza. Si no se indica lo contrario, toda arma Némesis es un arma de fuerza inusual, como se define en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.”

Pág. 54 – Equipo, Martillo Demonio Némesis

Cambia el segundo párrafo por el perfil siguiente:

	Alcance	F	FP	Tipo
Martillo Demonio Némesis	-	x2	2	Combate, Fuerza, Aparatoso, Aturdidor, Arma de especialista, Azote de Demonios

Pág. 61 – Descargadores de humo, Misil cazador asesino, Pala excavadora, Reflector

Consulta las reglas de estos objetos en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 61 – Campo estabilizador de Disformidad

Ignora esta entrada en su totalidad.

Pág. 62 – Estandarte de la Hermanidad

Ignora la última frase: “Además, la unidad superará automáticamente su chequeo psíquico para ‘activar’ sus armas psíquicas.”

Pág. 81 – Cómo la tabla de organización de ejército y Misiones estándar

Ignora estas secciones. Consulta la sección Elegir tu ejército *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Págs. 82 - 95 – Poderes Psíquicos

Ignora todas las secciones de Poderes Psíquicos en la Lista de Ejército y consulta las actualizaciones anteriores para determinar qué poderes psíquicos conocen las unidades de esta Lista de Ejército.

Varias págs. – Vehículos de los Caballeros Grises, Campo estabilizador de Disformidad

Ignora toda opción de equipar a un vehículo con un campo estabilizador de Disformidad.

Págs. 82, 83, 86 – Señor de Titán, Guardián de Anarca y Señor de Formosa

Cambia todas las menciones a “un ejército” por “un destacamento”.

Pág. 87 – Inquisidor del Ordo Malleus, Hereticus y Xenos
Cambia el último punto de las opciones de cada una de estas unidades por:

“• “Puede convertirse en un Psíquico (Nivel de Maestría 1) que genera sus poderes de las disciplinas **Adivinación, Demonología (Sacros), Piromancia, Telekinesis y Telepatía**. La miniatura puede sustituir una cualquiera de sus armas por una espada de fuerza.....30 pto.”

ERRATAS

Pág. 21 – Escuadras de combate

Cambia esta regla especial por:

“Una unidad con esta regla especial y al máximo de sus efectivos, diez miniaturas, tiene la opción de dividirse en dos unidades del mismo tipo formadas por cinco miniaturas. Por ejemplo, una Escuadra de Choque de diez Caballeros Grises se puede dividir en dos Escuadras de Choque de cinco Caballeros Grises cada una mediante la regla especial Escuadras de combate.

Debes decidir qué unidades se dividen en Escuadras de Combate y cuáles de sus miniaturas forman cada una inmediatamente antes de determinar los Rasgos de tu Señor de la guerra. En adelante, una unidad dividida en Escuadras de combate se trata como dos unidades diferentes a todos los efectos de juego, incluyendo calcular el total de unidades del ejército y determinar cuántas unidades puedes dejar en la Reserva. A continuación, despliega del modo habitual. Como excepción a las reglas habituales, dos Escuadras de combate escindidas de la misma unidad pueden embarcar en el mismo vehículo de Transporte, siempre y cuando lo permita su capacidad de transporte. Una vez hayas decidido si una unidad se divide o no en Escuadras de combate, debe permanecer así durante toda la batalla. No puede dividirse o volver a unirse más tarde, ni puedes utilizar un redespliegue para dividir la unidad o volver a unirla.”

Pág. 22 – Grandes Maestres de los Caballeros Grises, Gran estrategia

Cambia la segunda frase por: “Tira 1D3 y elige ese número de unidades amigas de la facción Caballeros Grises en este Destacamento con el tipo Infantería, Infantería de Salto, Criatura Monstruosa, Criatura Monstruosa de Salto o Andador (pero no miniaturas con la regla especial Personaje independiente, Séquitos Inquisitoriales o la unidad de Caballeros Fantasma del Gran Maestro Mordrak).”

Pág. 28 – Teleportador personal

Cambia la primera frase por: “Las miniaturas equipadas con teleportadores personales ganan el tipo de unidad de Salto.”

Pág. 40 – Gran Maestro Mordrak, El primero en llegar
Cambia el principio de la primera frase por: “Si entra mediante Despliegue rápido [...]”

Pág. 49 – Servidor Inquisitorial, Bloqueo mental

Cambia esta regla por: “**Bloqueo mental.** Una unidad sin trabar que contenga al menos una miniatura con esta regla especial y no contenga un Inquisidor debe tirar 1D6

al inicio de su turno. Con un resultado de 4+, esta regla especial no tiene efecto este turno. Con un resultado de 1, 2 o 3 la unidad sufre bloqueo mental hasta el inicio de su siguiente turno. Una unidad bloqueada mentalmente no puede mover, disparar ni cargar voluntariamente pero sigue completando los movimientos obligatorios, como Unirse al combate y Retirada.”

Págs. 60, 61 – Granadas antipsíquicas, Granadas psicotrópicas y Granadas radiactivas
Cambias las menciones a “unidad equipada con” por: “una miniatura equipada con” en las reglas de estas tres granadas. Además, añade al final de estas reglas: “Una unidad sólo puede ser afectada por estas granadas una vez por fase de Asalto. Estas granadas no tienen ningún efecto contra Vehículos.”

Pág. 96 – Armas, Mirada impía.
Cambia el valor de FP “-” por “4”.

F.A.Q.s

P: Si un Asesino Callidus elige para su regla especial Metamorfina a una unidad de Vehículos, ¿qué cara del Blindaje recibe los impactos? (pág. 53)

R: Puedes escoger qué cara del Blindaje recibe los impactos, pero luego debes colocar al Asesino Callidus a 3" o menos de la unidad dentro del arco de la cara que recibió el impacto.

P: Al utilizar el desestabilizador neural del Asesino Callidus, ¿se usa la Resistencia o el Liderazgo del objetivo para determinar si se le aplica Muerte instantánea? (pág. 53)

R: Se usa el Liderazgo del objetivo.

P: Si la regla especial Metamorfina del Asesino Callidus hace que la unidad elegida sea completamente destruida, ¿dónde se coloca al Asesino Callidus? (pág. 53)

R: A 3" o menos del lugar que ocupaba la unidad.

P: ¿Se considera la alabarda psíquica Némesis un hacha de fuerza que otorga a su portador un +2 a su Iniciativa (lo que le haría atacar en el paso de Iniciativa 3)? (pág. 54)

R: No. La alabarda psíquica Némesis sigue las reglas para armas de fuerza inusuales, lo que significa que el portador ataca en su paso de Iniciativa normal +2 y con FP3.

Q: ¿Qué se considera arma de plasma para los efectos del disruptor de plasma Ulumeathi? (pág. 62)

R: Toda arma de plasma listada como tal en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Última actualización junio de 2014.