

WARHAMMER 40,000 CODEX:

SPACE WOLVES

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
Arjac Rockfist	Infantería (Personaje)
Battle Leader	Infantería (Personaje)
Blood Claw	Infantería
Canis Wolfborn	Caballería (Personaje)
Cyberwolf	Bestia
Fenrisian Wolf	Bestia
Grey Hunter	Infantería
Iron Priest	Infantería (Personaje)
Logan Grimnar	Infantería (Personaje)
Lone Wolf	Infantería (Personaje)
Long Fang	Infantería
Lukas the Trickster	Infantería (Personaje)
Njal Stormcaller	Infantería (Personaje)
Ragnar Blackmane	Infantería (Personaje)
Rune Priest	Infantería (Personaje)
Swiftclaw Biker	Moto

Swiftclaw Attack Bike	Moto
Thrall-servitor	Infantería
Thunderwolf Cavalry	Caballería
Ulrik the Slayer	Infantería (Personaje)
Wolf Guard	Infantería (Personaje)
Wolf Lord	Infantería (Personaje)
Wolf Priest	Infantería (Personaje)
Wolf Scout	Infantería

Unidad	Tipo	P. Armazón
Bjorn the Fell-Handed	Vehículo (Andador)	3
Dreadnought	Vehículo (Andador)	3
Drop Pod	Vehículo (Descubierto, Transporte)	3
Land Raider	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Land Raider Crusader	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Land Raider Redeemer	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Land Speeder	Vehículo (Gravítico, Rápido)	2
Predator	Vehículo (Tanque)	3
Razorback	Vehículo (Tanque, Transporte)	3
Rhino	Vehículo (Tanque, Transporte)	3
Venerable Dreadnought	Vehículo (Andador)	3
Vindicator	Vehículo (Tanque)	3
Whirlwind	Vehículo (Tanque)	3

Varios – Dos valores de Resistencia

Cuando una miniatura tiene dos valores de Resistencia en su perfil, uno de los cuales está entre paréntesis, utiliza siempre el que está entre paréntesis. Ignora el otro valor por completo.

Pág. 24 – Y no conocerán el miedo

Ignora esta entrada, en su lugar acude a la regla especial 'Y no conocerán el miedo' de *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 29 – Lone Wolves, Una muerte gloriosa

Reemplaza las últimas dos frases con: "Además, en las misiones que recompensen con Puntos de Victoria por cada unidad enemiga que haya sido completamente destruida, un Lone Wolf no concede Puntos de victoria si muere en combate. En vez de eso, para representar que ha fallado al conseguir un fin espectacular, un Lone Wolf otorga un Punto de victoria en esa misión si sobrevive hasta el final de la partida."

Pág. 35 – Wolf Priest, Juramento de guerra
Cambia la última frase por: “Él y cualquier unidad de la Facción Space Wolves a la que se una, tendrán la regla especial Enemigo predilecto contra ese tipo de unidad.”

Pág. 36, 84 – Rune Priests
Los Rune Priests tienen la regla especial Psíquico (Nivel de maestría 1).

Reemplaza la regla especial Psíquico de esta página por la siguiente **“Psíquico:** Un Rune Priest genera sus poderes psíquicos de las disciplinas de **Biomancia, Demonología, Adivinación y Telekinesis.**”

Pág. 36 – Arma rúnica
La cuarta frase de la regla Arm rúnica debe ser sustituida por la siguiente:
“Además, una miniatura con un arma rúnica añade 1 a sus chequeos de Rechazar a la bruja.”

Pág. 37 – Poderes psíquicos del Rune Priests
Ignora el primer párrafo. Los psíquicos de los Space Wolves generan y usan poderes psíquicos como cualquier otro Psíquico, tal y como se describe en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Ignora estos poderes psíquicos. Los Psíquicos de los Space Wolves generan poderes psíquicos de las disciplinas de **Biomancia, Demonología, Adivinación y Telequinesis.**

Pág. 38 – Iron Priests, Herrero de batalla
Reemplaza la entrada con el siguiente texto:
“Herrero de batalla: En cada una de tus fases de Disparo, en vez de disparar sus armas, un Iron Priest puede elegir reparar un único Vehículo amigo con el que esté en contacto de peana o en el que esté embarcado. Para reparar un Vehículo, tira 1D6 y añade los siguiente modificadores cuando sean aplicables:

- Cada Thrall-servitor con un servobrazo en su unidad +1

Si el resultado es de 5 o más, recuperará un Punto de Armazón perdido anteriormente en la batalla o reparará un resultado de Armamento destruido o Inmovilizado sufrido en la batalla. Este efecto es inmediato.”

Pág. 38 – Iron Priests, Servobrazo
Reemplaza la entrada con el siguiente texto:

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

Pág. 44 – Land Raider, Poder del espíritu máquina
Ignora esta entrada, utiliza las de *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 49 – Bjorn the Fell-Handed, Reliquia viviente
Reemplaza el segundo párrafo con el siguiente:
“ Si Bjorn es destruido o explota, deja la miniatura en su lugar. A partir de ese momento, todas las miniaturas

amigas de la Facción Space Wolves reciben la regla especial Coraje durante el resto de la partida. Los restos de Bjorn son tratados como un objetivo especial que otorga 1 Punto de Victoria en las misiones que usan objetivos (ten en cuenta que los restos de Bjorn no cuentan como Objetivo misterioso). Además, en las misiones que ofrecen Puntos de victoria por cada unidad enemiga que haya sido destruida por completo, el jugador oponente al poseedor de Bjorn recibe 1D3 Puntos de victoria por destruir a Bjorn. ¡Ese es el precio del fracaso!”

Pág. 50 – Ulrik the Slayer, Juramento de matador
Cambia la última frase para que se lea: “Cuando Ulrik y cualquier miniatura de su unidad que pertenezca a la facción Space Wolves dirija sus ataques contra una miniatura con Resistencia 5 o más, podrán repetir las tiradas fallidas para Impactar y para Herir.”

Pág. 50 – Ulrik the Slayer, Mentor
Cambia la penúltima frase para que se lea: “Para representar esto, puedes elegir otra miniatura amiga de la facción Space Wolves que haya sido entrenada personalmente por Ulrik (no puede ser una miniatura única).”

Pág. 50 – Ulrik the Slayer, Yelmo de Lobo de Russ
Cambia la segunda frase para que se lea: “Cualquier unidad amiga de la facción Space Wolves que pueda trazar una línea de visión hacia Ulrik puede repetir cualquier chequeo fallido de Moral que deba hacer.”

Pág. 53, 82 – Njal Stormcaller
Reemplaza la regla especial “Maestro psíquico” por “Psíquico (nivel de maestría 2)”.

Pág. 53 – Njal Stormcaller, Señor de las tormentas – (6)
Tornado vengativo
Reemplaza este texto con: “Al final de la fase de Disparo de Njal, un única miniatura enemiga a tu elección a 18” o menos es atrapada por el tornado, recibiendo 1D3 Impactos de Fuerza 9 FP-. Los Vehículos son impactados en su blindaje lateral.”

Pág. 53 – Báculo rúnico
Reemplaza la regla del Báculo rúnico por la siguiente:
“El báculo rúnico es un arma rúnica (báculo) que otorga a Njal un bonificador adicional de +1 en los chequeos de Rechazar a la bruja (para un bonificador total de +2).”

Pág. 55 – Ragnar Blackmane, Bravuconería demente
Reemplaza la regla especial con la siguiente:
“Bravuconería demente: Ragnar está tan ansioso por la gloria como el más feroz de los Blood Claws y es famoso por sus actos de heroísmo alocado contra todo pronóstico. Él y cualquier unidad de la facción Space Wolves a la que se una deben declarar una carga si es posible hacerlo. Sin embargo, los asaltos de Ragnar son legendarios: él y cualquier unidad de la facción Space Wolves que se le una recibirán un bonificador de Carga mejorada de +1D3 Ataques (en vez del habitual +1) cuando carguen.”

Pág. 55 – Ragnar Blackmane, Aullido de guerra
Reemplaza la entrada con el siguiente texto:
“Ragnar y cualquier unidad de la facción Space Wolves a la que se una tendrán la regla especial Asalto rabioso. Además, una vez por partida al inicio de la subfase de Carga, Ragnar puede emitir un temible grito de guerra que incite a todo aquel cercano a él a un frenesí asesino. Durante toda la fase de Asalto, todas las unidades amigas de la facción Space Wolves que estén a 12” o menos de Ragnar al inicio de la fase, tendrán la regla Asalto rabioso.”

Pág. 56 – Logan Grimnar, Gran Rey
Cambia la última frase por: “Logan y cualquier unidad de la facción Space Wolves a la que se una tendrán esta regla durante el turno del jugador.”

Pág. 56 – Logan Grimnar, Jefe legendario
Cambia la última frase por: “Durante el resto del turno, todas las miniaturas amigas de la Facción Space Wolves en unidades a 18” o menos, obtienen +1 Ataque.”

Pág. 58 – Equipo de los Space Wolves, Espada o hacha gélida
Reemplaza la última frase con los siguientes perfiles:

	Alcance	F	FP	Tipo
Espada gélida	-	+1	3	Combate
Hacha gélida	-	+2	2	Combate, Aparatosa

Pág. 63 – Pala excavadora; Misil cazador asesino; Reflector; Descargadores de humo
Usa las reglas que aparecen en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 81 – Lista de ejército Space Wolves, Líderes de manada
Cambia la segunda frase del segundo párrafo por: “Para representar esto, dos Personajes Independientes no pueden tener la misma saga, ni tener los mismos poderes psíquicos o combinación de equipo.”

Pág. 81 – Usar la Tabla de Organización de Ejércitos y las Misiones estándar
Ignora estas secciones y acude a la sección Elegir un ejército de *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 81 – Los líderes de la manada
Reemplaza esta regla con la siguiente:
“En un Destacamento de Space Wolves, cada C. G. te permite elegir hasta dos C. G. Sin embargo, dos personajes no pueden tener la misma saga, ni tener la misma combinación de equipo.”

Pág. 82, 83 – El Gran Lobo y el Rey Lobo
Cambia todas las menciones a “un ejército” por “un Destacamento”.

Pág. 84 – Rune Priest
Reemplaza la primera línea de las opciones del Rune Priest con la siguiente:
“Puede mejorarse a Psíquico
(Nivel de maestría 2) 25 pts.”

Pág. 86 – Wolf Guard, Jefes de manada
Añade la siguiente frase al final del párrafo: “Además, un Wolf Pack Leader añade ‘Personaje’ a su tipo, además de su tipo normal.”

Pág. 96 – Poderes psíquicos del Rune Priest
Ignora estos poderes psíquicos. Los Psíquicos Space Wolves generan poderes psíquicos de las disciplinas de **Biomancia, Demonología, Adivinación y Telequinesis**.

ERRATAS

Pág. 62 – El que elige a los caídos
Reemplaza este texto por: “Véase la descripción del Rune Priest en la pág. 36.”

Pág. 83 – Ulrik the Slayer, Equipo
Reemplaza “Arma de energía” por “Crozius arcanum (maza de energía).”

Pág. 84 – Wolf Lord, Opciones, quinto punto
Cambia: “Puño de combate..... 10 puntos” por “Puño de combate, espada gélida o hacha gélida..... 10 puntos”

Pág. 85 – Wolf Priest, Equipo
Reemplaza “Crozius arcanum (arma de energía)” por “Crozius arcanum (maza de energía).”

Pág. 85 – Wolf Guard Battle Leader, Opciones, quinto punto
Cambia: “Puño de combate..... 10 puntos” por “Puño de combate, espada gélida o hacha gélida..... 10 puntos”

Pág. 88 – Wolf Scouts Pack, Opciones, último punto
Cambia: “Hasta 2 Exploradores Lobo pueden sustituir su pistola bólter por:” por “Hasta 2 Exploradores Lobo pueden elegir:”.

F.A.Q.s

P: ¿Cómo interactúan los bonificadores de Bravuconería demente de Ragnar con la Carga asesina? (pág. 55)

R: La unidad recibirá +1D3 Ataques cuando cargue, con un mínimo de +2 (ya que este es el bonificador mínimo que otorga la regla especial Carga asesina). Estos efectos no se apilan.

P: Si Logan Grimnar elige llevar el Hacha Morkai en una mano, cuenta como una espada gélida (tal y como se menciona en la regla especial) o como un hacha gélida (tal y como implica el nombre del arma y la propia miniatura)? (pág. 56)

R: Una espada gélida.

P: ¿Cuándo se separan las miniaturas de Wolf Guard en otras unidades bajo la regla Líderes de manada? (pág. 86)

R: Inmediatamente antes del despliegue.

Última actualización junio 2014.