

WARHAMMER 40,000 CODEX:

ÁNGELES SANGRIENTOS

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
Astorath el Siniestro	Infant. de Salto (Personaje)
Bibliotecario	Infantería (Personaje)
Campeón de la Sangre	Infantería (Personaje)
Capellán	Infantería (Personaje)
Capitán	Infantería (Personaje)
Capitán Tycho	Infantería (Personaje)
Comandante Dante	Infant. de Salto (Personaje)
Compañía de la Muerte	Infantería
Córbulo	Infantería (Personaje)
Gabriel Seth	Infantería (Personaje)
Guardia de Honor	Infantería
Guardia Sanguinario	Infantería de Salto
El Sanguinor	Infant. de Salto (Personaje)
Explorador Motorizado	Moto
Exterminador	Infantería
Explorador	Infantería

Lemartes	Infant. de Salto (Personaje)
Marine Espacial	Infantería
Marine Espacial Motorizado	Moto
Mephistón	Infantería (Personaje)
Moto de Ataque	Moto
Novitiate Sanguinario	Infantería (Personaje)
Reclusiarca	Infantería (Personaje)
Sacerdote Sanguinario	Infantería (Personaje)
Sargento Explorador	Infantería (Personaje)
Sgto. Explorador Motorizado	Moto (Personaje)
Sargento Exterminador	Infantería (Personaje)
Sargento Marine Espacial	Infantería (Personaje)
Sargento Motorizado	Moto (Personaje)
Servidor	Infantería
Tecnomarine	Infantería (Personaje)
Tycho de la Cía. de la Muerte	Infantería (Personaje)
Veterano	Infantería

Unidad	Tipo	PA
Bibliotecario Furioso	Vehículo (Andador)	3
Cañonera Stormraven	Vehículo (Volador, Deslizador, Transporte)	3
Cápsula de desembarco	Vehículo (Descubierto, Transporte)	3
Dreadnought	Vehículo (Andador)	3
Dreadnought de la Cía. de la Muerte	Vehículo (Andador)	3
Dreadnought Furioso	Vehículo (Andador)	3
Land Raider	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Land Raider Cruzado	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Land Raider Redentor	Vehículo (Tanque, Transporte)	4
Land Speeder	Vehículo (Gravítico, Rápido)	2
Predator	Vehículo (Tanque, Rápido)	3
Predator Baal	Vehículo (Tanque, Rápido)	3
Razorback	Vehículo (Tanque, Rápido, Transporte)	3
Rhino	Vehículo (Tanque, Rápido, Transporte)	3
Vindicator	Vehículo (Tanque, Rápido)	3
Whirlwind	Vehículo (Tanque, Rápido)	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.

Varias págs. – Espadas de energía

Cambia todas las menciones a “espada de energía” en el bestiario y en la lista de ejército por “arma de energía”.

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*.

Págs. 29, 85 – Dreadnought Furioso, reglas especiales
Añade la regla especial **“Piloto Psíquico (Nivel de Maestría 2)”** (sólo Bibliotecario Furioso)."

Pág. 29 – Reglas especiales, Psíquico

Cambia el texto de la regla especial Psíquico de esta página por: **“Psíquico:** El Bibliotecario Furioso genera sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Biomancia, Demonología, Telekinesis y Telepatía.**”

Pág. 37 – Land Raiders, Poder del espíritu máquina
Ignora esta entrada. Consulta la regla especial **“Poder del espíritu máquina”** en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 38 – Cañoneras Stormraven, Transporte

Cambia el primer párrafo 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.”

Págs. 38, 94 – Cañoneras Stormraven, Reglas especiales
Elimina la regla especial Despliegue rápido.

Pág. 38, 94 – Cañoneras Stormraven, Cielos encarnados
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. 39 – 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 estos modificadores cuando sean aplicables:

- cada Servidor con servobrazo en su unidad +1
- 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. 39 – Tecnomarine, Reforzar las defensas

Cambia esta regla especial por la siguiente:

“Reforzar las defensas. Tras el despliegue, pero antes del redespiegue 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 de la partida (hasta un máximo de 3+). Un elemento de escenografía sólo puede reforzarse una vez.”

Pág. 42 – Capellanes, Crozius Arcanum

Cambia esta entrada por: “El crozius arcanum es una maza de energía.”

Pág. 42 – Capellán, Honor del Capítulo

Cambia en la segunda frase: “Tanto él como el resto de miembros de la escuadra a la que se ha unido” por: “Él y todo miembro de cualquier unidad de la facción Ángeles Sangrientos a la que se haya unido...”

Pág. 42 – Capellán, Liturgias de sangre

Cambia la primera frase por: “En el turno en que el Capellán carga, él y todo miembro de cualquier unidad de la facción Ángeles Sangrientos a la que se haya unido, repiten sus tiradas para Impactar fallidas.”

Pág. 43 – Lemartes, El Crozius de sangre

Cambia la última frase por: “El Crozius de sangre es una maza de energía con la regla especial Artesanal.”

Pág. 45 – Astorath el Siniestro, El Hacha del ejecutor

Cambia la primera frase por el perfil siguiente:

Alcance	F	FP	Tipo
-	6	2	Combate, A dos manos, Aparatosa

Pág. 45 – Astorath el Siniestro, Liturgias de sangre

Cambia la primera frase por: “En el turno en que Astorath carga, él y todo miembro de cualquier unidad de la facción Ángeles Sangrientos a la que se haya unido, repiten sus tiradas para Impactar fallidas.”

Pág. 46 – Bibliotecarios, Capucha psíquica

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

Págs. 46, 83 – Bibliotecarios, Reglas especiales

Añade la regla especial **Psíquico (Nivel de Maestría 1)**.

Pág. 46 – Bibliotecarios, Regla especial Psíquico

Cambia el texto de la regla especial Psíquico de esta página por: **“Psíquico:** El Bibliotecario genera sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Biomancia, Demonología, Telekinesis y Telepatía.**”

Pág. 47 – Mephistón, Capucha psíquica
Ignora esta referencia. Consulta las reglas de este objeto en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 47, 82 – Mephistón, Reglas especiales
Añade la regla especial **Psíquico (Nivel de Maestría 3)**.

Pág. 47 – Mephistón, Regla especial Psíquico
Cambia el texto de la regla especial Psíquico de esta página por: “**Psíquico:** Mephistón genera sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Biomancia, Demonología, Telekinesis y Telepatía.**”

Pág. 47 – Mephistón, Trance hipnótico
Cambia la primera frase por: “Al inicio de la subfase de Combate, Mephistón puede intentar hechizar a un único personaje independiente enemigo en contacto de peana.”

Pág. 48 – Sacerdotes Sanguinarios, Cáliz de Sangre
Cambia esta entrada por: “Toda unidad amiga de la facción Ángeles Sangrientos a 6” o menos tiene las reglas especiales Asalto rabioso y No hay dolor.”

Pág. 49 – Hermano Córbullo, El Grial Rojo
Cambia la primera frase por: “Toda unidad amiga de la facción Ángeles Sangrientos a 6” o menos de Córbullo tiene las reglas especiales Asalto rabioso y No hay dolor.”

Pág. 50 – Guardia Sanguinaria, Máscara Mortuoria
Cambia esta entrada por: “Al inicio de la subfase de Combate, toda unidad que recibió la carga de una o más unidades equipadas con máscaras mortuorias debe superar un chequeo de Liderazgo o su Habilidad de Armas se reducirá a 1 hasta el final de la fase de Asalto.”

Pág. 51 – El Sanguinor, Aura de Fervor
Cambia la primera frase por: “Toda unidad amiga de la facción Ángeles Sangrientos a 6” del Sanguinor (excepto el propio Sanguinor) tiene +1 Ataqué.”

Pág. 52 – Novitiate Sanguinario, Equipo, Cáliz de Sangre
Cambia esta entrada por: “Toda unidad amiga de la facción Ángeles Sangrientos a 6” o menos tiene las reglas especiales Asalto rabioso y No hay dolor.”

Pág. 53 – Comandante Dante, El Hacha Mortalis
Cambia la descripción por: “El Hacha Mortalis es un hacha de energía con la regla especial Artesanal.”

Pág. 58 – Equipo, 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. 60, 61– Descargadores de humo, Misil cazador asesino, Pala excavadora, Reflector
Consulta las reglas de estos objetos en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 62 – Minas de racimo, reglas

Cambia las menciones a “zona de terreno”, “elemento de escenografía” y “terreno” por “elemento de escenografía de batalla”.

Pág. 63 – Poderes Psíquicos
Ignora el primer párrafo. Los Psíquicos de los Ángeles Sangrientos generan sus poderes psíquicos y los manifiestan igual que cualquier otro Psíquico, tal como se explica en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Ignora estos poderes psíquicos. Los Psíquicos de los Ángeles Sangrientos generan sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Biomancia, Demonología, Telekinesis y Telepatía.**

Pág. 81 – Utilizar la tabla de organización de ejército y Misiones estándar
Ignora estas secciones. Consulta la sección Elegir tu ejército *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 82 – Mephistón, Poderes Psíquicos
Cambia esta entrada por: “**Poderes Psíquicos:** Mephistón genera sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Biomancia, Demonología, Telekinesis y Telepatía.**”

Pág. 83 – Bibliotecario, Opciones
Cambia el primer punto por:
“• Convertir en Psíquico (Nivel de Maestría 2) 25 pto.”

Pág. 83 – Bibliotecario, Poderes Psíquicos
Cambia esta entrada por: “**Poderes Psíquicos:** un Bibliotecario genera sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Biomancia, Demonología, Telekinesis y Telepatía.**”

Pág. 85 – Dreadnought Furioso, Poderes Psíquicos
Cambia esta entrada por: “**Poderes Psíquicos:** un Bibliotecario Furioso genera sus poderes psíquicos de las disciplinas **Adivinación, Biomancia, Demonología, Telekinesis y Telepatía.**”

ERRATAS

Pág. 23 – 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 Táctica de diez miniaturas se puede dividir en dos Escuadras Tácticas de cinco miniaturas 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 redespiegue para dividir la unidad o volver a unirla.

Ten en cuenta que una Escuadra de Motos se considera al máximo de sus efectivos cuando consta de ocho Marines Espaciales Motorizados y una Moto de Ataque. Si se divide en Escuadras de combate, una de ellas constará de cinco Marines Espaciales Motorizados y la otra, de tres Marines Espaciales Motorizados y la Moto de Ataque.”

Pág. 27 – Veteranos de Vanguardia, Intervención heroica
Añade esta frase al final del primer párrafo: “Ten en cuenta que si los Veteranos de Vanguardia usan esta regla especial, se considera que han usado sus propulsores de salto en la fase de Movimiento.”

Pág. 31 – Baliza localizadora

Cambia esta entrada por:

“Las unidades amigas no se dispersan al efectuar Despliegue rápido siempre que la primera miniatura se sitúe a 6” o menos de la miniatura con baliza localizadora. La miniatura con baliza localizadora debe estar en el campo de batalla desde el inicio del turno para poder usarla.”

Pág. 50 – Arma Encarmine

Cambia esta entrada por los siguientes perfiles:

	Alcance	F	FP	Tipo
Arma Encarmine (Espada)	-	Portador	3	Combate, A dos manos, Artesanal

	Alcance	F	FP	Tipo
Arma Encarmine (Hacha)	-	+1	2	Combate, A dos manos, Aparatosa, Artesanal

Págs. 60, 96 – Cañón demolisher

Añade “Área grande” al Tipo del cañón demolisher.

Pág. 61, 96 – Lanzamisiles múltiple whirlwind

Añade “Área grande” a los Tipos de los misiles Venganza e incendiarios Castellano.

Pág. 62 – Capa de camuflaje

Cambia esta entrada por: “Una miniatura con capa de camuflaje mejora en 1 su salvación por cobertura. Si no tenía, gana una salvación por cobertura de 6+.”

F.A.Q.s

P: ¿Una unidad de Veteranos de Vanguardia puede usar su regla especial Intervención heroica cuando entra mediante Despliegue rápido desde una Cañonera Stormraven, usando la regla especial Cielos encarnados? (págs. 27 y 38)

R: No.

Última actualización junio de 2014.