

# Warhammer 40,000 Codex: MARINES ESPACIALES

## Actualización oficial 1.2 (julio 2011)

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros libros sean perfectos, a veces ocurren errores. Además, ocasionalmente sacamos nuevas versiones de las reglas, lo que provoca una revisión de las versiones antiguas de nuestros libros de ejército. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos, por lo que publicamos actualizaciones regularmente para todos nuestros libros de ejército.

Cada una de estas actualizaciones se divide en tres secciones: Erratas, Correcciones y F.A.Q.s. (Preguntas frecuentes en inglés). Las erratas corrigen los errores del libro, y las correcciones actualizan las reglas acordes 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.

Cuando hagamos cambios en este documento, se actualizará el número de versión y los cambios se destacarán de color rojo. Ejemplo: 1.1. Si este número va seguido de una letra (1.1.a) esto significará que la versión se ha actualizado con alguna corrección o errata local.

### ERRATAS

**Página 42.-** Último párrafo. La última frase termina con: “[...] combate, ya no quedaban dudas del resultado de la batalla.”

**Páginas 52 y 144.-** Señor del Capítulo, Bombardeo orbital. Añade: “Área grande” bajo el Tipo del Bombardeo orbital.

**Página 57.-** Movimiento Acelerado, sustituye el segundo párrafo por:  
El poder se utiliza al inicio de la fase de disparo del Bibliotecario. Si tiene éxito, el Bibliotecario queda sujeto a la regla especial Veloces y tiene Iniciativa 10 hasta el final del turno.

**Páginas 66, 100 y 144.-** Munición infierno y Proyectiles infierno. El perfil de la Munición Infierno y los Proyectiles infierno debe cambiar su “Fuerza X” por “Fuerza 1”

**Página 69.-** Asalto orbital. La última frase debe cambiarse por:  
“Una unidad que entre por despliegue rápido con una Cápsula de desembarco no podrá asaltar en el turno en el que entra en juego.”

**Página 79 y 144.-** Lanzamisiles múltiple Whirlwind. Añade “Área grande” bajo el Tipo de tanto los Misiles Venganza como de los Misiles Incendiarios Castellano.

**Páginas 80 y 144.-** Cañón Demolisher. El perfil del cañón demolisher debe cambiarse por Tipo “Artilería 1, Área grande.”

**Página 99.-** Equipo. Puño sierra.  
Cambiar por: “Ver la entrada de los Exterminadores en la pág. 64. Ten en cuenta que un Puño sierra en un Dreadnought de Hierro se considera un arma de combate cuerpo a cuerpo para Dreadnoughts que tira 2D6 para la penetración de blindaje.”

**Página 104.-** Héroe Poderoso, segundo párrafo. La tercera frase debe cambiarse por:  
“Además, tienen la opción de tener una unidad de C.G. adicional [...]”

**Página 129-133.-** Espada de energía. Cambia todas las referencias de “Espada de energía” por “Arma de energía”.

**Página 136.-** Escuadra de veteranos de la Guardia. Opciones. Cambia el quinto punto por:  
“Dos Veteranos pueden sustituir su bólter por:  
- un lanzallamas, rifle de fusión, bólter pesado, cañón de fusión o lanzamisiles [...]”

**Página 138.-** Legión de los Condenados. Opciones. Sustituye el segundo punto por:  
“El Sargento de los Condenados puede sustituir su bólter y/o su pistola bólter por:”

### F.A.Q.s

*P. Cuando eliges algunos de los **personajes especiales** (Shrike, Vulkan, etc.) todas las unidades del ejército cambian la regla “Tácticas de combate” por otra (como Testarudos) gracias a la regla “Doctrina de combate”. No obstante, los personajes especiales por sí mismos siguen la regla “Tácticas de combate”. ¿Esto es deliberado? Tal como lo entiendo, la regla “Tácticas de combate” es la “característica de capítulo” de los Ultramarines y demás capítulos “Codex”... (p51)*

R. La regla “Tácticas de combate” está para cuando utilices dos personajes especiales distintos y debas escoger cual de las “Doctrinas de combate” aplicarás. Ejemplo, digamos que incluyes en tu ejército a Shrike y a Lysander. Decides que Lysander está al mando, así que todas las unidades con “Tácticas

de Combate” (incluyendo a Shrike) sustituyen “Tácticas de combate” por “Testarudos”. De este modo, estos personajes especiales nunca tienen la regla “Tácticas de combate”, ya que la sustituyen por su propia “Doctrina de combate” o la “Doctrina de combate” de otro personaje especial. Respecto al trasfondo, se considera que estos héroes tan míticos son lo suficientemente flexibles como para acatar y adaptarse al estilo de combate de su hermano de batalla.

P. Si tengo dos o más **personajes especiales** que sustituyen la regla Tácticas de combate por otra, ¿cuándo tengo que decidir cual voy a usar? ¿Tengo que indicarlo en la lista de ejército o puedo decidirlo antes de cada partida? (p51)

R. Decídelo antes de empezar cada partida. Tendrás que indicárselo a tu contrincante una vez hayáis determinado la misión y el modo de despliegue, pero antes de desplegar ninguna unidad.

P. Cuando una unidad con la regla especial **Y no conocerán el miedo** se reagrupa, ¿podrá mover inmediatamente los 8cm, así como mover normalmente ese turno? (p51)

R. Sí.

P. Si divido una escuadra de **Marines Espaciales** en dos **escuadras de combate**, ¿puedo embarcarlas o desplegarlas en el mismo transporte asignado? (p51)

R. No. Ya no se trata de la misma unidad, y cada transporte asignado solo puede transportar a una única escuadra de infantería.

P. ¿Qué ocurre si un **Bibliotecario** embarcado en un vehículo intenta utilizar el **Vórtice de perdición** y falla su chequeo psíquico? (p57)

R. Coloca la plantilla sobre el vehículo en el que se encuentra el Bibliotecario y resuelve el impacto contra el valor de blindaje trasero del vehículo.

P. ¿Las **Cápsulas de desembarco** se consideran inmovilizadas tan pronto como tocan el suelo? ¿Los impactos con resultado de inmovilizado cuentan como armamento destruido, etc? (p69)

R. Sí.

P. ¿Qué ocurre si una **Cápsula de desembarco** se dispersa fuera del tablero cuando entra por **Despliegue rápido**? (p69)

R. Tendrá que hacer una tirada en la tabla de errores en despliegue rápido.

P. ¿Puedes coger una **Cápsula de desembarco** con una escuadra de 10 hombres, y después poner dentro una escuadra de combate, desplegando la otra escuadra en la mesa o dejándola en reserva pero fuera de la Cápsula de desembarco? (p69)

R. No, ya que las escuadras dejadas en la reserva no pueden dividirse en escuadras de combate.

P. ¿Puedes usar una **Cápsula de desembarco** ella sola, sin ninguna escuadra dentro? (p69)

R. Sí.

P. Un **Tecnomarine** o un **Señor de la Forja** que esté en contacto peana con peana con varios vehículos dañados al mismo tiempo, ¿puede intentar repararlos todos? (p70, 71)

R. No. Un Tecnomarine solo podrá intentar llevar a cabo una reparación por turno.

P. ¿Un **Tecnomarine** o un **Señor de la forja** puede utilizar su regla especial **Bendición del Omnisiah** para reparar un vehículo en el que esté embarcado en ese momento? (p70, 71)

R. Sí.

P. Algunas escuadras de **Marines Espaciales** pueden elegir a un **Razorback** como transporte asignado. Un Razorback tiene una capacidad de transporte de seis miniaturas. ¿Puedes elegir uno como transporte asignado de una escuadra con más de seis miniaturas? (p77)

R. Sí.

P. Si un **Razorback** equipado con un cañón láser y un rifle de plasma acoplado sufre un resultado de armamento destruido, ¿se destruyen las dos armas o solo una? (p77)

R. Solo una, o el cañón láser o el rifle de plasma acoplado.

P. Un vehículo con el **Poder del espíritu máquina** puede disparar un arma en el mismo turno que dispare sus descargadores de humo? (p81)

R. No.

P. Si **Marneus Calgar** decide superar un chequeo de Moral con su regla especial **Dios de la guerra**, ¿se le considerará que él y cualquier unidad a la que se haya unido tienen **que sufrir Heridas a consecuencia de la regla especial ¡Manteneos firmes!**? (p84)

R. No.

P. ¿En que momento tiene que estar una miniatura dentro del alcance de **Pedro Kantor** para poder beneficiarse de los bonificadores de la regla especial **Presencia inspiradora**? (p90)

R. Cuando la miniatura efectúe sus ataques de combate cuerpo a cuerpo.

P. **Shrike** tiene “un par de cuchillas relámpago de precisión”. ¿Por ellas, puede repetir una o dos tiradas de dados? (p92)

R. Sólo una.

P. Las reglas de la “Doctrina de combate” de **Kor’sarro Khan** indican que “Si eliges esta opción [...]”. Parece indicar que puedes elegir si cambiar las “Tácticas de combate” por la “Doctrina de combate” o no (en este caso, la habilidad de flanquear). ¿No es un cambio automático como indica la frase justo anterior? (p94)

R. La confusión viene de que la frase “Si eliges esta opción” se refiere a si eliges utilizar la habilidad de flanquear o no. No existe ninguna opción respecto a que la “Doctrina de combate” de Kor’sarro sustituya las “Tácticas de combate” del ejército (a no ser de que tengas otro personaje con “Doctrina de combate” distinta, claro).

P. Si **Kor’sarro Khan** saca un 6 para herir a una miniatura con una Resistencia tan alta que en condiciones normales no podría herirla, ¿Colmillo lunar seguiría provocándole Muerte instantánea? (p94)

R. Sí.

P. Las reglas de las **armas reliquia** y las del **escudo tormenta** indican que una miniatura equipada con alguna de ellas no se beneficia del +1 ataque adicional por llevar un arma cuerpo a cuerpo adicional. ¿es posible equipar una miniatura con un escudo tormenta y un arma reliquia? (p99, 101)

R. Las reglas para las armas a dos manos del reglamento y las de los escudos tormenta no se contradicen. Así que puedes tener una miniatura con un escudo tormenta y un arma reliquia a la vez, ¡y me parece que la miniatura puede quedar tremenda!