

Warhammer 40,000 Codex: CABALLEROS GRISES

Actualización oficial 1.1 (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

P22.- Grandes Maestros Caballeros Grises. Reglas especiales. Martillo de la rectitud. Sustituye la última frase por “Las unidades designadas pueden repetir las tiradas para herir con un resultado de 1 durante toda la partida.”

P40.- Gran Maestro Mordrak. El primero en llegar. Cambia el principio de la primera frase por: “Si llega mediante Despliegue rápido [...]”

P53.- Asesino vindicare. Turboperforante. Sustituye la última frase por: “Un disparo turboperforante tiene un valor de Penetración de blindaje de 4D6.”

P55.- Bólter condenador. * (asterisco) del perfil. Cambia el principio de la frase por: “Cualquier psíquico que sufra una Herida no salvada provocada por un disparo de la ballesta de estacas [...]”

P87.- Inquisidor del Ordo Malleus, Ordo Hereticus y Ordo Xenos; Opciones, último punto. Cambiar por: “[...] o Comunicación psíquica. Puede cambiar cualquier arma por una espada psíquica.”

P89.- Escuadra de Paladines. Opciones. Sustituye la primera

frase por “Incluir hasta nueve Paladines adicionales:”

P92.- Transportes asignados. En los tres casos, sustituye la frase “Puede equiparse con *una* de las siguientes:” por “Puede equiparse con *cualquiera* de las siguientes:”

P96.- Armas. Mirada impía. Cambia el valor de FP de “-4” a “4”.

F.A.Q.s

P. Un psíquico puede utilizar un poder psíquico por Nivel de Maestría psíquica por turno. ¿Eso es por turno de jugador? (p21)
R. Sí, en otro caso indicaría que es por turno de juego.

P. ¿Qué se considera un “Demonio”? (p21)
R. Todo lo que sale en el Codex: Demonios del Caos (excepto los engendros del Caos), Príncipes Demonio, Marines Espaciales del Caos Poseídos, Arrasadores, Grandes demonios invocados, demonios menores invocados, cualquier vehículo con la mejora posesión demoníaca, huéspedes demoníacos, Mandrágoras, Kheradruakh el Decapitador, el Avatar.

*P. Cuando una unidad con la regla especial **Y no conocerán el miedo** se reagrupa, ¿se pueden mover inmediatamente los 8cm además de moverse normalmente ese turno? (p21)*
R. sí.

*P. Si dividido una escuadra de Caballeros Grises en dos **Escuadras de combate**, ¿podrían embarcar o desplegarse las dos en el mismo transporte asignado? (p21)*
R. No, ya no son la misma unidad y un vehículo de transporte solo puede transportar a una única unidad de infantería.

*P. ¿Se puede modificar el **Liderazgo** de los **vehículos** de los Caballeros Grises mediante las reglas especiales cuando se efectúe un chequeo psíquico o al utilizar una capucha psíquica? (p21)*
R. Sí.

*P. ¿Se pueden asignar dos funciones distintas a una misma unidad mediante la regla especial **Gran estrategia** de dos Grandes Maestros Caballeros Grises? (p22)*
R. No.

*P. Si un bípode es el objetivo del **Yunque de firmeza**, de la regla especial **Gran estrategia**, ¿podrá controlar objetivos a pesar de ser un vehículo? (p22).*
R. Sí.

P. Si una unidad es el objetivo del **Yunque de firmeza** de la regla especial Gran estrategia, y se divide en escuadras de combate, ¿ambas escuadras podrán controlar objetivos? (p22)

R. Sí.

P. Si un Gran Maestro le da a una unidad con teleportadores personales la regla especial **Exploradores** ¿podrá ésta utilizar el movimiento de teleportación como parte de su movimiento de Exploradores? (p22)

R. No.

P. ¿Los vehículos se pueden beneficiar de los efectos del poder psíquico **Ofuscación** si se encuentran dentro de su alcance? (p25)

R. Sí.

P. ¿Un Bibliotecario puede utilizar el poder psíquico **Convocación** en un vehículo con tropas embarcadas en su interior? (p25)

R. Sí, siempre que cuente con la opción del Campo estabilizador de Disformidad.

P. ¿Un Bibliotecario puede utilizar el poder psíquico **Convocación** para transportar su propia unidad, una unidad en un edificio o una unidad en un vehículo de transporte? (p25)

R. No.

P. ¿Un Bibliotecario puede utilizar el poder psíquico **Convocación** para transportar una unidad que este en iRetirada!>? (p25)

R. No.

P. ¿Qué ocurre si una unidad transportada con el poder psíquico **Convocación** sufre el error en Despliegue rápido Rezagados? (p25)

R. Se colocará en la Reserva y llegará mediante Despliegue rápido en cualquier punto de la mesa tan pronto como vuelvan.

P. ¿El poder psíquico **Excomulgación oscura** tiene algún efecto en las Monturas demoníacas? (p25)

R. No.

P. ¿Qué ocurre si un Bibliotecario embarcado en un vehículo intenta utilizar el **Vórtice de perdición** y falla su chequeo psíquico? (p25)

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. ¿Cómo funciona la técnica de la **Lluvia de golpes** de un Campeón de la Hermandad cuando se ataca a una unidad de Criaturas Monstruosas? (p26)

R. Las heridas que inflija se asignarán de forma normal.

P. Los **teleportadores personales** hacen que la unidad que los posea sea Infantería retropropulsada. ¿Cómo afecta esto a un Servoterror equipado con un teleportador personal? (p28)

R. Es una Criatura monstruosa que se mueve como la Infantería retropropulsada.

P. ¿La **Puntería astral** permite que una escuadra de expiación dispare al interior o desde un vehículo/edificio que no tenga puntos de disparo? (p29)

R. No.

P. Las heridas que cause una Escuadra de expiación después de utilizar su poder psíquico **Puntería astral** contarán con una salvación por cobertura inmodificable de 4+. ¿Se puede utilizar esta salvación contra las heridas causadas por incineradores? (p29)

R. No, dado que ignoran las salvaciones por cobertura.

P. ¿Qué efecto tiene el poder psíquico **Llama purificadora** sobre los vehículos? (p31)

R. Ninguno, dado que no se puede herir a un vehículo.

P. ¿La **Llama purificadora** es un ataque de disparo o de combate cuerpo a cuerpo? (p31)

R. Un ataque de combate cuerpo a cuerpo.

P. ¿Un **Tecnomarine** que esté en contacto peana con peana con varios vehículos dañados al mismo tiempo podría intentar repararlos todos a la vez? (p32)

R. No. Un Tecnomarine solo podrá efectuar un único intento de reparación por turno.

P. ¿Un **Tecnomarine** podría utilizar su regla especial Bendición del Ommissiah para intentar reparar un vehículo en el que se encuentre embarcado en ese momento? (p32)

R. Sí.

P. Un Servoterror Némesis con un **puño de perdición Némesis** golpea con Fuerza 6 o con Fuerza 10 en cuerpo a cuerpo? (p34)

R. Fuerza 6, dado que no es un bípode.

P. ¿Un Servoterror Némesis equipado con dos **puños de perdición Némesis** obtiene un ataque adicional en cuerpo a cuerpo? (p34)

R. Sí.

P. ¿Un vehículo con el **Poder del espíritu máquina** puede disparar un arma en el mismo turno en el que utiliza los Descargadores de humo? (p36)

R. No.

P. ¿Una **Cañonera Stormraven** que se haya movido a toda velocidad sigue usando su Poder del Espíritu Máquina para disparar un arma? (p37)

R. Sí.

P. ¿Qué le ocurre a un **Dreadnought embarcado** que sufre un resultado de Inmovilizado a causa del impacto causado por la explosión de la Stormraven en la que se encuentre embarcado? (p37)

R. Resulta Destruído y no podrá desembarcar.

P. ¿El **Gran Maestro Mordrak** y los Caballeros Fantasma valen un Punto cada uno? (p40)

R. No, los personajes que son opciones no otorgan puntos adicionales.

P. ¿Los Caballeros Fantasma que sean retirados por la muerte del **Gran Maestro Mordrak** en Combate cuerpo a cuerpo se tienen en cuenta para determinar el resultado del Asalto? (p40)

R. Sí.

P. ¿El Hermano-Capitán Stern puede utilizar su poder psíquico **Zona de destierro** si no está trabado en combate? (p41)

R. No.

P. Si el **Justicar Thawn** está muerto al final de un juego que utiliza puntos, ¿únicamente otorgará un punto independientemente del número de veces que lo hayan matado? (p43)

R. Sí. Además vale la pena destacar que cuando vuelve, se le considera una unidad distinta a partir de ese momento, así que tanto él como su unidad otorgarán un punto cada uno.

P. ¿Cuándo se considera que el **Justicar Thawn** ha muerto a efectos de la regla **Poder del dolor**? (p43)

R. La primera vez que sus Heridas hayan sido reducidas a 0 después de que haya abandonado su unidad.

P. Al incluir al **Inquisidor Coteaz** en tu ejército conviertes los Séquitos inquisitoriales en opciones de Tropas de línea. ¿Esto significa que ocupan una casilla en la tabla de organización de ejército y que no pueden elegirse como opciones de élite? (p45)

R. Sí a ambas preguntas.

P. ¿En qué momento se disparan los ataques de disparo de la regla especial **Te estaba esperando** del Inquisidor Coteaz? (p45)

R. Se disparan tan pronto como una unidad que sea un objetivo válido sea colocada sobre la mesa. Una vez resueltos los ataques de disparo, la unidad podrá completar su movimiento. Si la unidad entra por Despliegue rápido, se disparará después de resolver la dispersión.

P. ¿Una escuadra que desembarque de una Cápsula de Desembarco o una Espora mimética, se considera que llega de la reserva a efectos de la regla especial **Te estaba esperando** del Inquisidor Coteaz? (p45)

R. Sí, esto significa que Coteaz y su unidad serán capaces de disparar una vez a cada unidad.

P. ¿Los Servidores Inquisitoriales que estén en una escuadra sin Inquisidor a la que se le haya unido un Tecnomarín, siguen sufriendo los efectos del **Bloqueo mental**? (p49)

R. Sí, los Servidores Inquisitoriales están vinculados a los Inquisidores, no a los Tecnomarines.

P. Por cada Armero Jokaero que haya en una unidad de Séquito después del primero añades un +1 a la tirada de **Personalización inconcebible**. ¿Esto quiere decir que si tienes 6 o más Jokaeros en una unidad no recibirán ninguna ventaja (dado que no podrás sacar ningún resultado menor de 6, y que los resultados que se repitan deben ignorarse)? (p50)

R. Sí.

P. ¿Las miniaturas con una **armadura de Exterminador** pueden embarcarse en una Quimera de la Inquisición? (p51)

R. Sí.

P. Si un Asesino Callidus elige una unidad de vehículos como objetivo de su regla especial **Metamorfina**, ¿qué flanco recibirá el impacto? (p53)

R. Puedes elegir el flanco que resulta impactado, pero entonces deberás colocar al Asesino Callidus a 8 cm de la unidad y en el arco del flanco en el que impactó.

P. Cuando se utiliza el **Desestabilizador neural** de un Asesino Callidus, ¿qué se utiliza a efectos de ver si se aplica la Muerte Instantánea, la Resistencia o el Liderazgo del objetivo? (p53)

R. Utiliza el Liderazgo del objetivo.

P. Si una miniatura con la **alabarda psíquica Némesis** ha visto su Iniciativa reducida a un valor fijo por efecto de alguna habilidad o regla especial, ¿sigue beneficiándose del +2 a la Iniciativa de la alabarda? (p54)

R. No.

P. ¿La salvación que ofrece un **Bastón de protección Némesis** se puede utilizar contra todas las Heridas sufridas mientras el portador esté trabado en combate cuerpo a cuerpo, o solamente para protegerse contra las Heridas causadas en los ataques de combate cuerpo a cuerpo? (p54)

R. Solamente para las Heridas causadas en los ataques de combate cuerpo a cuerpo.

P. ¿Los **sables Némesis** cuentan como 2 armas de combate cuerpo a cuerpo y por tanto otorgan +2 ataques (+1 por su regla especial y +1 por llevar dos armas de combate cuerpo a cuerpo)? (p54)

R. No, únicamente otorgan +1 Ataque.

P. Si un Inquisidor del Ordo Malleus lleva 2 **espadas demonio**, ¿Cómo se resuelve esto? (p56)

R. Tira en la tabla una vez por cada espada demonio por separado. Obtendrá los efectos de la espada demonio que vaya a utilizar en esa ronda de combate.

P. ¿Cómo determinas si un psíquico resulta afectado por la regla especial **Shock psíquico** de un misil psicoasalto o de una bomba antipsíquicos? (p57, 58)

R. Todos los psíquicos debajo de la plantilla se verán afectados por el Shock psíquico.

P. ¿Es necesario que la unidad al completo se equipe con **granadas radioactivas, antipsíquicos o psicotrópicas** para poder utilizar sus efectos, o con que las tenga una de las miniaturas ya es suficiente? (p60)

R. Con una miniatura por unidad será suficiente.

P. ¿Las unidades con la regla especial **Testarudos** o ¡La Peña triunfará! se ven afectadas por el resultado ¡Son espantosos! de las **granadas psicotrópicas**? (p60)

R. Sí, esas unidades verán su Liderazgo reducido a 2. No obstante, una unidad con ¡La Peña triunfará! que cuente con 11 miniaturas o más seguirá teniendo Coraje.

P. ¿Una unidad que asalte o sea asaltada por múltiples unidades con **granadas psicotrópicas o radioactivas** está afectada por sus efectos múltiples veces? (p60-61)

R. No.

P. ¿Las **granadas psicotrópicas** tienen algún efecto en los vehículos? (p60)

R. No.

P. ¿Debes tener en cuenta los incrementos en la fuerza provenientes de las mejoras en vehículos con **munición psíquica o munición piropsíquica** para determinar si un arma es un arma defensiva o no? ¿Si un vehículo cuenta con alguna de estas opciones, estás obligado a utilizarlas? (p62)

R. Sí a ambas preguntas.

P. ¿Los efectos de los **servocráneos** se acumulan? Por ejemplo, ¿tirarías 2D6 menos en la tirada de dispersión, si te encuentras a 30 cm de dos de ellos? (p62)

R. No, seguirías tirando 1D6 menos.

P. ¿Un transmisor de asalto orbital que apunte a 30 cm o menos de uno o más **servocráneos** ve reducida su distancia de dispersión? (p62)

R. No, siempre se dispersará los 5D6.

P. ¿Si una unidad enemiga llega por despliegue rápido o despliega a 15 cm o menos de un **servocráneo**, provocará que éste se autodestruya? (p62)

R. Sí, retira el servocráneo del juego.

P. ¿Qué se considera un arma de plasma a efectos del **Disruptor de plasma Ulumeath**? (p62)

R. Todas las armas de plasma, así como los lanzamisiles Eldar que disparen misiles de plasma, cañones de inducción, cañones estelares, todas las armas de inducción Tau y cualquier arma que tenga la palabra "plasma" en su efecto o reglas especiales.

P. Al incluir al **Inquisidor Coteaz** en tu ejército haces que los Séquitos inquisitoriales sean Tropas de línea. ¿Esto significa que ocupan una casilla de opción de la lista de ejército y que ya no pueden ser elegidos como opciones de élite? (p86)

R. Sí a las dos preguntas.

P. ¿Únicamente puedes incluir un **Séquito inquisitorial** en tu ejército si llevas un Inquisidor? (p90)

R. Sí, puedes incluir un máximo de un séquito por Inquisidor (a no ser que lleves al Inquisidor Coteaz).

P. Algunas escuadras de Caballeros Grises pueden tomar **Razorbacks** como Transportes asignados. Un Razorback tiene una capacidad de transporte de seis miniaturas. ¿Puedes elegirlo como transporte asignado de una escuadra con más de seis miniaturas? (p92)

R. Sí.

P. Si un **Razorback** equipado con un cañón láser y un rifle de plasma acoplado sufre un resultado de armamento destruido, destruye ambas armas o solamente una de ellas? (p92)

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