

WARHAMMER 40,000

CODEX: SPACE MARINES

Actualización Oficial, Versión 1.0

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces ocurren errores o la intención de una regla no quedan tan clara como pretendíamos. Estos documentos recopilan correcciones a las reglas así como las respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan regularmente, las versiones están numeradas y cambios respecto de la versión anterior se destacan en color **magenta**. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

ERRATA

Pág. 55 – Sergeant, Opciones de equipo
Añade “Combi-grav”.

Pág. 61 – Chaplain Grimaldus, Celo sin parangón
Cambia la primera frase de la habilidad por:
“Cada vez que una miniatura de una unidad **BLACK TEMPLARS** amiga que esté a 6” o menos del Chaplain Grimaldus obtenga un 6+ para impactar en la fase de combate puede hacer de inmediato un ataque de combate adicional usando la misma arma.”

Págs. 63 y 113 – Lanzagranadas de muñeca
Cambia el valor de FP por: “-1”

Pág. 72 – Tactical Squad, Opciones de equipo
Añade un nuevo punto a la lista:
“El Space Marine Sergeant puede elegir bombas de fusión.”

Pág. 73 – Scout Squad, Posiciones ocultas
Cambia la habilidad por:
“**Posiciones ocultas.** Durante el despliegue, esta unidad puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9” de la zona de despliegue enemiga y de toda miniatura enemiga.”

Pág. 78 – Company Veterans, Opciones de equipo
Cambia el segundo punto de la lista por:
“Cualquier miniatura puede cambiar la pistola bólter por un escudo de tormenta o un objeto de la lista de *Armas de combate* o *Pistolas.*”

Pág. 80 – Reiver Squad
Reemplaza el primer punto de la lista con los siguientes:

- Todos los Reivers de la unidad pueden reemplazar su carabina bólter por un cuchillo de combate.
- El Reiver Sergeant puede reemplazar su carabina bólter o su pistola bólter pesada por un cuchillo de combate.

Págs. 84, 185 y 111 – Arnés de granadas
Cambia el valor de FP por: “-1”

Págs. 86, 93 y 111 – Bomba de fusión
Cambia el texto de Habilidades por:
“Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma si el blanco es un **VEHÍCULO.**”

Pág. 99 – Stalker, Tabla de Daño
Cambia el tercer valor de la columna “H Restantes” por: “1-2”

Pág. 118 – Reliquias del Capítulo
Añade la siguiente frase:
“Esta Estratagema sólo se puede usar una vez por batalla.”

Pág. 122 – Aura sagrada
Cambia la primera frase por lo siguiente:
“Sólo **ULTRAMARINES CAPTAIN** O **CHAPTER MASTER.**”

Pág. 126 – Valores en puntos Space Marine, otro equipo
Añade las siguientes líneas:
“Lanzagranadas auxiliar | 1
Lanzagranadas Centurion | 3
Lanzagranadas Ironclad | 5”