WARHAMMER 40,000

CODEX: GREY KNIGHTS

Actualización oficial 1.2

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. 44 – Interceptor Squad, Teleportadores personales
Cambia la primera frase por:
"Durante la fase de movimiento, esta unidad puede mover a través de miniaturas y escenografía como si no estuvieran."

Pág. 59 – Armería de Titán
Añade la siguiente frase:
"Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla."

Pág. 59 – Canalización psíquica
Cambia la segunda frase de las reglas por:
"Tira 1D6 adicional y descarta el resultado más bajo."

Pág. 61 – Disciplina Sacra, Santuario
Cambia el texto de reglas por:
"*Santuario* tiene un valor de carga warp 6. Si se manifiesta, elige a una unidad Grey Knights amiga a 12" o menos del psíquico. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica, la salvación invulnerable de la unidad mejora en 1 (hasta un máximo de 3+). Las miniaturas que no tienen una salvación invulnerable reciben una salvación invulnerable de 5+."