



CODEX: GREY KNIGHTS

Versión Indomitus 1.0

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas y nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Estas correcciones suelen ser actualizaciones necesarias debido a la salida de productos nuevos o a comentarios y críticas de la comunidad; podrás identificarlas por el asterisco que precede a la referencia de página. En otras ocasiones, estas correcciones son una fe de erratas dedicada a corregir errores o esclarecer una regla que no estaba tan clara como podría.

Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán en **azul**, mientras que las nuevas FAQs y fe de erratas nuevas se destacarán en **magenta**.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

Todas las hojas de datos (excepto **SERVITORS**)

Añade la siguiente habilidad:

“Asalto de choque. Si esta unidad realiza un movimiento de carga, recibe una carga o realiza una Intervención heroica, suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas de esta unidad hasta el final del turno.”

Pág. 72 – Campeón de hermandad, habilidades, El guerrero perfecto

Cambia la última frase por:

“Si eliges el estilo del Filo que protege, suma 1 a las tiradas de salvación de esta miniatura (excepto a las tiradas de salvación que usan una salvación invulnerable) durante esa fase.”

Pág. 82 – Interceptor Squad, habilidades,

Teleportadores personales

Cambia la primera frase por:

“*Cuando esta unidad efectúe un movimiento normal, Avance, se Retire o efectúe un movimiento de carga, hasta que el movimiento termine las miniaturas de esta unidad pueden atravesar horizontalmente miniaturas y elementos de terreno (no pueden acabar un movimiento encima de otra miniatura o sobre su peana).”

***Págs. 85, 86, 87 y 90** – Land Raider, Land Raider Crusader, Land Raider Redeemer y Stormraven Gunship, habilidades, Poder del Espíritu máquina
Elimina esta habilidad.

Págs. 87 y 92 – Land Raider Redeemer y Armería de Titán, cañones tormenta infernal
Cambia el atributo Alcance por 12”.

Pág. 98 – Estratagemas, El deber solo acaba con la muerte, texto de reglas

Cambia la primera frase por:

“Usa esta Estratagema cuando un **PERSONAJE GREY KNIGHTS** (excepto un **BROTHERHOOD CHAMPION**) muera.”

Pág. 99 – Estratagema, Psybolt Ammunition, rules text

Cambia la segunda frase por:

“Los atributos Fuerza y Factor de Penetración de cualquier bólter, bólter tormenta, bólter pesado, bolter pesado doble y bólter huracán con el que dispare esa unidad mejoran en 1 durante esta fase.”

Pág. 99 – Estratagemas, Armería de Titán, texto de reglas

Añade la siguiente frase:

“Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.”

Pág. 99 – Estratagemas, Munición psíquica, texto de reglas

Cambia la segunda frase por:

“Tira 1D6 adicional y descarta el resultado más bajo”.

Pág. 99 – Estratagemas, Atender a los Prognosticars

Cambia por:

“Usa esta Estratagema al inicio de tu turno. Elige un **PERSONAJE GREY KNIGHTS**. Hasta el inicio de tu siguiente turno, la salvación invulnerable de ese Personaje mejora en 1 (hasta un máximo de 3+).”

Pág. 99 – Estratagemas, Momento de gloria, texto de reglas

Cambia la segunda frase por:

“Elige un **PERSONAJE GREY KNIGHTS** de tu ejército y mejora el alcance de sus habilidades deEs aura (por ejemplo Ritos de batalla, Azote del mal y Yunque inquebrantable) en 6” hasta el final del turno.”

Pág. 101 – Disciplina Sacra, Santuario, texto de reglas

Cambia 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+.”

FAQs

P: Cuando una unidad con la habilidad Y no conocerán el miedo realiza un chequeo de moral, ¿se considera un modificador (para los propósitos de aplicar repeticiones de tiradas antes de los modificadores) el valor que se añade a la tirada de dados por la cantidad de miniaturas eliminadas en esa unidad en ese turno?

R: No, el valor añadido no se considera un modificador.