

WARHAMMER 40,000

INDEX: XENOS 1

Actualización Oficial, Versión 1.1

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.

ERRATAS

Pág. 10 – Disciplina Runas de batalla, Inspirar/Aterrar
Cambia el poder psíquico *Aterrar* por:
“Elige una unidad enemiga a 18” o menos del psíquico, tu oponente resta 1 al atributo Liderazgo de esa unidad hasta tu siguiente fase psíquica.”

Págs. 15, 28 y 114 – Bomba de fusión
Cambia el valor de Alcance por: “4”

Pág. 29 – Wave Serpent, Escudo Serpiente
Cambia la segunda frase por:
“Además, una vez por batalla, el Wave Serpent puede descargar el escudo serpiente en tu fase de disparo.”

Págs. 29 y 115 – Cañón estelar doble
Cambia el valor de Daño por: “1D3”

Págs. 32, 38 y 115 – Cañón estelar
Cambia el valor de Daño por: “1D3”

Pág. 47 – Haemonculus, Crisol de la maldición
Cambia la última frase por:
“Si lo hace, tira 1D6 por cada unidad **PSÍQUICA** a 12” o menos de esta miniatura. Con un resultado de 4+, la unidad por la que se ha tirado sufre 1D3 heridas mortales.”

Pág. 54 – Wracks, Opciones de equipo
Cambia el segundo punto por:
“• El Acothyst puede elegir objetos de la lista de *Armas de tortura*.”

Añade el siguiente punto:
“• El Acothyst puede elegir un rifle maléfico, rifle licuador o pistola agujón.”

Págs. 56 y 57 – Raiders y Venoms, Transporte
Añade la siguiente frase a las hojas de datos de ambas unidades:
“Esta miniatura no puede transportar **HELLIONS** ni **SCOURGES**.”

Pág. 58 – Reavers, Racimo de abrojos
Cambia esta habilidad por:
“Tira 1D6 por cada unidad enemiga a 1” o menos de una miniatura con racimo de abrojos en una unidad que se Retira. Con un 4+, la unidad enemiga sufre una herida mortal.”

Págs. 60 y 120 – Misil de necrotoxinas
Cambia el Tipo por “Asalto 1D6”.

Pág. 64 – Ravager, Escudo de oscuridad
Cambia esta habilidad por:
“Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia.”

Pág. 64 – Ravager, Habilidades
Añade la siguiente habilidad a esta hoja de datos:
“**Flotar**. Las distancias y alcances siempre se miden desde y hasta el casco de la miniatura, aunque tenga una peana.”

Pág. 71 – Solitaire, Claves de facción
Añade “<MASQUE>”.

Pág. 76 - Ejércitos de los renacidos
Cambia este párrafo por lo siguiente:
“Si el Señor de la guerra de tu ejército es Yvraine, the Visarch o the Yncarne, cualquier unidad **AELDARI** también puede ser Ynnari, con excepción de las unidades de <**HAEMONCULUS COVEN**>, Urien Rakarth, Drazhar, Mandrakes y el Avatar de Khaine. Dichas unidades no pueden usar las siguientes habilidades, y se considera que no las tienen: Condenación ancestral, Trance de batalla, Ritmo ‘in crescendo’ y Poder del dolor. En su lugar, las unidades de **INFANTERÍA YNNARI** y **MOTORISTA YNNARI** ganan la habilidad Fuerza de la muerte, descrita a continuación. Si tu ejército es Veterano, las unidades **YNNARI** sólo pueden formar parte de destacamentos en los que todas las unidades tengan la clave **YNNARI**.”

Pág. 76 – Fuerza de la muerte

Cambia la última frase del primer párrafo por:
“La unidad puede hacer inmediatamente una de las siguientes, incluso si ya lo ha hecho durante su turno (si la unidad fue destruida como resultado de una acción de la unidad: por ejemplo, al realizar un ataque de disparo o un combate, la acción Estallido del alma se resuelve después de que la unidad haya resuelto por completo su actual acción. Por ejemplo, después de haber completado todos sus ataques de disparo o después de haber acabado un combate, incluyendo realizar cualquier movimiento de consolidación):”

Pág. 76 – Disciplina Renacer, Palabra del Fénix

Cambia la segunda frase por:
“Si se manifiesta, elige de la siguiente lista una unidad amiga a 18" o menos del psíquico y que no haya realizado una acción de Estallido del alma este turno: unidad de **INFANTERÍA YNNARI**, unidad **MOTORISTA YNNARI** o el Yncarne.”

Pág. 78 – The Visarch, Habilidades

Añade la siguiente habilidad a su hoja de datos:
“**Escudo de fuerza.** The Visarch tiene una salvación invulnerable de 4+.”

Pág. 84 – Protocolos de reanimación

Cambia la tercera frase por:
“Cuando una miniatura activa sus protocolos de reanimación, desplégala en coherencia de unidad con cualquier miniatura de su unidad que no haya vuelto este turno como resultado de los protocolos de reanimación y a más de 1" de toda miniatura enemiga.”

Pág. 86 – Imotekh the Stormlord

Cambia el valor de Liderazgo por: “10”

Pág. 93 – Catacomb Command Barge

Añade “**PERSONAJE**” a la lista de claves de esta unidad.

Págs. 96 y 128 – Cuchilla de vacío

Añade la siguiente habilidad:
“Cada vez que el portador combate, puede realizar un ataque adicional con esta arma.”

Pág. 96 – Triarch Stalker, Habilidades

Añade la siguiente habilidad:
“**Explota.** Si esta miniatura es reducida a 0 heridas, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla. Con un 6 explota y todas las unidades a 6" o menos sufren 1D3 heridas mortales.”

Pág. 102 – Monolith, Tabla de daño

Cambia los valores bajo “HP” por “3+”, “4+” y “5+”.

Pág. 102 – Monolith, Portal del exilio

Cambia la primera frase por:
“Cuando una unidad enemiga (excepto un **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**) acaba un movimiento de carga a 1" o menos de esta miniatura, su portal del exilio se puede activar.”

Pág. 104 – Tesseract Vault, Poderes de C'tan

Cambia la segunda frase por:
“Puede usar un número de Poderes de C'tan distintos igual al número indicado en la tabla de daño de arriba durante cada una de tus fases de Disparo.”

Pág. 118 – Tabla de unidades, Razorwing Flocks

Cambia el valor por unidad de las miniaturas para que diga “3-12” y los puntos por miniatura por “14”.

Pág. 120 – Pistola agujón

Cambia el texto de Habilidades por:
“Esta arma hiere con 2+, a menos que su blanco sea un **VEHÍCULO**, en cuyo caso hiere con 6+.”

FAQs

CRAFTWORLDS

P. ¿Las unidades con la habilidad Trance de batalla siguen sufriendo un penalizador de -1 a sus tiradas por mover y disparar armas Pesadas?

R. Sí.

P. Si Eldrad Ulthran supera dos chequeos psíquicos y manifiesta dos poderes psíquicos en su fase psíquica, ¿recibe un +1 o +2 al chequeo psíquico cuando intenta manifestar su tercer poder?

R. +1.

P. ¿Fuegan recibe algún bonificador por su habilidad Resolución inquebrantable si recibe una herida que es ignorada debido a su habilidad Último en caer?

R. No.

P. Si, en una partida de juego equilibrado, uso la habilidad Alzar el vuelo de los Swooping Hawks para retirar la unidad del campo de batalla durante la tercera o siguientes rondas de batalla, ¿se consideraría una unidad destruida debido a la regla de Reservas tácticas?

R. No, ya que la unidad deberá haber llegado al campo de batalla antes del final de la tercera ronda de batalla para ser capaz de usar la habilidad Alzar el vuelo.

Sin embargo, si la unidad usa la habilidad Hijos de Baharroth para desplegar en los cielos durante el despliegue y no ha llegado al final de la tercera ronda de batalla, entonces sí que se consideraría destruida en una partida de juego equilibrado debido a la regla de Reservas tácticas.

DRUKHARI

P. Si un Archon recibe una herida mortal, ¿deja de funcionar su Pantalla de sombras?

R. No.

P. ¿Puedo utilizar la habilidad Esquivar de las Wyches o las Hekatrix Bloodbrides en la fase de disparo cuando mi unidad recibe disparos de una unidad enemiga usando Pistolas si mi unidad se encuentra a 1" o menos de la unidad que dispara?

R. No.

*P. Si disparo un bláster de disrupción a un **VEHÍCULO** y obtengo un resultado para herir de 4, ¿sigo infligiendo una herida mortal en esa unidad aunque la tirada para herir no haya sido lo suficientemente buena como para herir con éxito?*
R. Sí.

YNNARI

*P. Cuando un **Psíquico AELDARI** se convierte en Ynnari y recibe la clave **YNNARI**, ¿recibe también acceso a los poderes de la **Disciplina del Renacer**?*

R. No. Sólo Yvraine y the Yncarne generan sus poderes psíquicos de esta disciplina.

*P. ¿Si un transporte es destruido con una unidad **YNNARI** embarcada en su interior, puede ésta unidad realizar una acción de **Estallido del alma** después de desembarcar?*

R. No.

*P. ¿Puede embarcar cualquier unidad **YNNARI** en cualquier transporte **YNNARI**?*

R. No. Si bien ambas unidades han ganado la clave **YNNARI**, la habilidad Transporte de la hoja de datos de un transporte no cambia. Por ejemplo un Starweaver **YNNARI** sólo puede transportar 6 miniaturas de **INFANTERÍA <MASQUE>**.

NECRONS

*P. ¿Cuantas heridas tienen las miniaturas Necron cuando regresan a una unidad debido a **Protocolos de Reanimación**?*

R. Regresan con todas sus heridas completas.

*P. ¿Pueden regresar los Necrons que han huido del campo de batalla usando **Protocolos de reanimación**?*

R. No. Esta habilidad sólo permite que las miniaturas muertas regresen, no las miniaturas que han huido.

Puede que te resulte útil situar las miniaturas Necron que haya huido a un lado como recordatorio de que no pueden regresar usando su habilidad de **Protocolos de reanimación**.

P. ¿Pueden los Escudos cuánticos ignorar el daño causado por las heridas mortales?

R. No. Las heridas mortales se infligen de una en una y, puesto que la habilidad Escudos cuánticos no puede ignorar un solo punto de daño, no pueden prevenir las heridas mortales.

P. ¿Qué ocurre si uso el Poder de C'tan Flecha del tiempo eligiendo una unidad cuyas miniaturas tienen diferentes atributos de Heridas?

R. Si el resultado es mayor que el atributo Heridas más alto de la unidad, una de sus miniaturas, a elección del jugador propietario es destruida.