

# WARHAMMER 40,000

## INDEX: XENOS 2

### Actualización Oficial, Versión 1.1 a

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

**Págs. 14, 15, 16, 31 y 38** – Pantalla de energía ezepezial  
Cambia la primera frase de esta habilidad por:  
“**Pantalla de energía ezepezial**. Si esta miniatura está equipada con una pantalla de energía ezepezial, las unidades **ORK** amigas que estén en su totalidad a 9" o menos tienen una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia.

**Pág. 16** – Ghazghkull Thraka, Habilidades  
Cambia la primera frase de la habilidad El Boss eztá mirando por:  
“Si una unidad **ORK** amiga falla un chequeo de moral a 6" o menos de Ghazghkull Thraka, este puede poner orden mediante un brutal alarde de violencia.”

**Pág. 34** – Big Gunz, Grot Krew  
Cambia la última frase por:  
“A partir de entonces, cada Big Gun y cada grupo de 2 Grot Gunners actúa como una unidad independiente.”

**Pág. 35** – Mek Gunz, Grot Krew  
Cambia la última frase por:  
“A partir de entonces, cada Mek Gun y cada grupo de 5 Grot Gunners actúa como una unidad independiente.”

**Págs. 50, 52 y 53** – Maestra de la guerra  
Cambia la primera frase por:  
“Al inicio de tu turno, un único **COMMANDER** amigo puede ordenar un *Kauyon* o un *Mont'ka*. Sólo se puede usar esta habilidad una vez por batalla, independientemente de cuántas miniaturas de tu ejército dispongan de ella.”

**Págs. 53, 63 y 69** – Habilidades  
Añade la siguiente frase al final de las habilidades **Generador de escudos MV52** y **Generador de escudo**:  
“Adicionalmente, tira 1D6 cada vez que un Drone con esta habilidad pierda una herida; con 5+ el Drone no pierde dicha herida.”

**Págs. 53, 56, 57, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 71, 72, 73 y 74** – Protocolos de salvamento  
Cambia esta habilidad por:  
“**Protocolos de salvamento**. Si hay una unidad de **DRONES** <SECTOR> a 3" o menos de una unidad de **INFANTERÍA** <SECTOR> o **BATTLESUIT** <SECTOR> amiga cuando ésta resulta herida por un ataque exitoso enemigo, puedes asignar dicha herida a la unidad de Drones en lugar de al blanco original. Si lo haces, la unidad de Drones sufre una herida mortal en lugar del daño normal de ese ataque.”

**Pág. 62** – XV95 Ghostkeel Battlesuit, Campo de ocultación  
Cambia la primera frase por:  
“Resta 1 a las tiradas para impactar de las miniaturas que disparen a un Stealth Drone o a cualquier Ghostkeel Battlesuit a 3" o menos de algún Stealth Drone amigo.”

**Pág. 68** – AX39 Sun Shark Bomber  
Cambia la segunda frase de esta hoja de datos por:  
“Está acompañado por 2 MV17 Interceptor Drones, cada uno de ellos equipado con dos rifles iónicos.”

**Pág. 72** – Clave (Longstrike's Gunship)  
Añade “**HAMMERHEAD**”.

**Pág. 72** – Longstrike, Parangón de la Casta del Fuego  
Cambia esta habilidad por:  
“Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar en la fase de disparo de las unidades **HAMMERHEAD SECTOR T'AU** amigas a 6" o menos de Longstrike.”

**Pág. 73** – Clave (Hammerhead)  
Añade “**HAMMERHEAD**”.

**Pág. 74** – XV88 Broadside Battlesuit  
Cambia la última frase de la descripción de esta hoja de datos por:  
“Cada Broadside Battlesuit puede estar acompañada por hasta 2 MV8 Missile Drones, cada uno equipado con un módulo lanzamisiles (**Potencia de unidad +2**), o hasta 2 Tactical Drones (pág. 69) (**Potencia de unidad +1**).”

**Pág. 85** – Disciplina de la Mente Enjambre, Catalizador  
Cambia el texto de este poder psíquico por:  
“*Catalizador* tiene un valor de carga warp 6. Si se manifiesta, elige una unidad **TYRANID** amiga a 18" o menos del Psíquico. Hasta el inicio de tu próxima fase psíquica, cada vez que esa unidad pierda una herida o una herida mortal, tira 1D6; con 5+, la unidad no pierde dicha herida.”

**Págs. 87, 105, 106 y 107** – Cola con pinza prensil  
Cambia el atributo Fuerza de esta arma en todos los casos por: “Port.” (Portador).

**Pág. 87** – Old One Eye, Bestia alfa

Cambia esta habilidad por:

“Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar en la fase de combate de unidades **CARNIFEX** <FLOTA ENJAMBRE> amigas a 6" o menos de esta miniatura.”

**Pág. 87** – Old One Eye, Claves

Añade “**CARNIFEX**”

**Pág. 89** – Tyranid Prime, Guerrero alfa

Cambia esta habilidad por:

“Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar de todas las unidades Tyranid Warrior <FLOTA ENJAMBRE> y Tyranid Shrike <FLOTA ENJAMBRE> que se encuentren a 6" o menos de cualquier Tyranid Prime <FLOTA ENJAMBRE> amigo.”

**Pág. 89** – Tervigon, Grandes garras trituradoras

Cambia el atributo FP del arma por: “-3”.

**Pág. 98** – Deathleaper, ¡Va a por mi!

Cambia la última frase de esta habilidad por:

“Al final de cualquiera de tus fases de movimiento Deathleaper puede abalanzarse sobre su víctima; desplégalo en cualquier punto del campo de batalla a 6" o menos del **PERSONAJE** enemigo que elegiste, pero a más de 1" de toda miniatura enemiga. Si dicho **PERSONAJE** enemigo no está sobre el campo de batalla cuando Deathleaper revela su posición, entonces desplégalo en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.”

**Pág. 101** - Harpy

Añade la siguiente tabla de Daño:

**DAÑO**

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tablR.

H RESTANTES	M	HA	HP
7-12+	10-30"	4+	4+
4-6	10-20"	4+	5+
1-3	10-15"	5+	5+

**Pág. 102** - Hive Crone

Añade la siguiente tabla de Daño:

**DAÑO**

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tablR.

H RESTANTES	M	HA	HP
7-12+	10-30"	4+	4+
4-6	10-20"	4+	5+
1-3	10-15"	5+	5+

**Pág. 104** – Biovores, Lanzaminas espora

Añade la siguiente frase al final de la habilidad Lanzaminas espora.

“Esta arma puede elegir como blanco unidades no visibles para el portador, pero no puede realizar disparos defensivos.”

**Pág. 104** – Carnifex

Cambia el atributo Ataques a “4”.

**Pág. 109** – Sporocyst

Cambia la descripción de la unidad por:

“Un Sporocyst es una sola miniatura armada con un nodo de esporas y cinco escupemuertes.”

Añade la siguiente frase al final de la habilidad Nodo de esporas:

“Esta arma no puede realizar disparos defensivos.”

**Pág. 114** – Magus, Familiars

Cambia la segunda frase por:

“Si lo hace, el Magus puede intentar manifestar de inmediato un poder psíquico adicional.”

**Pág. 115** – Primus

Ignora el perfil del Familiar en la hoja de datos del Primus.

**Págs. 116 y 144** – Cizalla pesada de roca

Añade la siguiente frase en Habilidades:

“Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar”

**Págs. 123 y 144** – Cañón de batalla Vanquisher

Cambia el valor de Fuerza por: “8”

**Pág. 130** – Tabla de unidades

Cambia el número de Minis./Unidad del Runtherd por: “1”.

Cambia el número de Minis./Unidad de los Nobz por: “5-10”.

Cambia el número de Minis./Unidad de los Nobz en Warbikes por: “3-9”.

Cambia el número de Minis./Unidad de los Deffkoptas por: “1-5”.

**Pág. 134** – Tabla de unidades

Añade la siguiente entrada a la tabla de unidades:

“Tactical Drones | 4-12 | *ver a la derecha*”

**Pág. 137** – Sistema de apoyo, Controlador de Drones

Cambia el Efecto del Controlador de Drones por:

“Las unidades **DRONE** <SECTOR> amigas a 6" o menos de alguna miniatura con controlador de drones suman 1 a sus tiradas para impactar.”

Cambia la regla Sensor antiaérea por:

“Suma 1 a las tiradas para impactar de esta miniatura que tengan como blanco a una unidad que pueda **VOLAR**.”

**Pág. 138** – Tabla de unidades

Cambia el número de Minis./Unidad de la Hive Guard por: “3-6”.

Cambia el número de Minis./Unidad de la Tyrant Guard por “3-6”.

**Pág. 138** – Tabla de Armas a distancia  
Cambia el nombre de la entrada “Lanzadardos (Ravener)” por: “Lanzadardos (Ravener, Tyranid Warriors y Tyranid Shrikes)”.

Añade la siguiente fila.  
“Nodo de esporas | 0 puntos.”

**Pág. 142** – Valores en puntos de los Genestealer Cults  
Cambia el valor en Puntos/Miniatura de los Purestrain Genestealers por: “10”.

Cambia el valor en puntos de las garras de Purestrain por: “0”.

Añade el siguiente objeto a la tabla de Otro equipo:  
“Icono del Culto | 20”

## FAQs ORKS

*P. ¿Pantalla de energía epezial es una habilidad de aura?*  
R. Sí.

*P. La habilidad Fortaleza móvil del Ork Battlewagon dice que el Battlewagon “ignora los penalizadores por mover y disparar armas pesadas”. Su habilidad Descubierta dice que “las restricciones y modificadores que se aplican a asta miniatura también se aplican a sus pasajeros”. ¿Esto significa que una unidad embarcada también ignora los penalizadores por disparar armas pesadas si el Battlewagon se ha movido?*  
R. No.

*P. ¿Los Spanners tienen un coste en puntos separado en las unidades de Lootas o Burna?*  
R. No. Cuestan los mismos “puntos por miniatura” que la unida en la que están incluidos.

*P. ¿Qué sucede cuando se activa la habilidad Vazilonez de una unidad de Flash Gitz pero la unidad enemiga más cercana no es un blanco viable (por ejemplo, no es visible para los Flash Gitz, o se encuentra a 1" o menos de una unidad de tu ejército)?*  
R. Si la unidad enemiga más cercana no es un blanco viable, esta habilidad no tiene efecto en esta ocasión.

*P. Si uso la habilidad ¡Vaziad el kargador! de un Stompa para disparar su zúperametralladora diversas veces, ¿necesito declarar los blancos de los ataques antes de hacer ningún ataque o puedo resolver los ataques de uno en uno?*  
R. Declara los blancos y resuelve los ataques de uno en uno. Tira para ver si se ha gastado la munición antes de declarar los blancos del segundo y siguientes ataques.

## T'AU EMPIRE

*P. Si una unidad T'au (por ejemplo, la XV8 Crisis Battlesuits o un Commander) usa la habilidad Inserción en Manta para desplegar un Manta durante el despliegue ¿eso se aplica también a cualquier Drone que esté acompañando a la unidad?*

R. Sí. Cuando la unidad entra en combate sus Drones se despliegan junto a ella con la habilidad Despliegue en manta. Una vez desplegados, se convierten en unidades separadas.

*P. ¿Puede una unidad de Pathfinders beneficiarse de sus propios marcadores telemétricos (por ejemplo, si la mitad de la unidad dispara marcadores telemétricos y el resto dispara sobre los mismos blancos con otras armas)?*

R. Sí. Indica qué miniaturas de la unidad disparan marcadores telemétricos en el mismo momento en que declares los blancos de los disparos de la unidad y resuelve primero los disparos de marcadores telemétricos, de uno en uno.

*P. ¿Pueden las miniaturas con un control de alerta temprana usarlo para disparar a unidades que usan poderes psíquicos como Puerta al infinito o Gran Zalto para desplegar a 12" o menos?*

R. Sí.

## TYRANIDS

*P. Las garras afiladas monstruosas dicen que si el portador tiene más de un par puede realizar un ataque adicional. ¿Cuántos ataques adicionales hace un Trygon que tiene tres pares de garras afiladas monstruosas?*

R. Puede hacer un total de un ataque adicional.

*P. El poder psíquico Estampida dice que la unidad afectada puede Avanzar y disparar el mismo turno. ¿Esto implica que puede Avanzar de nuevo y luego disparar o que puede disparar incluso si ha Avanzado este turno?*

R. La unidad puede disparar incluso si ha Avanzando este turno. No puede Avanzar de nuevo.

*P. Si un Hive Tyrant con látigos orgánicos muere, ¿qué línea de la tabla de daño uso cuando realice sus ataques antes de retirarlo como baja?*

R. Usa la línea inferior de la tabla de daño como si todavía le quedara una herida.

*P. ¿Puede el Swarmlord usar su habilidad Comandante del enjambre sobre unidades que no tienen armas a distancia (la habilidad dice “en lugar de disparar”)?*

R. Sí.

*P. ¿Puede el Swarmlord usar su habilidad Comandante del enjambre en unidades que se han desplegado como refuerzos en el campo de batalla este turno?*

R. Sí.

*P. Un Tervigon sólo puede reemplazar a Termagants en una unidad que esté equipada con Perforacarnes. Si esas miniaturas estuvieran equipadas con glándulas de toxinas y/o glándulas de adrenalina, ¿seguiría pudiendo reemplazarlas?*

R. Sí.

## **GENESTEALER CULTS**

*P. Si incluyo un Destacamento de **ASTRA MILITARUM** en un ejército de Genestealer Cults usando la regla Hermanos de progenie, ¿las unidades **ASTRA MILITARUM** ganan la clave **GENESTEALER CULTS**? ¿Y la habilidad Emboscada del culto?*

R. No y no.

*P. ¿Puedo tener un ejército Veterano formado por un Destacamento de **GENESTEALER CULTS**, un Destacamento de **ASTRA MILITARUM** (usando la regla Hermanos de progenie) y un Destacamento de **TYRANIDS**?*

R. Sí.