

Warhammer 40,000 Codex: ELDARS OSCUROS

Actualización oficial 1.1 (julio 2011)

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros libros sean perfectos, a veces ocurren errores. Además, ocasionalmente sacamos nuevas versiones de las reglas, lo que provoca una revisión de las versiones antiguas de nuestros libros de ejército. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos, por lo que publicamos actualizaciones regularmente para todos nuestros libros de ejército.

Cada una de estas actualizaciones se divide en tres secciones: Erratas, Correcciones y F.A.Q.s. (Preguntas frecuentes en inglés). Las erratas corrigen los errores del libro, y las correcciones actualizan las reglas acordes con la última versión del reglamento. La sección de F.A.Q.s aclara las dudas más comunes con las reglas. A pesar de que puedes anotar estas revisiones directamente sobre tu libro, puedes limitarte a imprimir este documento y llevarlo contigo cuando juegues.

Cuando hagamos cambios en este documento, se actualizará el número de versión y los cambios se destacarán de color rojo. Ejemplo: 1.1. Si este número va seguido de una letra (1.1.a) esto significará que la versión se ha actualizado con alguna corrección o errata local.

ERRATAS

Página 29. Guadañas, Espolón gravitatorio.

Cambiar por: “Si una miniatura con un espolón gravitatorio inflige una o más heridas no salvadas con sus Cuchillas veleta (ver encima), la unidad objetivo deberá realizar inmediatamente un chequeo de Acobardamiento.”

Página 47. Bombarderos Cuervo, Mina de vacío.

Segundo párrafo. Cambia la palabra “plantilla” en la segunda y tercera frases por “marcador de explosión”.

Página 48. Barón Sathonix, Huesos del vidente.

Cambia “elige la zona de despliegue” por “va primero”.

Página 49. Lelith Hesperax, A un nivel superior.

Cambia la primera frase por: “Si la Habilidad de armas de Lelith es mayor que la de todas las miniaturas enemigas con las que está en contacto peana con peana, obtendrá un número de Ataques adicionales igual a la diferencia entre su Habilidad de armas y la Habilidad de armas más alta presente entre dichas miniaturas enemigas.”

Página 55. Asdrúbal Vect, Orbes de obsidiana.

Cambia “Cada herida causada [...]” por “Cada herida no salvada causada [...]”

Página 58. Granadas de plasma.

Añade “Granadas de asalto” al principio de la descripción.

Página 60, 96. Pistola Shuriken.

Sustituye “Consulta el reglamento de Warhammer 40,000” por:

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Pistola Shuriken	30cm	4	5	Pistola

Página 62. Portal a la Telaraña.

En la tercera frase, cambia “[...] en contacto con la peana del portador al activar el portal.” por “[...] en contacto con la peana del portador, y nunca a menos de 5 cm de una miniatura enemiga u otro Portal a la Telaraña, al activar el portal.”

Página 62. Añade lo siguiente:

“Piel de costras. El Hemónculo y sus horribles creaciones de carne tienen pieles endurecidas y llenas de cicatrices que han sido sujetas a tantas marcas, quemaduras y agresiones que han tomado una textura correosa y resistente a los golpes del enemigo. La piel de costras confiere una salvación por armadura de 6+.”

Página 63. Lanzagranadas Tormento.

Última frase. Cambia “[...] superar un chequeo de Moral [...]” por “[...] superar un chequeo de Liderazgo [...]”

Página 63. Pantalla de oscuridad. Segunda frase, sustituye “[...] reducir el alcance de las unidades enemigas [...]” por “[...] reducir el alcance de las armas de las unidades enemigas [...]”

Páginas 82 a 85. El título de la sección debería ser “C.G.”

Página 89. El título de la sección debería ser “Tropas de línea”

Página 96. Armas. Carabina cristalina. El alcance es “45” y no “18”

ERRATAS

*P. Si una unidad con la regla especial **Poder del dolor** destruye a una unidad enemiga, ¿obtiene un marcador de dolor independientemente de cómo haya sido destruida esa unidad? Por ejemplo si la unidad resulta completamente destruida a consecuencia de la explosión derivada de un disparo sobre un vehículo. (p25)*

R. Sí.

*P. Cuando una unidad compuesta de algunas miniaturas con **Poder***

del dolor y otras sin esta regla especial destruye una unidad enemiga, ¿la unidad obtendrá un marcador de dolor? (p25)

R. Sí.

P. Al asignar **marcadores de dolor** entre varias unidades cuando solo algunas de ellas tienen la regla especial Poder del dolor, ¿los asignas al azar entre todas las unidades involucradas o únicamente entre aquellas con la regla especial Poder del dolor? (p25)

R. Los asignas al azar entre las unidades con la regla especial Poder del dolor.

P. Cuando una unidad recibe un **marcador de dolor** estando compuesta por algunas miniaturas con Poder del dolor y algunas sin, ¿el efecto que otorgue el marcador se aplica en toda la unidad o solamente sobre las miniaturas con la regla especial Poder del dolor? (p25)

R. Solo se aplica sobre las miniaturas con la regla especial Poder del dolor.

P. ¿Obtienes **marcadores de dolor** por cada uno de los personajes independientes que mates, incluso si se encuentran en una unidad? (p25)

R. Sí, siempre que siga contando como personaje independiente.

P. ¿En qué momento una unidad con la regla especial **Poder del dolor** obtiene su marcador de dolor tras destruir una miniatura/unidad con la habilidad de volver al juego? por ejemplo, un Necrón con la regla especial Autorreparación. (p25)

R. La miniatura/unidad deberá quedar totalmente destruida, de modo que la unidad solo recibirá su marcador de dolor cuando la miniatura/unidad sea retirada del juego definitivamente. En el caso de una unidad de Necrones, solo se obtendrá el marcador de dolor cuando la unidad haya sido totalmente aniquilada (incluso en el caso en el que algunas de sus miniaturas hayan vuelto para unirse a otras unidades cercanas).

P. ¿Los personajes comprados como Opciones generan **marcadores de dolor** al matarlos? (p25)

R. No, los personajes de cualquier tipo que estén en una unidad sin ser personajes independientes no generan marcadores de dolor adicionales.

P. Si se saca el Psicofármaco de combate **Velocet** al principio de la partida, ¿Qué efecto tendrá en las motocicletas del ejército? (p25)

R. Ninguno, dado que las motocicletas no pueden correr.

P. Cuando una unidad de **Infernales** realiza un ataque de Atacar y huir llevándose a un personaje independiente con ellos, ¿Qué ocurre si después de resolver el movimiento de Atacar y huir el personaje independiente queda a 5cm o menos de una unidad amiga? (p28)

R. Tendrás que mover al personaje independiente la distancia mínima necesaria para que quede a más de 5 cm de una miniatura amiga.

P. ¿Cómo señalas los puntos de inicio y final del movimiento de una unidad de Guadañas que esté utilizando los ataques especiales de las **Cuchillas veletas**? (p29)

R. Si surgen dudas, elige una miniatura de la unidad como punto de inicio y señala ese punto. Entonces mueve la unidad y elige cualquiera de las miniaturas como punto final. Entonces se podrá elegir como objetivo del ataque a una unidad que no sea un vehículo ni esté trabada en combate, que quede bajo la línea trazada entre los dos puntos.

P. Las **Lhamaeanas** le confieren su regla especial Ama de los venenos al Arconte al que pertenecen. ¿en qué momento tengo que anunciar que Corte del Arconte pertenece a cada Arconte?

R. Deberías nominar la Corte del Arconte perteneciente a cada Arconte al principio de cada partida. Los Arcontes con una Corte que incluya una o más Lhamaeanas se beneficiarán de la regla Ama de los venenos.

P. ¿Cuando un **Artefacto parásito Cronos** destruye un vehículo, le cuenta como matar a una miniatura a efectos de generar marcadores de dolor con su Rociada espiritual, Vórtice espiritual o Sonda espiritual? (p41)

R. No.

P. Cuando un **misil de implosión** impacta sobre una unidad compleja (en la que todas las miniaturas son distintas a efectos de juego), ¿Cómo determinas qué hasy que tirar para herir y cómo se distribuyen esas heridas? (p47)

R. A pesar de que los misiles de implosión provocan heridas de un modo poco común, deben tratarse como cualquier otra arma de área. La unidad sufrirá tantos impactos como miniaturas haya debajo de la plantilla de explosión. Utiliza el valor de Heridas más común en la unidad para determinar cuantas heridas se causan, y distribúyelas de la forma normal.

P. ¿Se pueden utilizar las **minas de vacío** independientemente de la velocidad a la que se esté moviendo el Bombardero Cuervo durante la fase de Movimiento? (p47)

R. Sí.

P. Se utiliza una **mina de vacío** durante la fase de Movimiento. ¿cómo afecta esto a las armas que puede disparar el Bombardero Cuervo durante la fase de Disparo? (p47)

R. Las Minas de vacío no cuentan para el número de armas que pueden disparar los Bombarderos Cuervo ese turno.

P. ¿Una unidad de **Infernales** seguirá beneficiándose de la regla especial Maestro de los cielos del Barón Sathonix después de éste abandonado la unidad o muera? (p48)

R. No. Solo se beneficiarán de dicha regla mientras Sathonix se encuentre en la unidad.

P. ¿Qué ocurre cuando tu ejército incluye al **Duque Sliscus** pero no cuenta con Guerreros de la Cábala ni con Legítimos de la Cábala, dado que la regla especial El veneno de la serpiente indica que tiene que ser desplegado junto a una de esas unidades? (p51)

R. Se desplegará como cualquier otro personaje independiente.

P. ¿Qué hace el Antiguo uniforme de guerra de **Íncubo de Drazhar**? (p52)

R. Le otorga su salvación por armadura.

P. ¿En qué momento antes del principio de la partida tienes que utilizar la regla especial Precogniciente de la **Dama Malys**? (p53)

R. Después de haber desplegado todas las unidades (tuyas o del oponente), pero antes de efectuar la tirada para Tomar la iniciativa.

P. Al utilizar los Orbes de obsidiana de **Asdrúbal Vect** o el Orbe de angustias, ¿utilizas la Resistencia o el Liderazgo de los objetivos a efectos de determinar si se aplica la Muerte instantánea?

R. Utiliza el Liderazgo.

P. Para que **Asdrúbal Vect** pueda usar la **Plataforma de destrucción**, ésta tiene que empezar la partida con **Asdrúbal Vect** y 9 miniaturas más embarcadas. ¿Cómo funciona esto? (p55)

R. Antes de que empiece la partida, **Asdrúbal Vect** tendrá que unirse a una unidad de 9 miniaturas, y tienen que estar embarcados en la **Plataforma de destrucción** cuando sean desplegados.

P. Cuando una miniatura tiene **múltiples armas de combate cuerpo a cuerpo distintas** ¿obtiene únicamente los efectos de el arma que ha elegido usar en cada ronda de combate, o gana los efectos de todas las armas especiales con las que cuenta?

R. Únicamente obtendrá los efectos del arma que haya elegido utilizar. Por ejemplo, un **Hemónculo** tiene un **Marchitador** y un **Animus vitae**. Si decide utilizar el **Marchitador**, no podrá intentar obtener un marcador de dolor por el **animus vitae**.

P. Algunos elementos de **equipo** están limitados a **una copia por ejército**. Si un personaje especial está equipado con tal objeto, ¿cuenta de cara al total del ejército? (p56)

R. Sí. Si incluyes a **Urien Rakarth**, por ejemplo, no podrás incluir ningún otro **Cofre desollador** en el ejército.

P. ¿Todos los **Psíquicos** en una unidad de **psíquicos** que se encuentren dentro del alcance del **Crisol de la Maldición** tienen que efectuar un chequeo de **Liderazgo** en el momento en el que se abre? (p60)

R. Sí. La única excepción destacable a esto son las unidades con la regla especial **Hermandad de Psíquicos**. Estas unidades efectúan un único chequeo, y perderán una sola miniatura si lo falla.

P. ¿El **Crisol de la Maldición** afecta a los vehículos que también sean **psíquicos**? (p60)

R. Sí.

P. Las unidades no pueden desembarcar de un vehículo en el mismo turno en el que se hayan utilizado su **Velamen etéreo mejorado**. Si una unidad desembarca de un vehículo antes de que se mueva, ¿dicho vehículo podría utilizar su **velamen etéreo mejorado** más tarde durante esa misma fase de **Movimiento**? (p63)

R. No.

P. ¿La **Plataforma de destrucción** puede equiparse con alguna de las mejoras disponibles para los **Incursores**? (p82)

R. No.