

WARHAMMER 40,000 CODEX:

NECRONES

Actualización oficial para 7ª edición. Versión 1.0

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros libros sean perfectos, a veces ocurren errores. Además, en ocasiones publicamos nuevas versiones de nuestras reglas, que requieren modificar las versiones anteriores de nuestros suplementos. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos, por lo que publicamos actualizaciones regularmente para todos nuestros libros. Cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión, y los cambios de la última versión se destacan de color **magenta**. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

Esta actualización se divide en tres secciones: Erratas, Actualizaciones y F.A.Q.s. (preguntas frecuentes en inglés). Las Erratas corrigen los errores del libro mientras que Actualizaciones modifican las reglas del suplemento para que estén de acuerdo 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.

ACTUALIZACIONES

Ten en cuenta que este Codex es antiguo y se escribió para una edición anterior de las reglas. Por ello necesitarás consultar la siguiente lista actualizada de Tipos de Unidad y de Puntos de Armazón de vehículos. También verás que en este Codex el efecto de algunas armas se explica con un texto en lugar de usar el formato de perfiles de *Warhammer 40,000: Las Reglas*. No te preocupes, funcionan de un modo idéntico.

Unidad	Tipo	PA
Acechante de la Triarca	Vehículo (Descubierto, Andador)	3
Arca del Exterminio	Vehículo (Descubierto, Gravítico)	4
Arca Fantasma	Vehículo (Descubierto, Gravítico, Transporte)	4
Guadaña de la Muerte	Vehículo (Volador)	3
Guadaña de la Noche	Vehículo (Volador, Transporte)	3
Plataforma de Aniquilación	Vehículo (Descubierto, Gravítico)	3
Plataforma de mando Catacumba	Vehículo (Carro, Rápido, Descubierto, Gravítico)	3
Monolito Negrón	Vehículo (Pesado, Gravítico, Tanque)	4

Varias págs. – Dos valores de Resistencia

Si una miniatura indica dos valores de Resistencia en su perfil de atributos y uno de ellos está entre paréntesis, usa siempre el valor entre paréntesis e ignora el otro.

Pág. 38 – Pretorianos de la Triarca, Vara del Pacto
Cambia el perfil por el siguiente:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
-	+1	2	Combate, Aparatosa
6"	5	2	Asalto 1

Pág. 46 – Prisma de penumbra

Cambia la regla del Prisma de penumbra por: "Una araña Canóptica y toda unidad amiga a 3" o menos tiene un bonificador de +2 a sus chequeos de Rechazar a la Bruja."

Pág. 52 – Plataforma de mando Catacumba

Cambia "Capacidad de Transporte: la Plataforma de mando Catacumba puede transportar a un personaje independiente" por "Conductor: Líder Supremo Negrón (pág. 30).

Pág. 52 – Ataque de barrido

Cambia la primera frase por: "El conductor de la Plataforma de mando Catacumba puede efectuar tres 'Ataques de barrido' especiales cada turno."

Pág. 52 – Reparación simbiótica

Cambia esta regla especial por:

"Reparación simbióticaR: La Plataforma de mando Catacumba considera todos los resultados de Armamento destruido como si fueran de Tripulación aturdida."

Pág. 57 – Orikan el Adivinador, Báculo del mañana

Cambia esta entrada por el perfil siguiente:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
-	Usuario	2	Combate, Golpe temporal

Golpe temporal. Orikan repite sus tiradas para Impactar fallidas en cuerpo a cuerpo.

Pág. 87 – Cómo utilizar la tabla de organización de ejército y Misiones estándar

Ignora estas secciones. Consulta la sección Elegir tu ejército de *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 88, 89 – Imotekh, Señor de la Tormenta; Némesor Zahndrek; Anraky el Viajero; Trazyn el Infinito y Líder Supremo Necrón
Ignora la opción de Transporte asignado en la entrada de estos personajes.

Pág. 89 – Líder Supremo Necrón

Añade este punto a su lista de opciones:

- Puede tener una Plataforma de mando Catacumba (el Líder Supremo Necrón se convierte en el conductor del Carro, ver pág. 91)."

Pág. 90 – Corte Real

Cambia toda mención a "ejército" en la primera frase por "destacamento"

ERRATAS

Pág. 35 – Necroguardias, Escudo de dispersión

Añade lo siguiente:

"A efectos de determinar las salvaciones por cobertura contra un impacto desviado, considera que el impacto procede de la miniatura que efectuó la salvación. Ten en cuenta que es obligatorio usar siempre la mejor salvación disponible, por lo que no puedes elegir usar la salvación invulnerable del escudo de dispersión si la salvación por armadura de la miniatura es mejor y tiene posibilidad de usarla."

Pág. 36 – Omnicidas, Cazadores del hiperespacio

Añade al final del párrafo: "Si se elige como presa a un Personaje independiente, cualquier unidad a la que esté unido en ese momento también resultará herida con 2+. Si el Personaje abandona la unidad, sólo él sigue resultando herido con 2+."

Pág. 36 – Omnicidas, Cazadores del hiperespacio

Añade: "Cada unidad de Omnicidas sólo puede marcar a una unidad enemiga durante el transcurso de la partida."

Pág. 41 – Manifestaciones de Poder C'tan, regla Señor de Fuego

Cambia esta regla por lo siguiente:

"Toda arma que aparezca listada como lanzallamas en *Warhammer 40,000: Las Reglas*, arma con la regla especial Fusión y toda arma cuyo efecto o reglas especiales especifiquen que usa 'fuego' o 'llamas', disparada a 12" o menos del Fragmento de C'tan corre el riesgo de explotar. Tora 1D6 cada vez que una de tales armas dispare dentro de ese radio. Con un resultado de 1, el arma estalla. Si la porta una miniatura que no es Vehículo, ésta se retira del juego como baja. Si el arma está montada en un Vehículo, ésta sufre un resultado de Armamento destruido (no lo determines aleatoriamente) y el Vehículo pierde un Punto de Armazón. En cualquier caso, el/los disparos se pierden."

Pág. 41 – Manifestaciones de Poder C'tan, regla Flecha del Tiempo

Cambia la primera frase por: "Al inicio de la subfase de Combate, antes de efectuar ningún ataque, elige una miniatura enemiga que no sea vehículo en contacto de peana con el Fragmento de C'tan (si la hay)."

Pág. 44 – Espectros Canópticos, Látigos espirales

Cambia el segundo párrafo por: "Toda miniatura enemiga que esté en contacto de peana con un Espectro Canóptico con látigos espirales al inicio de la subfase de Combate, considera que su atributo de Iniciativa es 1 hasta el final de la fase de Asalto, sea cual sea su valor real de Iniciativa."

Pág. 46 – Arañas Canópticas, Nidos de escarabajos

Cambia la primera frase por: "Al inicio de cada una de tus fases de Movimiento, una Araña Canóptica que no esté involucrada en combate puede consumir energía para crear un Enjambre de Escarabajos Canópticos."

Pág. 46 – Arañas Canópticas, Nidos de escarabajos

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por: "Con un resultado de 2 a 6, añade una peana a la unidad de Escarabajos Canópticos. Debe situarse en coherencia de unidad con al menos una peana que no haya sido creada este turno. Puede mover y actuar normalmente este turno."

Pág. 46 – Arañas Canópticas, Garras de reparación

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por: "Si el resultado es 4+, puedes elegir entre restaurar un Punto de Armazón perdido anteriormente en la batalla, o reparar un resultado de Armamento destruido o uno de Inmovilizado(a elección del jugador propietario)."

Pág. 47 – Monolito, Corredor dimensional

Añade al final de la regla: "Ten en cuenta que el monolito no puede usar su Corredor dimensional en el turno en que haya entrado mediante Despliegue rápido."

Pág. 50 – Guadañas de la Muerte, Rayo de la muerte

Cambia esta regla especial por:

"Para disparar el rayo de la muerte elige cualquier punto del campo de batalla dentro del alcance de arma y, a continuación, un segundo punto a 3D6" o menos del primero. Luego traza una línea recta (que se considera que tiene 1 mm. de ancho) entre ambos puntos. Cada unidad, amiga o enemiga, bajo dicha línea recibe tantos impactos como miniaturas tenga bajo la línea. Cualquier otra arma que dispare el vehículo en esa misma fase de Disparo debe tomar como objetivo a alguna unidad impactada por el rayo de muerte."

Pág. 50 – Guadañas de la Muerte, Tipo de unidad

Cambia por "Vehículo (Volador)".

Pág. 50 – Guadañas de la Muerte, Asalto Aéreo

Ignora esta regla especial. Consulta las reglas de Voladores.

Pág. 50 – Guadañas de la Muerte, Supersónico

Consulta *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 50, 95 – Guadañas de la Muerte, Reglas especiales

Elimina la regla especial Despliegue rápido.

Pág. 51, 91 – Guadañas de la Noche, Reglas especiales.

Elimina la regla especial Despliegue rápido.

Pág. 51 – Guadañas de la Noche, Puntos de Acceso

Cambia por: "1 (la peana de la miniatura)".

Pág. 51 – Guadañas de la Noche, Tipo de unidad
Cambia por “Vehículo (Volador)”.

Pág. 51 – Guadañas de la Noche, Supersónico
Consulta *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 51 – Guadañas de la Noche, Asalto Aéreo
Ignora esta regla especial. Consulta las reglas de Voladores.

Pág. 51 – Guadañas de la Noche, Reglas especiales
Añade la siguiente regla especial:
“**Rayos de invasión.** Una unidad que empiece su fase de Movimiento embarcada en una Guadaña de la Noche puede desembarcar antes o después de que el vehículo mueva (incluyendo pivotar sobre su posición, etc.) siempre y cuando el Vehículo no haya movido más de 36". Si la Guadaña de la Noche mueve más de 24" ese mismo turno, la unidad desembarcada sólo puede efectuar Disparos apresurados.”

Pág. 52 – Plataforma de mando Catacumba,
Tipo de unidad
Cambia por “Vehículo (Carro)”.

Pág. 53 – Plataforma de reparación
Cambia la tercera frase por: “Si el resultado es 2+, añade 1D3 miniaturas a la unidad. Deben situarse en coherencia de unidad con al menos una miniatura que no haya sido creada este turno. Pueden mover y actuar normalmente este turno. Esto no puede hacer que la unidad supere su número original de miniaturas.”

Pág. 57 – Orikan el Adivinador, Zarcillos temporales
Cambia la segunda frase por: “Si, de hecho, ya están moviendo a través de Terreno difícil, entonces las unidades mueven la distancia indicada por el D6 más bajo, en lugar del más alto, de su chequeo de Terreno difícil.”

Pág. 59 – Reglas Especiales, Huestes Sustitutas
Cambia la primera frase por: “Si Trazyn falla su tirada de Protocolos de reanimación, tira otro D6.”

Pág. 59 – Reglas Especiales, Huestes Sustitutas
Cambia la mención de “puntos” por “puntos de victoria”.

Pág. 61 – Vargard Obyron, El deber de Vargard
Cambia la primera frase por: “Obyron no se dispersa al usar su Manto del Sendero fantasma siempre y cuando él y Némesor Zahndrekx no formen en ese momento parte de la misma unidad y esté intentando situarse a 6" o menos de Zahndrekx.”

Pág. 81 – Armas Tesla, Arco
Cambia la primera frase por: “Una vez resuelto el disparo inicial del destructor tesla y siempre que impactase al menos una vez, tira 1D6 por cada otra unidad (amiga o enemiga y tanto si está trabada como si no) a 6" o menos del objetivo.”

Pág. 81 – Equipo Necrón, Escarabajos cepometales
Cambia el segundo párrafo por: “Al inicio de la subfase de Combate, una vez resueltas las cargas pero antes

de efectuar ningún ataque, elige aleatoriamente una miniatura enemiga que no sea Vehículo en contacto de peana con el portador de los escarabajos cepometales. Esa miniatura efectúa de inmediato un chequeo de Liderazgo con 3D6. Si lo supera, los escarabajos cepometales no tienen ningún efecto. Si lo falla, la víctima golpea a sus aliados. En lugar de atacar del modo habitual, cuando le llegue el momento de hacerlo su unidad recibe 1D3 impactos (o los recibe la propia miniatura si está sola o en un desafío). Estos impactos se resuelven con la Fuerza de la víctima y se les aplican las habilidades y penalizadores de sus armas de combate. El controlador de los escarabajos cepometales decide qué arma utiliza, si es que cuenta con más de una. Si sobrevive, la víctima vuelve bajo el control de su propietario una vez que se hayan efectuado todos los ataques de esa ronda de combate.”

Pág. 82 – Equipo Necrón, Espada Hiperfásica
Cambia esta entrada por el perfil siguiente:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
-	Usuario	3	Combate

Pág. 82 – Equipo Necrón, Dáculus
Cambia esta entrada por el perfil siguiente:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
-	+2	1	Combate, A dos manos, Antiblindaje

Pág. 82 – Equipo Necrón, Laberinto taserático
Añade a la lista de tipos de unidades que se pueden elegir: “Criatura monstruosa voladora”.

Pág. 82 – Equipo Necrón, Orbe de resurrección
Añade la siguiente frase al final del segundo párrafo: “El efecto del orbe de resurrección se aplica hasta que el marcador de Eternos del portador sea retirado debido a una tirada de Protocolos de reanimación fallida (así que mejor tira por el marcador del portador en último lugar).”

F.A.Q.s

P: Si una unidad está embarcada en un Guadaña de la Noche que es destruido o ¡Explota!, ¿reciben los impactos de Fuerza 10 sin posibilidad de salvación por armadura que indica ¡Abatido! antes de situarse en las Reservas? (pág. 51)

R: No.

P: Las unidades alcanzadas por relámpagos a causa de la regla especial Señor de la tormenta de Imotekh, ¿se benefician de las reglas especiales Sigilo u Oscurecido debidas a Combate nocturno? (pág. 55).

R: No.

P: ¿Qué grosor tiene el rayo del Báculo del Destructor? (pág. 55)
R: 1 mm.

Última actualización junio de 2014.