

WARHAMMER 40,000 CODEX:

ELDARS OSCUROS

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
Aberración	Infantería (Personaje)
Alástor	Infantería (Personaje)
Arconte	Infantería (Personaje)
Arlequín	Infantería
Artefacto del Dolor Talos	Criatura Monstruosa
Artefacto Parásito Cronos	Criatura Monstruosa
Asdrúbal Vect	Infantería (Personaje)
Atormentado	Infantería
Avernarca	Infantería de Salto (Personaje)
Azote	Infantería de Salto
Bandada de Filoplumas	Bestia
Barón Sathonyx	Infantería de Salto (Personaje)
Bestia Garrápoda	Bestia
Bruja	Infantería

Bufón de Muerte	Infantería (Personaje)
Campeón de la Arena	Moto a reacción Eldar (Personaje)
Draconte	Infantería (Personaje)
Drazhar	Infantería (Personaje)
Dama Malys	Infantería (Personaje)
Duelista	Infantería (Personaje)
Duque Sliscus la Serpiente	Infantería (Personaje)
Esposa de la Sangre	Infantería
Gran Arlequín	Infantería (Personaje)
Grotesco	Infantería
Guadaña	Moto a reacción Eldar
Guerrero de la Cábala	Infantería
Hekatriz	Infantería (Personaje)
Hemónculo	Infantería (Personaje)
Hemónculo primigenio	Infantería (Personaje)
Íncubo	Infantería
Infernal	Infantería de Salto
Kheradruakh	Infantería (Personaje)
Kymera	Bestia
Legítimo de la Cábala	Infantería
Lelith Hesperax	Infantería (Personaje)
Lhamaeana	Infantería
Mandrágora	Infantería
Mártir	Infantería (Personaje)
Medusa	Infantería
Nocturno	Infantería (Personaje)
Señor de las Bestias	Bestia (Personaje)
Solarita	Infantería de Salto (Personaje)
Ssliz	Infantería
Súcubo	Infantería (Personaje)
Syrena	Infantería (Personaje)
Ur-Crófago	Infantería
Urien Rakarth	Infantería (Personaje)
Vidente de Sombras	Infantería (Personaje)

Vehículo	Tipo	PA
Bombardero Cuervo	Volador	3
Caza Estilete	Volador	3
Devastador	Gravítico, Rápido, Descubierto	3
Incursor	Gravítico, Rápido, Descubierto, Transporte	3
Ponzoña	Gravítico, Rápido, Descubierto, Transporte	2

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. 25 – Armas de disparo envenenadas
Ignora esta entrada. Consulta la regla especial Envenenada en *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 27 – Brujas, Brazales Hydra
Cambia la segunda frase por: “Tira al inicio de cada subfase de combate para determinar el número de ataques adicionales.”

Pág. 29 – Guadañas, Moto a reacción Guadaña
Ignora la tercera frase.

Pág. 31 – Incubos, Espadón
Cambia esta entrada por el siguiente perfil:

Alcance	F	FP	Tipo
-	+1	2	Combate
			A dos manos

Pág. 31 – Íncubos, Espadones compuestos
Cambia esta entrada por: “Los espadones compuestos son armas cuerpo a cuerpo que pueden blandirse por separado o unidos. Elige al inicio de cada subfase de Combate cómo se usarán los espadones compuestos y aplica el perfil apropiado durante toda esa subfase. Ten en cuenta que los espadones compuestos separados se consideran una única arma de Combate.”

	Alcance	F	FP	Tipo
Separados	-	Usuario	2	Combate, +2 Ataques
Unidos	-	+2	2	Combate, A dos manos

Pág. 31 – Íncubos, Asalto asesino
Cambia la segunda frase por: “Puede elegir a un Personaje independiente enemigo al inicio de cada subfase de Combate.”

Pág. 40 – Talos, Ataques aleatorios
Cambia la tercera frase por: “Tira al inicio de cada subfase de Combate para ver cuántos ataques efectúa esa subfase.”

Pág. 42, 87 – Vidente de Sombras
Añade la regla especial **Psíquico** (Nivel de Maestría 1).

El Vidente de Sombras conoce el poder *Velo de lágrimas*.

Velo de lágrimas **Carga de Disformidad 1**
El Vidente de Sombras gesticula y sus pases de manos ocultan a la vista a la troupe de Arlequines.

Velo de lágrimas es una **bendición** que toma como objetivo al Vidente de Sombras y su unidad. Toda unidad enemiga que quiera tomar como objetivo al Vidente de Sombras o su unidad debe tirar 2D6x2. Si el Vidente de Sombras o su unidad no están a esa distancia, o menos, en pulgadas, la unidad enemiga no puede disparar este turno.

Pág. 45 – Devastadores, Asalto aéreo
Cambia esa regla especial por: “**Asalto aéreo**. Un Devastador que mueva a Velocidad de crucero puede disparar todas sus armas con la Habilidad de Proyectiles completa de su tripulación.”

Pág. 46, 93 – Caza Estilete, Reglas especiales
Elimina la regla especial Despliegue rápido.

Pág. 46 – Caza Estilete, Asalto aéreo
Ignora esta regla especial. Consulta la sección de Voladores de *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 46 – Caza Estilete, Supersónico
Consulta *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 47, 93 – Bombardero Cuervo, Reglas especiales
Elimina la regla especial Despliegue rápido.

Pág. 47 – Bombardero Cuervo, Asalto aéreo
Ignora esta regla especial. Consulta la sección de Voladores de *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 47 – Bombardero Cuervo, Supersónico
Consulta *Warhammer 40,000: Las Reglas*.

Pág. 50 – Kheradruakh el Decapitador, Decapitador
Cambia esta entrada por: “El Decapitador es un arma cuerpo a cuerpo con el siguiente perfil:

Alcance	F	FP	Tipo
-	Usuario	3	Combate, Decapitador

Decapitador. Cada 6 obtenido para Herir con esta arma tiene la regla especial Muerte instantánea.”

Pág. 52 – Drazhar, Ataque relámpago
Cambia la primera frase por: “Al inicio de cada subfase de Combate en la que Drazhar esté involucrado en combate, pero antes de que se le lancen y acepten los desafíos, puede moverse a cualquier punto de ese mismo donde haya sitio para colocarlo.”

Pág. 52 – Drazhar, Contragolpe
Cambia el párrafo por: “Tal es la destreza de Drazhar que cuando obtiene un 6 en una salvación por armadura en cuerpo a cuerpo, puede efectuar de inmediato un ataque adicional de Fuerza 4 FP2 dirigido contra la unidad que le provocó la Herida.”

Pág. 53 – Dama Malys, La espada de la Dama
Cambia la segunda frase por: “La espada de la Dama es un arma de Combate de FP3.”

Pág. 53 – Dama Malys, Precognisiente
Cambia la segunda frase por: “Al inicio de la partida, tras el despliegue de ambos bandos, pero antes del despliegue de los Infiltrados y del redespliegue de los Exploradores, el jugador Eldar Oscuro puede redesplegar 1D3 unidades de su ejército, lo que incluye situarlas en la Reserva. Ten en cuenta que ninguna unidad redesplegada de este modo puede desplegar fuera de su zona de despliegue, excepto para situarse en la Reserva.”

Pág. 55 – Asdrúbal Vect, Cetro de la ciudad siniestra
Cambia la segunda frase por: “Es un arma de Combate de FP3 que siempre hiere con un resultado de 3+.”

Pág. 58 – Armas de los Eldars Oscuros, Marchitador
Cambia la última frase por: “El marchitador es un arma de Combate de FP2 con la regla especial Muerte instantánea.”

Pág. 62 – Máscara de ofuscación
Cambia la tercera frase por: “Las unidades enemigas involucradas en combate con el portador deben superar un chequeo de Liderazgo al inicio de la subfase de Combate, después de que los desafíos se hayan lanzado y aceptado, o rechazado. Si lo fallan no podrán atacar al portador en esta subfase de Combate, aunque podrán atacar a otras miniaturas del modo habitual, suponiendo que no estén en un desafío con el portador.”

Pág. 81 – 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*.

Págs. 83, 85 – Señor de los Hemónculos, El Señor Infernal y Señor del Cónclave
Cambia todas las menciones a “un/cualquier ejército” por: “destacamento”.

Pág. 87 – Arlequines, Opciones de personaje, Bufón de Muerte
Cambia: “(sustituyendo su pistola shuriken por un cañón aullador)” por “(sustituyendo su pistola shuriken y arma de combate cuerpo a cuerpo por un cañón aullador)”

ERRATAS

Pág. 47 – Bombardero Cuervo, Mina de vacío
Cambia “plantilla” por “marcador de área” en las frases segunda y tercera del último párrafo.

Pág. 48 – Barón Sathonyx, Huesos del Vidente
Cambia “elige zona de despliegue” por: “va primero.”

Pág. 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 en contacto de peana con ella, obtiene tantos ataques adicionales como la diferencia entre su Habilidad de Armas y la Habilidad de Armas más alta de dichas miniaturas enemigas.”

Pág. 49 – Lelith Hesperax, Cuchillada precisa
Cambia la segunda frase por: “Sus ataques en cuerpo a cuerpo ignoran las salvaciones por armadura.”

Pág. 55 – Asdrúbal Vect, Orbes de obsidiana
Cambia: “Cada herida causada[...]” por “Cada Herida no salvada infligida[...]”.

Págs. 56-61 – Perfiles de armas
Cambia toda mención a “Especial” por “Tipo”.

Pág. 62 – Portal a la Telaraña
En la tercera frase, cambia “en contacto con la peana del portador cuando activa el portal” por “en contacto de peana con el portador y a más de 2” de las miniaturas

enemigas u otros portales a la telaraña, cuando activa el portal.”

Pág. 63 – Pantalla de oscuridad
En la segunda frase cambia “reducir el alcance de las unidades enemigas” por “reducir el alcance de las armas de las unidades enemigas”.

Pág. 63 – Lanzagranadas Tormento
En la segunda frase, cambia “debe superar un chequeo de Moral” por “debe superar un chequeo de Liderazgo”

F.A.Q.s

P: Una unidad con Poder del dolor, ¿cuándo gana marcador de dolor por destruir una unidad o miniatura con la habilidad de volver al juego? (pág. 25)

R: La miniatura o unidad debe ser completamente destruida, así que la unidad sólo ganará un marcador de dolor una vez que la miniatura o unidad haya sido definitivamente retirada del juego.

P: Cuando una unidad de Infernales Ataca y huye, y secuestra a un Personaje independiente, ¿qué sucede si después de resolver la maniobra de Atacar y huir el Personaje independiente está a 2” o menos de una unidad amiga? (pág. 28)

R: Desplaza al Personaje independiente lo mínimo posible para que esté a más de 2” de una miniatura amiga.

P: La regla especial Ama de los venenos de la Lhamaeana también se aplica al Arconte al que pertenezca. ¿Cuándo se elige a qué Arconte pertenece cada Corte del Arconte? (pág. 35)

R: Debes declarar a qué Arconte pertenece cada Corte al inicio de cada partida. Los Arcontes con una Corte que incluya una o más Lhamaeanas se beneficiarán de la regla especial Ama de los venenos.

P: ¿Destruir un vehículo se considera matar una miniatura a efectos de generar marcadores de dolor por su rociada espiritual, vórtice espiritual o sonda espiritual? (pág. 41)

R: No.

P: ¿La regla especial de Drazhar “Ataque relámpago” puede usarse para sacarlo de un desafío en el que está involucrado o incluirlo en uno en que no lo está? (pág. 52)

R: No.

P: Si una miniatura está armada con una espada fantasma y otra arma de combate especial, como un agonizador, y decide no atacar con la espada fantasma, ¿obtiene los dos Ataques adicionales? (pág. 58)

R: No.

P: ¿El Crisol de Maldición afecta a Vehículos que sean psíquicos? (pág. 60)

R: No.

P: ¿Un Vehículo puede mover A toda velocidad el mismo turno en que ha usado su velamen etéreo mejorado? (pág. 63)

R: Sí.

Última actualización junio de 2014.