WARHAMMER 40,000
CODEX: TYRANIDS
Actualización oficial, versión 1.2

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. 53 – Biovores, Lanzaminas espora
Cambia la primera frase del segundo párrafo por:
"Cada vez que un lanzaminas espora falla su blanco, despliega una única miniatura Spore Mine <Flota Enjambre> en cualquier punto a 6" o menos de la unidad blanco y a más de 3" de cualquier miniatura enemiga (si la Spore Mine no se puede situar es destruida)."

Pág. 61 – Harpy, Quistes de minas espora
Cambia la primera frase del segundo párrafo por:
"Cada vez que una Spore Mine falla su blanco, despliega una única Spore Mine <Flota Enjambre> en cualquier punto a 6" o menos de la unidad blanco y a más de 3" de cualquier miniatura enemiga (si la Spore Mine no se puede situar es destruida)."

Pág. 62 – Sporocyst, Engendrar minas espora
Cambia la segunda frase por:
"Si lo haces, añade una nueva unidad de 3 Spore Mines <Flota Enjambre> o 1 Mucolid Spore <Flota Enjambre> a tu ejército y despliégala en el campo de batalla de forma que quede por completo a 6" o menos de la Sporocyst y a más de 1" del enemigo (cualquier miniatura que no pueda ser situada será destruida)."

Pág. 62 – Sporocyst, Nodo de esporas
Cambia la primera frase del segundo párrafo por:
"Cada vez que un ataque Nodo de esporas falla su blanco, añade una nueva unidad de 3 Spore Mines <Flota Enjambre> o 1 Mucolid Spore <Flota Enjambre> a tu ejército y despliégala en el campo de batalla de forma que quede por completo a 6" o menos de la unidad blanco y a más de 3" de cualquier miniatura enemiga (cualquier miniatura que no pueda ser situada será destruida)."

Pág. 68
Cambia la primera frase por:
"En esta sección encontrarás reglas para ejércitos Veteranos que incluyan Destacamentos Tyranid."

Añade la siguiente sección bajo "Habilidades":
"**Unidades Tyranids**
En las reglas descritas en esta sección a menudo nos referimos a "unidades Tyranids". Esta es una abreviatura para cualquier unidad Tyranids que también tenga la clave <Flota Enjambre>. Un Destacamento Tyranids es, por tanto, uno que sólo incluya unidades con las claves Tyranids y <Flota Enjambre>.

Ten en cuenta que aunque los Genestealer Cults son devotos de la Mente Enjambre y lucharán voluntariamente junto a sus maestros xenos, se desvían considerablemente de la organización, táctica y fisiología. Por tanto, las unidades Genestealer Cults no pueden usar ninguna de las reglas descritas en esta sección (esto incluye las habilidades de Destacamento, Estratagemas, bioartefactos, poderes psíquicos, Rasgos de Señor de la guerra y Objetivos Tácticos descritos en esta sección) y tendrán sus propias reglas."

Pág. 69 – Jormungandr, Red de túneles
Cambia la segunda frase por:
"Si la unidad Avanza o declara una carga, sin embargo, pierde el beneficio de esta adaptación hasta el final de tu siguiente fase de movimiento."

Pág. 71 – Baba patógena
Cambia la primera frase del texto de reglas de esta Estratagema por:
"Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo."

Págs. 71 y 72 – Campo de esporas y Llamar a la progenie
Añade la siguiente frase:
"Esta unidad debe pertenecer a la misma Flota Enjambre que otra unidad de tu ejército."

Pág. 71 – Campo de esporas
Cambia la primera frase del texto de reglas por:
"Usa esta Estratagema después de que ambos ejércitos hayan desplegado pero antes de que empiece la primera ronda de batalla."

Pág. 71 – Rastro de feromonas
Añade la siguiente frase:
"No puedes usar esta Estratagema para afectar a unidades de refuerzos desplegados mediante la habilidad Infestación Genestealer, o que se hayan añadido a tu ejército debido a la habilidad de una unidad."

Pág. 72 – Hipertoxicidad
Cambia la primera frase por:
"Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate."

Pág. 72 – El enemigo subterráneo
Cambia la tercera frase por:
"Siempre que despliegues una unidad de **Raveners**, un **Mawloc**, **Trygon** o un **Trygon Prime** al final de tu fase de movimiento (una unidad cavadora) también puedes desplegar cualquier cantidad de unidades que hayas desplegado en el interior de los túneles."

Pág. 76 – Astucia alienígena
Cambia la primera frase de reglas por:
"Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno, puedes retirar a tu Señor de la guerra del campo de batalla y desplegarlo de nuevo tal y como se describe en la sección Despliegue de la misión que estés jugando."

FAQs

P. ¿La habilidad Comportamiento instintivo se aplica a las unidades Tyranids mientras están embarcadas en una Fortificación?
R. Sí, esto implica que debes restar 1 a las tiradas para impactar realizadas por esa unidad cuando dispares contra cualquier blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

P. Cuando una unidad es desplegada en un lugar diferente al campo de batalla, ¿puede cambiar ese lugar (excepto si está siendo desplegada en el campo de batalla)? Por ejemplo, si una unidad es desplegada "en los túneles" como parte de El enemigo subterráneo, deberá desplegar en el campo de batalla siguiendo esa Estratagema o puede desplegar de otra forma?
R. No puede cambiar su lugar. En el ejemplo, sólo podría desplegar en el campo de batalla siguiendo las condiciones de El enemigo subterráneo.

P. Cuando una unidad es elegida para hacer un movimiento de carga y falla la carga, ¿sigue contando como si hubiera cargado? Específicamente, ¿puede una unidad que ha fallado una carga moverse para agruparse y, potencialmente consolidar, hacia el enemigo?
R. Una unidad sólo cuenta como si hubiera cargado si ha hecho un movimiento de carga. Si una carga falla y ninguna miniatura realiza un movimiento de carga, no cuenta como si hubiera cargado. Por tanto, no pueden ser elegidas para luchar en la fase de combate (y no pueden apilarse o consolidar) a menos que una unidad enemiga se mueva a 1" o menos de ellas.

P. ¿Una unidad puede Avanzar dos veces en una única fase?
R. No.

P. Si una unidad ha Avanzado en una fase y se le da la oportunidad de mover de nuevo en la misma fase, ¿cuál es su atributo de Movimiento?
R. Su atributo de Movimiento en el segundo movimiento seguiría siendo el valor modificado como si hubiera Avanzado.

Por ejemplo, si una unidad con un atributo de Movimiento de 5" Avanza en una fase de movimiento, y el resultado del dado tirado para el Avance es 4, su atributo de Movimiento será modificado esa fase hasta 9". Por tanto, si se le da la oportunidad de mover de nuevo en esa fase, su atributo de Movimiento seguirá siendo 9".

P. Si se añade una nueva unidad a un ejército, por ejemplo como resultado de las Estratagemas Campo de esporas o Llamar a la progenie, ¿formará parte de un Destacamento?
R. No.

P. ¿Con cuantos cañones venenosos pesados y cañones estranguladores puede estar armada una miniatura?
R. Una miniatura puede, o bien estar armada con un cañón venenoso pesado, o bien con un cañón estrangulador, pero no con uno de cada.

P. ¿Puede un Broodlord usar la habilidad Infestación Genestealers para desplegar durante la batalla cerca de un nodo de infestación?
R. No.

P. Si usas la habilidad Sobrecarga psíquica de un Maleceptor ¿el Maleceptor puede intentar manifestar algún poder psíquico en esa fase psíquica?
R. No.

P. Si una miniatura tiene más de una pareja de garras afiladas/garras afiladas monstruosas/grandes garras afiladas, realiza 1 ataque adicional con una de las parejas o 1 ataque adicional con cada una de esas parejas?
R. Realiza 1 ataque adicional con una de estas parejas.

P. Si una miniatura tiene más de un "par" de espadas óseas, ¿realiza 1 ataque adicional con uno de esos pares o 1 ataque adicional con cada uno de esos pares?
R. Realiza 1 ataque adicional con una de esos pares.

P. ¿Las unidades de la Flota Enjambre Jormungandr reciben el beneficio de cobertura dos veces si se encuentran en ruinas?
R. No.

P. ¿La Estratagema Barrera psíquica evita que las tres unidades de Zoanthropes intenten manifestar poderes psíquicos en este turno?
R. Sí.

P. Si un Genestealer, **Lictor**, *Toxicrene o Venomthrope de mi ejército ataca a un* **Personaje** *enemigo en la fase de combate dejándolo con 1 herida restante y yo uso la Estratagema Ataque intestino para eliminar a ese personaje, ¿puedo usar a continuación la Estratagema Tentáculos succionadores?*
R. Sí.

P. Si uso la Estratagema Aceleración metabólica en una unidad en la fase de movimiento, y luego Estampida *en la misma unidad en la fase psíquica, ¿puede cargar esa unidad?*
R. No.

P. ¿Pagas puntos de refuerzos en una partida equilibrada por las Spore Mines que aparecen en partida debido a la Estratagema Campo de esporas?
R. Sí.

P. Si mi oponente tiene unidades que se despliegan después de que ambos ejércitos hayan desplegado, ¿cuándo uso mi Estratagema Campo de esporas: antes o después de que esas unidades desplieguen? Si es antes ¿cómo se determina quién sitúa primero sus unidades?
R. Usa la Estratagema antes de que se despliegue ninguna unidad. Si ambos jugadores tienen unidades con habilidades que les permiten desplegar después de que ambos ejércitos hayan desplegado, los jugadores deberán jugárselo a la tirada más alta y el ganador decidirá quién despliega primero sus unidades.

P. Al usar la Estratagema Rastro de feromonas, ¿puedes traer un Lictor al campo de batalla en el mismo turno como la unidad que actúa de baliza de orientación?
R. Sí, sitúa al Lictor en el campo de batalla antes que la otra unidad.

P. Si un **Personaje** *con una tabla de daño usa la Estratagema Locura asesina para hacer un ataque final antes de ser retirado del campo de batalla, ¿qué línea de su tabla de daño deberías usar en el ataque?*
R. Considera que el personaje tiene 1 herida restante al consultar su tabla de daño.

P. ¿Pagas puntos de refuerzos en partidas equilibradas por las unidades que vuelven a la partida usando la Estratagema Enjambre inacabable?
R. Sí.

P. ¿Se puede usar la Estratagema Avance oportunista cuando una unidad se ve afectada por la habilidad Comandante del enjambre del Swarmlord, la Estratagema Invasión, o el Rasgo de Señor de la guerra Devoramentes?
R. Sí en todos los casos. Ten en cuenta la FAQ anterior respecto a mover múltiples veces en una única fase.

P. Si una unidad con glándulas de adrenalina se ve afectada por la Estratagema Avance oportunista, ¿cómo se calcula su movimiento para esa fase?
R. Las glándulas de adrenalina no modifican el atributo de Movimiento de la unidad o el dado usado para una unidad al Avance. Por tanto, usarías Avance oportunista, tirarías el dado, doblarías el resultado y lo añadirías al atributo Movimiento, a continuación usarías glándulas de adrenalina para añadir 1" a la distancia que la unidad puede mover.

P. Si una unidad está bajo los efectos del poder psíquico Paroxismo*, ¿puede usarse la Estratagema Contraofensiva en ella?*
R. No, porque no es "elegible" para combatir hasta que el resto de unidades lo hayan hecho.

P. ¿Las Guadañas de Tyran te permiten repetir las tiradas para impactar de 1?
R. No.

P. Mi Hive Tyrant de Behemoth, armado con glándulas de toxinas y el Destripador de Obliterax, tiene el rasgo de Señor de la guerra Hambre monstruosa. Si obtengo un resultado de 6 para infligir daño en la fase de combate , ¿el daño final sería (3 por la espada ósea + 1 por glándulas de toxinas + 1 por el rasgo de Señor de la guerra) × 2 por la habilidad Destripador de Obliterax para un total de 10, o 3 por la espada ósea × 2 por la habilidad Destripador de Obliterax + 1 por glándulas de toxinas + 1 por el rasgo de Señor de la guerra para un total de 8?
R. Multiplica el daño del arma por la habilidad Destripador de Obliterax y luego súmale 2 por la combinación de Hambre monstruosa y glándulas de toxinas para un total de 8.