



CODEX: NECRONS

Versión Indomitus 1.1

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas y nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Estas correcciones suelen ser actualizaciones necesarias debido a la salida de productos nuevos o a comentarios y críticas de la comunidad; podrás identificarlas por el asterisco que precede a la referencia de página. En otras ocasiones, estas correcciones son una fe de erratas dedicada a corregir errores o esclarecer una regla que no estaba tan clara como podría.

Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán en **azul**, mientras que las nuevas FAQs y fe de erratas nuevas se destacarán en **magenta**.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

Page 53 – Maquinaria antigua
Cambia el primer párrafo por:

“Si seleccionaste este objetivo secundario, luego de que ambos bandos hayan terminado de desplegarse, comenzando por tu oponente, los jugadores alternan la selección de marcadores de objetivo que no estén dentro de la zona de despliegue de ningún jugador para que sean marcadores de objetivo de Maquinaria antigua, hasta que se hayan seleccionado tres marcadores de objetivo (si solo hay uno o dos de esos marcadores de objetivo, entonces solo esos marcadores de objetivo son marcadores de objetivo de Maquinaria Antigua)”.

Pag. 55 – Imperativa territorial
Cambia la frase final por:

“Cada unidad gana una cantidad de puntos de experiencia igual a su recuento de imperativa territorial.”

Pág. 60 – Mejoras de armas, Armas gauss,
Separadores metalofagicoatómicos
Cambia esta habilidad por:

“En tu fase de disparo, cuando la unidad del portador sea seleccionada para disparar, a menos que la estrategia ya se haya usado en esta fase, puedes usar la estrategia Condensadores de desintegración por 0 PM.”

***Pág. 77** – Reanimador Canóptico, Potencia de unidad
Cambia la potencia de unidad por 4.

***Pág. 81** – Acechantes de la Triarca, Claves
Añade “**ESCUDO CUÁNTICO**” a las claves de esta hoja de datos.

***Pág. 82** – Fragmento de C’tan del Portador de la Noche, Potencia de unidad
Cambia la potencia de unidad por 19.

Pág. 82 – Fragmento de C’tan del Impostor, Gran Ilusión
Reemplaza la última frase de esta habilidad por:
“Si la misión usa las reglas de reserva estratégica, cualquiera de esas unidades puede colocarse en reserva estratégica sin tener que gastar ningún PM adicional, independientemente de cuántas unidades ya estén en reserva estratégica. Si ambos jugadores tienen habilidades para redesplegar unidades, tira un dado y el que consiga la tirada más alta elige quién redesplega primero sus unidades.”

Pág. 94 – El Rey Silente, Voz de la Triarca
Cambia la segunda frase por:
“Si lo hace, un protocolo de mando que no asignaste a ninguna ronda de batalla antes de que la batalla se active para tu ejército en esa ronda de batalla, en lugar del que le asignaste.”

***Pág. 101** – Reanimador Canóptico
Cambia el coste de unidad de “110 pts.” a “80 pts.”

***Pág. 101** – C’tan del Portador de la Noche
Cambia el coste de unidad de “350 pts.” a “370 pts.”

FAQS

P: ¿Se pueden seleccionar poderes C’tan únicos para una unidad Fragmento de C’tan que no sea la especificada?
R: No.