

# Reglamento de Warhammer 40,000

## Actualización oficial 1.4 (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 36.** Granadas defensivas. Sustituye la segunda frase por:  
“Las miniaturas que asalten contra unidades equipadas con granadas defensivas no obtienen el +1 ataque por asalto (véase Número de ataques en la siguiente página).”

**Página 40.** Consolidar la posición. Sustituye la primera frase por: “[...] no estará trabada en combate con ningún enemigo, por lo que podrá consolidar la posición. Esto significa que puede tirar 1D6 y mover [...]”

**Página 41 - Combates Múltiples, Ataque.**  
Falta un tercer punto, que es el siguiente:  
o Las miniaturas que estaban trabadas con más de una unidad enemiga al comienzo del combate (antes de que ninguna miniatura ataque), pero que estaban en contacto base con base con una única unidad, deberán atacar a esa unidad.

**Página 41.- Combates múltiples, Ataque.**  
En los tres puntos, la palabra “combate” deberá sustituirse por “ronda de combate”.

**Página 42 - Combatir con dos armas de mano, Un arma normal y otra especial.**  
Primer párrafo. La segunda frase debe cambiarse por:  
“Todos sus ataques, incluyendo el adicional, utilizan los modificadores y penalizadores del arma especial.”

**Página 46 - Moral en retirada.**

El párrafo debe cambiarse por:  
“Las unidades que se están retirando fallan automáticamente todos los chequeos de moral.”

**Página 54 - Bestias y caballería. Disparo.** El párrafo debe cambiarse por:  
“A pesar de que las bestias, por lo general, no disparan, es común que la caballería si que lo haga. Cuando sea el caso, lo harán siguiendo las mismas reglas que la infantería.”

**Página 63.** Vehículos de asalto. Cambia ese título por “Asaltar a vehículos”

**Página 63.** Impactos contra vehículos. Sustituye el primer objetivo de la tabla por:  
“Atacar a un vehículo que está inmovilizado o que ha permanecido estacionario durante su turno anterior.”

**Página 71 - Embestir a un gravítico.**  
La primera frase debe cambiarse por:  
“Los gravíticos que no estén inmovilizados o aturridos pueden tratar de apartarse [...]”

**Página 92.- Batalla campal, segundo párrafo.**  
Cambia la última frase por: “Seguidamente, su oponente despliega en el borde opuesto, a más de 30cm de la línea central.”

**Página 93.- Punta de lanza, tercer párrafo.**  
Cambia la última frase por: “Después su oponente despliega en el cuarto del tablero diagonalmente opuesto, a más de 30 cm del centro del tablero.”

### **F.A.Q.s**

*P. ¿Cómo se debe actuar cuando dos reglas especiales o efectos se contradicen el uno al otro? (p2)*

*R. Tirad un dado cada vez que os encontréis en este caso para ver qué efecto prevalece, aplicando “la regla más importante”.*

### **El turno**

*P. ¿Qué debemos entender cuando se utiliza el término “turno”? (p9)*

*R. Cuando usamos la palabra turno hacemos referencia al turno del jugador. En cualquier otro caso se indicará expresamente que nos referimos a un turno de juego. En un turno de juego completo, ambos jugadores tienen un turno del jugador. De este modo, un turno de juego se compone de dos turnos del jugador.*

## La fase de movimiento

P. ¿Las miniaturas pueden salir de **la mesa**? (p11)

R. No, a no ser que alguna regla concreta de la misión especifique que pueden hacerlo. Los buenos jugadores saben que el borde de la mesa es el fin del mundo.

P. ¿Qué ocurre si una unidad que haya perdido su **coherencia de unidad** puede moverse, pero no es capaz de restaurar dicha coherencia en una sola fase de Movimiento? (p12)

R. Deberá intentar recuperar la coherencia de unidad cuando antes, incluso Corriendo en la fase de Disparo si puede hacerlo.

P. ¿Qué ocurre cuando una unidad que mueve una distancia aleatoria entra o atraviesa **terreno difícil**? (p14)

R. A no ser que se indique lo contrario, no se verá ralentizada y se moverá la distancia total obtenida en la tirada. No obstante deberá chequear por Terreno Difícil de forma normal.

P. ¿Las Heridas provenientes de los **chequeos de Terreno Peligroso** se distribuyen como los disparos? (p14)

R. No. Cada miniatura que mueva por terreno difícil debe efectuar su chequeo. Las miniaturas que lo fallen sufrirán una Herida.

## Las fase de disparo

P. ¿Las unidades que deciden **Correr** en la fase de Disparo tienen que mover la distancia completa obtenida en la tirada? (p16)

R. No, pueden mover como mucho la tirada obtenida. Ten en cuenta que una vez tirados los dados, no podrán disparar ni siquiera si deciden no utilizar su movimiento.

P. ¿Quién obtendrá la salvación por cobertura de 4+ por **miniaturas en la línea de fuego** cuando haya dos unidades mezcladas? (p21)

R. La unidad con la miniatura más cercana al enemigo que está disparando no obtendrá salvación por cobertura.

P. Si una unidad goza de distintos tipos de cobertura, ¿cuál de las **salvaciones por cobertura** deberá utilizarse? (p22)

R. Aquel tras el que tenga un mayor número de miniaturas, o el mejor de ellos en el caso de un empate (siempre que al menos la mitad de la unidad esté tras algún tipo de cobertura).

P. Si encuentro alguna referencia a una unidad "**acobardada**", ¿se refiere a una unidad que se ha tirado "cuerpo a tierra"? (p24)

R. Sí, "acobardado" es la manera corta de decir "Se ha tirado cuerpo a tierra tras fallar una chequeo de acobardamiento".

P. Si una unidad que está **Cuerpo a tierra** se ve obligada a realizar un movimiento distinto a una ¡Retirada!, ¿vuelven a la normalidad o siguen contando como si estuviera Cuerpo a tierra? (p24)

R. Vuelven a la normalidad.

P. Una unidad puede lanzarse **Cuerpo a tierra** si resulta afectada por ataques que no permiten salvaciones de cobertura o provocan heridas (por ejemplo, un lanzallamas)? (p24)

R. Podría, pero no tendría demasiado sentido, ya que lo único que conseguirías es que la unidad no pudiera hacer nada por voluntad propia en su próximo turno. En otras palabras, el único beneficio de lanzarse Cuerpo a tierra es incrementar la salvación por cobertura de la unidad, así que si no la necesitas, no te molestes.

P. Si una unidad tiene una regla especial que le permite **repetir** las salvaciones fallidas y se ve afectada por una regla especial del enemigo que le obliga a repetir las salvaciones exitosas... ¿cómo se resuelve? (p25)

R. A pesar de que técnicamente tendrías que tirar todos los dados y volverlos a tirar todos otra vez, lo mejor será que los tires una sola vez y apliques ese resultado para ahorrar tiempo.

P. Si una unidad con **miniaturas con distinto número de heridas** ya ha sufrido una herida, ¿la siguiente herida debe asignarse a una miniatura equipada del mismo modo, o puede asignarse a una miniatura con un equipo distinto? (p26)

R. Puede asignarse a una miniatura equipada de manera distinta. Ten en cuenta de que esto puede hacer que en un mismo momento hayan varias miniaturas equipadas de maneras distintas con heridas.

## Armas

P. ¿Cuántos **chequeos de Acobardamiento** pueden provocarse en el enemigo al que esté disparando una unidad con varias armas que causen acobardamiento? (p31)

R. Cada unidad podrá causar un máximo de un chequeo de Acobardamiento en cada enemigo herido por turno, independientemente del número de heridas causadas, a no ser que se especifique lo contrario.

P. ¿Cómo funciona el efecto de las **Aceradas** si tienes que tirar varios dados en una tirada de penetración de blindaje? (p31)

R. El jugador podrá sumar 1D3 al total de cada dado que saque un 6.

## Las fase de asalto

P. ¿Una miniatura equipada con varias **granadas** que tienen algún efecto cuando se efectúa o se recibe un asalto, puede hacer uso de todas ellas en una misma fase de Asalto? (p36)

R. Sí. **Ten en cuenta que solo podrás utilizar una granada cuando ataques a vehículos.**

P. ¿Qué **armas** cuentan como "armas de mano" a efectos de obtener ataques adicionales en cuerpo a cuerpo? (p37)

R. Todas las pistolas, armas de cuerpo a cuerpo y armas que indiquen específicamente en sus reglas que son armas de mano.

P. ¿Si una miniatura de la escuadra es incapaz de realizar una **Persecución arrolladora** impide que la escuadra al completo realice Persecuciones arrolladoras? (p40)

R. Sí.

P. ¿Una unidad trabada en combate puede declarar **Cuerpo a tierra** si resulta impactada con disparos? (p40)

R. No.

P. En la sección de **Combates múltiples** hay dos reglas adicionales debajo del subtítulo Ataque. En ellas se habla del "comienzo del combate", ¿a qué momento se refiere? (p41)

R. Es después de que los defensores reaccionen cuando decides el combate, pero antes de que se efectúen las tiradas de ataque.

## Moral

P. Si una unidad efectuando un movimiento de **¡Retirada!** únicamente puede mover la distancia completa alejándose de su borde del tablero, a causa de tropas enemigas y/o terreno impenetrable, ¿Se consi-

*derará ¡Atrapada!?* (p45)

R. No, una unidad únicamente será ¡Atrapada! Si se encuentra totalmente rodeada y es incapaz de mover su distancia total de retirada en ninguna dirección sin retroceder sobre sus pasos.

*P. Cuando una miniatura que puede moverse fuera de la fase de Movimiento, por ejemplo infantería con retrocohetes, está **retirándose**, ¿puede utilizar este movimiento?* (p45)

R. Sí, aunque tendrá que seguir las reglas de ¡Retirada! para determinar la dirección en la que se moverá.

*P. ¿Un **chequeo de reagrupamiento** es un chequeo de moral? Por ejemplo, si tengo una unidad dentro del alcance de un estandarte que permite repetir los chequeos de moral fallidos, ¿Puedo utilizarlo para las tiradas de los chequeos de reagrupamiento fallidos?* (p46)

R. No, y no. El chequeo de reagrupamiento es un tipo concreto de chequeo de Liderazgo, no un chequeo de moral (que se realizan en las tres circunstancias descritas en la página 44).

## Personajes

*P. ¿Cómo afectan los **Personajes Independientes** que se unen a una unidad respecto a ver si ésta se encuentra por debajo de la mitad de sus efectivos o no?* (p48)

R. Los Personajes Independientes no se tienen en cuenta al determinar si una escuadra se encuentra por debajo de la mitad sus efectivos o no. La excepción a ello son los Personajes Independientes que tienen un Séquito, en cuyo caso se tendrán en cuenta al determinar si la unidad está por debajo de la mitad de sus efectivos.

*P. Si un **Personaje Independiente** no es capaz de terminar su movimiento a más de 5 cm de una unidad amiga a la que no pueda unirse, por ejemplo ha salido de un vehículo después de que éste haya movido, ¿podrá colocarse?* (p48)

R. Sí, simplemente colócalo tan lejos de la unidad a la que no puede unirse como pueda moverse.

*P. Si un **Personaje Independiente** tiene que empezar la partida unido a una unidad ¿en qué momento debe hacerlo?* (p48)

R. Tienes que designar qué personajes independientes se unen a unidades al principio del despliegue, antes de colocar ninguna unidad sobre la mesa. Ten en cuenta que esto tiene que hacerse antes de anunciar qué unidad se quedan en Reservam entrarán por Despliegue rápido o van a Flanquear.

*P. Un **Personaje Independiente** en una unidad que reacciona a una carga, o que hace un movimiento de unirse al combate, debe moverse antes que otras miniaturas amigas intenten ponerse en contacto pena con peana con el enemigo. ¿Qué ocurre si dicho personaje independiente se ve bloqueado en su camino para llegar hasta las miniaturas enemigas por las miniaturas amigas a su alrededor?* (p49)

R. Si es posible mover a las miniaturas amigas para abrir camino al personaje independiente, entonces deberán moverse antes. Seguidamente el personaje independiente, y después el resto de la unidad. Si después de todo esto el personaje independiente sigue sin poder entrar en contacto peana con peana con el enemigo, deberá acercarse al enemigo tanto como sea posible.

## Psíquicos

*P. Una miniatura embarcada en un vehículo de transporte, ¿puede utilizar un **poder psíquico**, si éste no es un proyectil psíquico?* (p50)

R. Sí. Si el poder requiere línea de visión, ésta se determina desde los puntos de disparo del vehículo (si se utiliza el poder durante la fase de disparo contará como si la miniatura disparase desde ese punto).

Si el poder psíquico no requiere línea de visión y tiene un alcance o área de efecto que se mediría desde la miniatura, se medirá desde el casco del vehículo, como se explica en la sección de embarque de tropas en la página 66.

*P. ¿Se acumulan los efectos de un mismo **poder psíquico** lanzado varias veces sobre una misma unidad?* (p50)

R. Sí, a no ser que se indique específicamente lo contrario.

*P. ¿Un psíquico puede intentar lanzar el mismo **poder psíquico** más de una vez por turno?* (p50)

R. No, a no ser que ese poder psíquico lo permita específicamente.

*P. ¿Qué poderes psíquicos se consideran **proyectiles psíquicos**?* (p50)

R. Cualquier poder psíquico que cuente con un perfil igual al de un arma de disparo (es decir, que tenga un alcance, una fuerza y un valor de FP) y cualquier poder psíquico que indique específicamente que es un proyectil psíquico.

*P. ¿Los **proyectiles psíquicos** tienen que tirar para impactar?* (p50)

R. Sí.

*P. ¿Los **ataques de Proyectiles psíquicos** permiten tiradas de salvación por cobertura?* (p50)

R. Sí, siempre que causen heridas. Las tiradas de salvación por cobertura servirán contra heridas físicas, no contra los efectos más “bizarros” de los poderes psíquicos.

*P. ¿Se pueden utilizar **poderes psíquicos** en una unidad embarcada en un transporte?* (p50)

R. En pos de la sencillez, la respuesta es un rotundo “No, a no ser que el psíquico pertenezca a la unidad transportada”.

## Tipos de unidad

*P. ¿Una miniatura que “mueve como una **unidad retropropulsada**” puede entrar por despliegue rápido?* (p52)

R. Sí.

*P. ¿Una unidad equipada con **retrocohetes** puede realizar su movimiento normal en la fase de asalto si entró por despliegue rápido ese turno?* (p52)

R. Sí, a no ser que se especifique lo contrario. Recuerda que no podrás utilizar este movimiento para lanzar un asalto en el turno en el que llegaste por despliegue rápido.

*P. ¿Qué ocurre si el arma de una **unidad de artillería** falla el chequeo de terreno peligroso?* (p55)

R. Ya que es comparable a sufrir el efecto de la Tabla de daños en vehículos (y para conservar nuestra cordura), el arma queda destruida.

## Vehículos

*P. ¿Un vehículo que haya utilizado su movimiento adicional por moverse por una **carretera** moviéndose más de 30cm contará como si hubiera movido a velocidad de crucero en todos los aspectos, por ejemplo para embarcar o desembarcar tropas?* (p57)

R. Sí.

P. Las reglas sobre el **arco de fuego** de las armas en afuste exterior (o asegurado) detallan las armas montadas en torretas y en el casco del vehículo. ¿Pero qué ocurre con las armas montadas en estructuras más pequeñas (como la cúpula del Rhino), que aparentemente pueden girar 360°, aún sin ser torretas propiamente dichas? (p59)

R. Ten en cuenta que la regla es: si parece que puedes apuntar el arma en otra dirección, incluso si el arma se ha pegado en su sitio con pegamento, es que puedes disparar con ella. El resto son guías sobre los arcos de fuego de las armas fijas, y no puede cubrir todas las posibilidades de armas montadas en vehículos. Si la estructura del arma está en un afuste exterior que obviamente puede rotar 360°, como en la cúpula del Rhino, se tratará como si tuviera un arco de fuego de 360°. No obstante, si montas la misma arma en un Razorback, a pesar de que también podrá rotar 360°, obviamente no podrá disparar a través de la torreta principal del Razorback, así que tendrá un punto ciego. Del mismo modo, una catapulta shuriken montada bajo el casco de un Serpiente, Falcon, etc, parece que puede rotar 360°, pero no parece que pueda disparar a través del casco principal detrás de ella, así que jugaremos para que pueda disparar en los 180° del frontal del vehículo.

P. Las **alas** de un vehículo se consideran parte de su casco? (p60)

R. Sí.

P. Si un vehículo cuenta con un arma con un **número de disparos limitados** (que ya han sido gastados), por ejemplo un misil cazador-asesino que ya se ha disparado, ¿se considera un arma que pueda ser destruida por un resultado de Armamento destruido en una tirada en la Tabla de daños en vehículos? (p61)

R. No. Una vez un arma no puede disparar más durante la batalla, se considera destruida por lo que respecta a resultados de Armamento destruido.

P. Si un vehículo específicamente indica que es **Inmóvil**, ¿Qué ocurre si obtiene un resultado de Inmovilizado en la Tabla de daños en vehículos? (p61)

R. Trátalo como si fuera un resultado de Armamento destruido.

P. Cuando un arma resulta destruida por un resultado de **armamento destruido**, ¿las armas combinadas, coaxiales y demás vinculadas a ésta también serán destruidas? (p61)

R. Sí.

P. Si un vehículo recibe múltiples resultados de **Explota** simultáneamente, ¿Cuántos D6 tiras para determinar el radio de la explosión? (p61)

R. Uno.

P. Cuando un vehículo resulta destruido por un resultado de **Explota** en la tabla de daños en vehículos, lo sustituyes por un área de terreno difícil de un tamaño similar. ¿Qué salvación por cobertura ofrece esta área de terreno difícil? (p61)

R. Ofrecerá una salvación por cobertura de 4+ a cualquier unidad que pueda aprovecharse de ella.

P. ¿Las **mejoras** o las **reglas especiales** que pudiera tener un vehículo dejan de tener efecto cuando éste es destruido? (p61)

R. Sí. Por ejemplo, si un Land Raider Cruzado queda destruido tras Embestir a un vehículo enemigo, sus pasajeros que vayan embarcados no serían capaces de lanzar un asalto en la siguiente fase de Asalto ya que no podrán beneficiarse de su regla especial Vehículo de asalto.

P. Un vehículo equipado con **descargadores de humo** ¿puede utilizarlos incluso si no ha movido o no puede hacerlo en su fase de movimiento? (p62)

R. Sí.

P. ¿Puede utilizarse los descargadores de humo después de que un bípode haga un movimiento de Correr o de Consolidar la posición? (p62)

R. No, únicamente pueden utilizarse durante la fase de Movimiento.

P. Si un vehículo movió durante su última fase de Movimiento, pero está **inmovilizado** en el momento en el que llega el valor de Inicializa de las miniaturas durante la fase de Combate, ¿qué tirada es necesaria para impactarle? (p63)

R. Resultará impactado automáticamente.

P. En un **combate múltiple** que involucra a vehículos enfrentados y unidades que no son vehículos, ¿las heridas provocadas por el resultado de Explota de la Tabla de daños en Vehículos cuentan en el total del combate? (p63)

R. Sí, todas las heridas provocadas de este modo contarán. Las heridas no salvadas causadas en miniaturas enemigas contarán en tu total del combate, y las heridas no salvadas causadas tus miniaturas amigas contarán en el total del combate de tu contrincante.

P. En un **combate múltiple** que involucra a vehículos enfrentados (excepto bípodes) y unidades que no son vehículos, ¿cómo funciona el movimiento de unirse al combate? (p63)

R. El movimiento de unirse al combate deben utilizarse para intentar entrar en contacto peana con peana con las unidades de no vehículos.

P. ¿Tropas embarcadas en un vehículo pueden disparar desde él en el mismo turno en el que ha utilizado los **descargadores de humo**? (p66)

R. No.

P. Si una miniatura dispara un **arma de plantilla** desde un vehículo, ¿el vehículo será impactado si está bajo la plantilla? (p66)

R. No, no será impactado.

P. ¿Los **pasajeros** de un vehículo están obligados a disparar al mismo objetivo al que dispare el vehículo? (p66)

R. No, son una unidad distinta (a pesar de que temporalmente se encuentre vinculada al vehículo), por lo que pueden disparar a un objetivo distinto.

P. ¿Una **unidad embarcada** en un vehículo puede se objetivo de disparos? (p67)

R. No, tan solo puede tomarse el vehículo como objetivo.

P. Si las miniaturas **desembarcan** desde un transporte en terreno peligroso, ¿deben realizar un chequeo de terreno peligroso? A diferencia de los movimientos de unirse al combate o de consolidar la posición, las reglas de desembarcar no especifican que no provoquen chequeos de terreno peligroso. (p67)

R. El terreno peligroso indica que debes chequear con toda miniatura que “haya entrado que haya dejado o que esté atravesando” el terreno. Al no existir excepciones, las miniaturas que desembarquen tendrán que chequear. No obstante, si desembarcan al principio de su movimiento y se mueven tras el desembarco, sólo será necesario un único chequeo, no dos.

P. Cuando una unidad efectúa un “**desembarco de emergencia**” no puede hacer nada más durante el resto del turno. ¿Qué significa? (p67)

R. Significa que no podrán efectuar acciones voluntarias. Tendrán que efectuar cualquier acción que les obligue, como los resultados de fallar un chequeo de Acobardamiento o Desmoralización, y podrán combatir normalmente si son asaltados.

P. Si un vehículo de transporte se ve totalmente rodeado, ¿la unidad de su interior puede **desembarcar** atravesando a las miniaturas enemigas? (p67)

R. No. Las miniaturas que desembarquen siguen estando sujetas a las reglas normales de movimiento acerca de mover con miniaturas en tu camino, como se indica en la página 11.

P. ¿Las miniaturas que se apartan del camino de un tanque efectuando **Brutalidad acorazada** tras superar su chequeo de Moral, pueden verse forzadas a salir del tablero si es la distancia más corta para salir de debajo del vehículo? (p68)

R. No, deben moverse la distancia mínima, quedando siempre sobre el tablero.

P. ¿Un vehículo que entre desde la reserva puede efectuar **brutalidad acorazada**? (p68)

R. Sí, declara la distancia que va a mover y desplaza al tanque esa distancia en centímetros, midiendo desde el borde de la mesa como harías normalmente con las reservas. La Brutalidad acorazada se desarrolla normalmente. No obstante, si el tanque tiene que detenerse por cualquier motivo antes de que el vehículo haya entrado totalmente en la mesa, entonces tanto el vehículo como las unidades que hayan embarcadas en él serán destruidas y se retirarán del juego.

P. Si una unidad se retira de la **Brutalidad acorazada** de un vehículo, y el resto del movimiento del vehículo le obliga a atravesar de nuevo a la misma unidad, ¿se retirarían de nuevo? (p68)

R. No. Un vehículo solo podrá realizar la Brutalidad acorazada sobre cada unidad enemiga una sola vez por turno. Después de que la unidad se haya retirado, el vehículo avanzará por en medio (asume que se dividen apartándose para dejarlo pasar mientras se retiran). Si el vehículo termina su movimiento sobre algunas miniaturas de la unidad que se ha retirado de este modo, entonces apartalos del camino la distancia mínima necesaria, dejándola al menos a 3cm del vehículo manteniendo la coherencia de unidad.

P. ¿Qué ocurre cuando un vehículo realiza **Brutalidad acorazada** sobre una unidad que ya se está retirando? (p68)

R. La Brutalidad acorazada se resolverá de forma normal. Ten en cuenta que cualquier unidad que se esté retirando y reciba la brutalidad acorazada fallará automáticamente su chequeo de Moral (como se indica en la página 46).

P. ¿Una mejora de vehículo que permite que un vehículo que no sea un tanque efectúe brutalidad acorazada (por ejemplo un ariete), también le permite **embestir**? (p69)

R. Sí.

P. ¿Para que un vehículo pueda hacer una **Embestida** tiene que ser capaz de realizar la Brutalidad acorazada? (p69)

R. Sí.

P. ¿Qué ocurre si, como parte de la continuación del movimiento tras **embestir** y hacer Explotar a otro vehículo, el primero entra en contacto con terreno impasable, el borde de la mesa o una unidad amiga? (p69)

R. El vehículo terminará su movimiento una vez entre en contacto con cualquiera de estas opciones.

P. ¿La Fuerza de un vehículo que esté **embistiendo** puede ir más allá de 10? (p69)

R. No, la única excepción a la regla de que ningún atributo puede superar 10 es el blindaje de los vehículos.

P. Si un vehículo de transporte resulta destruido el mismo turno en el que movió **a toda velocidad** ¿qué ocurre a las miniaturas que estaban embarcadas en él? (p70)

R. Serán retiradas como bajas.

P. Si un **gravítico** termina su movimiento sobre terreno impasable, ¿sus pasajeros podrán desembarcar sobre el terreno impasable? (p71)

R. No, no puedes desembarcar sobre terreno impasable.

P. Si un **gravítico** embiste o hace Brutalidad acorazada a una unidad enemiga que se encuentra sobre terreno, ¿debe hacer chequeos de Terreno Peligroso? (p71)

R. Solamente si empieza o termina su movimiento en el terreno.

P. Si un **gravítico** se ve forzado a detenerse por un ataque de ¡Victoria o muerte! estando sobre una unidad amiga o enemiga, ¿qué ocurre? (p71)

R. Mueve el gravítico la distancia mínima de modo que ya no esté sobre otras miniaturas.

P. Si un **gravítico** resulta inmovilizado en su propia fase de Movimiento mientras se está moviendo a toda velocidad, ¿queda destruido? (p71)

R. Sí.

P. ¿Un **gravítico** que mueva a toda velocidad mientras realiza brutalidad acorazada obtendrá la salvación por desenfilado de 4+ contra un ataque de ¡Victoria o muerte!? (p71)

R. No.

P. ¿Qué parte de un gravítico sobre una **base voladora ovalada grande** se utiliza para determinar si se encuentra o no sobre qué terreno, o si está sobre miniaturas amigas o enemigas? (p71)

R. Se utiliza la base únicamente.

P. Si un gravítico sobre una **base voladora ovalada grande** resulta Destruído, y su base se encuentra completamente rodeada de miniaturas enemigas, ¿morirán todas las miniaturas que estuvieran embarcadas?

R. Sí.

P. ¿Se puede Embestir a un gravítico sobre una **base voladora ovalada grande**? (p71)

R. Sí, tan solo tienes que entrar en contacto con la base.

## Reglas especiales universales

P. ¿Una unidad que supere con éxito su chequeo de Liderazgo para el **Contraataque** contará en todos los aspectos como si estuviera cargando? (p74)

R. No. Únicamente obtienen el +1 Ataque adicional por asalto.

P. Una unidad con la regla especial "**Veloces**", ¿puede asaltar después de desembarcar de un transporte que ya haya movido ese turno? (p75)

R. No, no pueden. La regla Veloces simplemente elimina la prohibición de asaltar después de haber corrido.

P. ¿La regla especial **Asalto Rabioso** otorga un +1 a la Fuerza de los ataques realizados con un arma de combate cuerpo a cuerpo que golpea con un valor de Fuerza específico?, Por ejemplo, ¿los impactos del Desollador Sanguinario de Gabriel Seth se resolverían con Fuerza 8 ó 9 cuando tiene Asalto Rabioso? (p75)

R. No. Los impactos del Desollador Sanguinario de Gabriel Seth se seguirán resolviendo con Fuerza 8.

P. ¿Las motocicletas pueden utilizar sus **turbopropulsores** en su movimiento de Exploradores? (p76)

R. Sí, ahora sí, pero recuerda que tienen que permanecer a más de 30 cm de cualquier unidad enemiga en su movimiento.

P. ¿Una unidad con la regla especial **Exploradores** la podría transferir al vehículo en la que se encuentra embarcada? (p76)

R. No.

P. ¿Un vehículo con la regla especial **Exploradores** podrá seguir beneficiándose de Exploradores o Flanquear si lleva a una unidad embarcada si la regla especial Exploradores? (p76)

R. Sí.

P. Durante el primer turno del juego, ¿el movimiento de **Exploradores** cuenta como la fase de Movimiento anterior al determinar las salvaciones por movimiento, por ejemplo la salvación por cobertura de 3+ de los Turbopropulsores, y las tiradas para impactar en combate contra vehículos? (p76)

R. Sí.

P. ¿Una unidad con **Sigilo** que esté en terreno abierto mejora su salvación por cobertura a 6+? (p76)

R. No, tiene que existir algún tipo de cobertura para poder mejorar su salvación.

P. Si una unidad con la regla especial **Exploradores** embarca en un vehículo que también cuenta con la regla Exploradores, ¿podrían desembarcar después de que el vehículo haya movido como parte de su movimiento de Exploradores?

R. Sí, siempre que el desembarco fuera legal en una fase de movimiento normal. Por ejemplo, si el vehículo hubiese movido a toda velocidad no podrían desembarcar (a no ser que se especificase lo contrario).

P. Si una unidad que contenga una o más miniaturas con la regla especial **Avance sistemático** asalta, ¿se considera que toda la unidad asalta a través de terreno difícil por lo que ataca con Iniciativa 1 a no ser que tenga granadas de asalto? (p76)

R. No. Únicamente las miniaturas con Avance sistemático contarán como si movieran por terreno difícil a este efecto. A pesar de que el resto de la escuadra ve su movimiento reducido para avanzar todos a la misma velocidad, esto no hace que el terreno sea difícil para ellos.

P. Si solo algunas de las miniaturas de una unidad tienen la regla especial **Sigilo**, ¿toda la unidad se beneficia del +1 a la Cobertura? (p76)

R. Sí. A nivel narrativo, aquellos son Sigilo se aseguran de que sus compañeros encuentren buenos puestos en los que ocultarse.

## Edificios y ruinas

P. ¿Se puede disparar o asaltar a un **edificio desocupado**? (p79)

R. No. No puedes tomar como objetivo un edificio desocupado. No obstante si hay armas que se dispersan y terminan sobre un edificio, resuelve el impacto de forma normal.

P. ¿Se puede **embestir** a un edificio? (p79)

R. No. El vehículo se detendrá si entra en contacto con un edificio.

## Organizar una batalla

P. ¿Una unidad puede controlar distintos **objetivos** si es lo suficientemente grande como para estar a 8 cm de cada uno de ellos? (p91)

R. Sí, sin problemas, pero hemos comprobado que no suele ser demasiado habitual si tienes enemigos enfrente.

P. ¿Las unidades que estén fuera de la mesa al final de la partida se consideran destruidas a efectos de contar **puntos**? (p91)

R. Sí.

P. ¿Si un personaje independiente se ha unido a una unidad, y entonces son todos destruidos, cuantos **puntos** valen? (p91)

R. Dos. La unidad vale uno y el personaje independiente vale otro.

P. ¿Una unidad puede empezar la partida embarcada en un vehículo **que no sea un transporte asignado**? (p92)

R. Sí, siempre que su tipo de unidad tenga permitido embarcar en ese vehículo y no exceda su capacidad de transporte.

P. ¿Una unidad puede desplegar en **terreno impasable**? (p92)

R. No, a no ser que se especifique que puede moverse por terreno impasable.

P. Si una unidad está en la **reserva** y tiene una habilidad que sucede al principio de un turno, ¿puede utilizar esta habilidad en el turno en el que llega? (p94)

R. No, a no ser que se indique específicamente lo contrario.

P. ¿Qué ocurre cuando una unidad llega de la **reserva** pero no es capaz de entrar al tablero por completo? (p94)

R. La unidad es destruida y se retira del juego.

P. ¿Si un personaje independiente se ha incluido en una unidad que está **flanqueando**, cuando puede abandonar la unidad? (p94)

R. Si un personaje independiente llega desde la reserva junto a una unidad, ya esté flanqueando o no, no podrá abandonar la unidad en el mismo turno que llega. Podrá hacerlo de forma normal el próximo turno.

P. ¿Una unidad podrá entrar por despliegue rápido si solo algunas de sus miniaturas tienen la regla especial **Despliegue rápido**? (p95)

R. No.

P. Si una unidad que llega por **Despliegue Rápido** no puede colocarse por completo en la mesa, ¿tendrá que tirar en la Tabla de Errores en Despliegue Rápido? (p95)

R. Sí.

P. Los vehículos totalmente inmóviles, como las cápsulas de desembarco de los Marines Espaciales, ¿pueden disparar el mismo turno que entran por **despliegue rápido**? (p95)

R. Al igual que el resto de vehículos, cuenta como si hubiesen movido a velocidad de crucero por entrar mediante Despliegue rápido, por lo que no podrán disparar ese turno. La tabla de la página 73 te indica las armas que los distintos tipos de vehículos pueden disparar al moverse a velocidad de crucero.

P. ¿Una unidad transportada en un vehículo que ha entrado por Despliegue rápido contará también como si hubiese entrado por **Despliegue rápido** ella misma? (p95)

R. Sí.

P. Cuando un vehículo entra por **despliegue rápido**, cuenta como si hubiese movido a velocidad de crucero respecto a determinar qué armas puede disparar. ¿Esto como funciona con los bípedes, dado que únicamente pueden mover a velocidad de combate? (p95)

R. Un bípode puede disparar todas sus armas como si se tratase de un vehículo estacionario.

P. Cuando existen distintos **valores de atributos o armadura** en una misma unidad, ¿cómo determinas el valor mayoritario? (var.)

R. Será el valor más común, es decir, aquel que compartan un mayor número de miniaturas. Cuando existan dos o más valores distintos repetidos el mismo número de veces, utiliza el mayor de ellos. Por ejemplo, una escuadra de cinco miniaturas tiene dos con Habilidad de armas 3, dos con Habilidad de armas 4 y una con Habilidad de armas 5; cuando tires para impactar en combate sobre esta unidad, lo harás contra HA4.

## Preguntas específicas de ejército

P. Si mi **codex** incluye algunas opciones (u otras reglas) que parece que no tienen efecto en la última edición, ¿vais a publicar alguna errata o cambiarlas por algo que funcione?

R. No, si resulta claro que una opción o una regla no tiene efecto, simplemente no hace nada. Pensamos que es mejor dejarla hasta la próxima edición del Codex que cambiar su funcionamiento mediante una errata.

P. ¿Puedo beneficiarme del equipo o las reglas especiales de mi **oponente**, como las balizas de teleportación, Iconos del Caos, Sinapsis tiránida, Orbes de resurrección Necrones, etc.?

R. En la mayoría de los casos estará muy claro, ya que las reglas utilizarán la palabra “unidades amigas” o “tus unidades” para referirse a tus unidades, y “enemigas” para las del contrincante. Por otra parte, algunas reglas especifican claramente que afectan a “amigas y enemigas”. No obstante, algunas reglas son algo ambiguas y no especifican claramente esta distinción. Como principio general, te aconsejamos que no puedas utilizar u obtener los beneficios del equipo o las reglas especiales del ejército de tu oponente a no ser que se indique específicamente en la propia regla (“amigas y enemigas”) o en alguna FAQ oficial.