

# EJÉRCITOS WARHAMMER: ELFOS SILVANOS - ERRATAS Y FAQs

## ERRATAS

## FAQs

Pág. 62, Lanza del Crepúsculo.

Sustituye:

“Esta lanza confiere la habilidad *golpe letal*...”

por:

“**Lanza**. Confiere la habilidad *golpe letal*...”

Pág. 65, Estandarte del Invierno.

Sustituye:

“La unidad no podrá mover (ni, evidentemente, marchar), pero obtendrá...”

por:

“La unidad no podrá mover, pero obtendrá...”

Pág. 75, Hermanas del Crepúsculo. Puntos.

Sustituye:

“Arahan y Naestra cuestan, ambas, 275 puntos...”

por:

“Arahan y Naestra cuestan, ambas, 275 puntos (**equipadas las dos con armadura ligera, lanza y arco largo mágico**)”

Pág. 80, Tabla de Referencia. Reglas especiales de los Córceles Élficos.

Elimina “**caballería rápida**”.

### Ejércitos de Athel Loren

*P. En lo que a la regla emboscada forestal se refiere, ¿la partida descrita en la página 2 del reglamento de Warhammer es una Batalla campal?*

R. Sí, se trata de una *Batalla campal* tal y como se describe en la página 248 del reglamento de Warhammer.

*P. El Hombre Árbol (y el Milenario) ¿realiza una reacción a la carga de aguantar y disparar con estrangulamiento? Si la respuesta es afirmativa, ¿puede aguantar y disparar en cualquier dirección o sólo hacia delante? ¿Puede utilizarse después de una carga fallida?*

R. Se trata de un ataque de proyectil, por lo que puede *aguantar y disparar*, y puede hacerlo en cualquier dirección, sin necesidad de tener línea de visión. Sin embargo, no puede utilizarse en el turno en el que el Hombre Árbol ha realizado una carga fallida.

*P. Los Milenarios pueden tener otros duendes y hadas que sean objetos portatechizos, a parte del objeto portatechizo Cántico de los Árboles que ya tienen?*

R. No, no pueden, ya que un personaje sólo puede tener un objeto portatechizos.

*P. ¿Una unidad de Bailarines Guerreros tiene que elegir su danza al inicio de un combate, o en los casos en los que no atacan en primer lugar, pueden esperar a que el enemigo ataque para elegir después la danza?*

R. Para ser justos, es mejor que los Bailarines Guerreros elijan su *danza* al inicio de cada ronda de combate.

*P. Los personajes que no son bailarines ¿pueden unirse a unidades de Bailarines Guerreros?*

R. Sí, pero las danzas de Loec y los tatuajes talismánicos sólo afectarán a las miniaturas que sí sean bailarines (excepto la resistencia a la magia, que afectará a toda la unidad).

*P. Si una unidad de Bailarines Guerreros desmoraliza a un enemigo y persigue/arrasa a un nuevo enemigo que ya está trabado en combate pero aún no ha luchado, ¿queda restringida la opción la volver a utilizar la misma danza?*

R. No, ya que se trata de otra ronda de combate, y pueden elegir la misma danza que en el turno anterior, puesto que no es el mismo combate.

*P. Un noble elfo silvano unido a una unidad de la Guardia Eterna (cuya combinación hace que la unidad sea tozuda) rechaza un desafío y se desplaza a la última fila. En este caso, ¿la Guardia Eterna se beneficia de la regla tozudez durante el siguiente chequeo de desmoralización?*

R. La unidad sigue siendo tozuda, el personaje sólo tiene que estar en la unidad.

*P. ¿La Guardia Eterna se considera unidad básica o unidad especial si hay un Biennacido en el ejército? ¿Y si es Orión quien lidera el ejército?*

R. Es unidad especial en ambos casos. Necesitas un Biennacido que no pertenezca a la estirpe de los cambiantes como general de la unidad para que ésta sea una unidad básica.

*P. Si un portaestandarte de batalla elfo oscuro tiene un estandarte mágico, ¿puede también llevar duendes y hadas?*

R. Sí, los duendes y hadas no son objetos mágicos.

*P. ¿Es válido equipar a un portaestandarte de batalla elfo silvano con un arco mágico, aunque no pueda ir equipado con un arco normal?*

R. Sí, puede utilizar un arco mágico, ya que puede llevar armas mágicas.

*P. ¿Los corceles de los Jinetes de Kurnous o un personaje de la estirpe tejedores de encantamientos tiene la regla espíritu del bosque (p. ej. ataques mágicos)? ¿Se benefician de la regla especial ira de Kurnous del mismo modo que un corcel o una montura dirigida por un jinete con furia asesina se benefician de la furia asesina?*

R. Sí, y sí, ya que la regla se aplica a toda la miniatura.

*P. ¿Los Jinetes de Kurnous causan miedo aunque fallen una carga?*

R. Sí, obviamente siguen siendo terroríficos!

*P. ¿Los exploradores pueden llevar un grupo de mando?*

R. Sí, la opción explorador y la opción grupo de mando no son exclusivas.

*P. ¿Cuál es el tamaño de la peana adecuado para el Rey de los Ciervos y el Unicornio?*

R. Una peana de 50mm.

### **Duendes y hadas de Athel Loren**

*P. Si un personaje de la estirpe de bailarines guerreros tiene el Asesinato de los Duendes, ¿sus ataques se verán afectados por sus danzas, armas de bailarín u otras reglas especiales?*

R. No. Los ataques de los duendes y hadas tienen atributos y reglas especiales diferentes, y por eso no se benefician de las habilidades de su hueste.

*P. ¿Qué pasa cuando un personaje con los Molestos Giencillos (sólo resulta impactada con un resultado de 6 en un desafío) está en un desafío contra un personaje que siempre impacta con un resultado preestablecido o impacta automáticamente?*

R. Este es un caso de "fuerza irresistible" versus "objeto inamovible". En otras palabras, tira 1D6 en cada fase de combate cuerpo a cuerpo cuando se produzca esta situación para decidir cuál de las dos prevalece.

*P. Si combinas los Molestos Gienecillos (el portador resulta impactado con un resultado de 6 en un desafío) con el Fragmento de Fimbulinvierno (-1 en las tiradas para herir a un personaje en combate cuerpo a cuerpo), ¿significa que este personaje no puede resultar impactado en un desafío?*

R. No, un personaje siempre resulta herido con un resultado natural de 6 en la tirada.

### Reliquias de Athel Loren

*P. ¿Cómo se determinan los ataques en combate cuerpo a cuerpo de la Espada de los Espíritus contra unidades de criaturas con heridas múltiples (como Trolls, Ogros, o Buitres de Nebekbara) o miniaturas sin atributo de Liderazgo?*

R. Esta espada se considera un arma que inflige heridas múltiples, lo que significa que cada herida puede infligir heridas hasta el máximo de heridas de esa miniatura enemiga. No tiene efecto alguno contra miniaturas sin atributo de Liderazgo.

*P. ¿Las demás heridas de la Espada de los Espíritus sigue produciéndose si un enemigo es herido y aniquilado por el arma? ¿Significa que el personaje elfo silvano podría causar daño después de aniquilar al adversario o generar acobardamiento en un desafío?*

R. Sí, se considera como otra arma multihéridas, pero en vez de tirar el dado para las heridas múltiples, utiliza el procedimiento normal de comparar el Liderazgo +1D6, como se describe en el apartado de *Espada de los Espíritus*. No hay excepciones, por lo que el personaje elfo silvano podría causar daño o general acobardamiento adicional en un desafío.

*P. ¿La Maldición de Asyendi permite al portador repetir las tiradas para impactar fallidas que le proporcionan otras fuentes a parte del arco (p. ej. los duendes y badas, etc...)?*

R. Sí.

*P. ¿Cuál es el efecto de un objeto como la Armadura de la Condenación (repetir las tiradas para impactar superadas) con la Hoja de Daith (repetir las tiradas para impactar fallidas)?*

R. Recuerda que nunca puedes repetir una tirada dos veces. Está claro que un objeto te permite repetir las tiradas para impactar fallidas, y el otro te obliga a repetir las tiradas superadas. En cualquier caso, el segundo prevalece, ya que no puede repetirse una tirada dos veces.

*P. Las flechas normales disparadas por un arco mágico, ¿se consideran ataques mágicos?*

R. No. Sólo las flechas mágicas se consideran ataques mágicos.

*P. ¿Las flechas Dientes de Dragón tienen algún efecto en unidades formadas por miniaturas con una sola herida? ¿Y el efecto se aplica si la herida resulta salvada?*

R. No. El efecto sólo se aplica a las heridas no salvadas, y cualquier miniatura con una sola herida que sufra una herida, está de hecho, muerta... ¡y los muertos no realizan chequeos de estupidez!

*P. ¿Cómo afecta a su unidad una miniatura de tropa con estupidez (por ejemplo, si un Ogro toro de una unidad de Ogros resulta herido por una flecha Diente de Dragón)?*

R. Sigue las reglas de los personajes con *estupidez* en unidades sin *estupidez*. De todas maneras, es válido retirar la miniatura con esta regla como víctima de las heridas infligidas en la unidad (¡tener *estupidez* también significa que los compañeros pueden convencerlo para actuar como escudo!).

*P. ¿La Piedra del Retoñar se activa si el portador resulta herido por un ataque que aniquilaría en el acto a la miniatura (por ejemplo, realiza heridas múltiples o golpe letal)? Si es afirmativo, ¿se considera que la miniatura ve reducido su atributo de Heridas a 1?*

R. No. En la descripción del objeto no se indica que éste se active si la miniatura es aniquilada en el acto.

*P. ¿La tirada de salvación especial que confiere la Piedra del Retoñar es permanente? Por ejemplo, cuando un personaje ve reducido su atributo de Heridas a 1 y la piedra se destruye, ¿la tirada de salvación especial es permanente o sólo puede utilizarse una vez?*

R. Sólo puede utilizarse una vez.

*P. ¿Puedes utilizar el Feldespato de los Sabios en la fase de movimiento del enemigo? ¿Puedes utilizarlo para teleportar al personaje/unidad fuera del combate?*

R. No, sólo en tu fase de movimiento, pero puede utilizarse para teleportar al personaje/unidad fuera del combate.

*P. El Colgante de Ámbar cancela la regla siempre ataca primero?*

R. Sí, el enemigo siempre va en último lugar. Sin excepciones.

*P. ¿Gaemrath, el Estandarte del Invierno, puede utilizarse en la fase de movimiento del adversario?*

R. Sí, ya que no pone que tenga que ser en "tu" fase de movimiento, o cualquier otra cosa parecida.

*P. En un gran combate, con muchas unidades de elfos silvanos y muchas unidades enemigas, cuando el enemigo se desmoraliza, ¿qué unidades se ven afectadas por Faoghir, el Estandarte del Otoño?*

R. Todas las unidades enemigas que estuvieran en contacto con la unidad que lleva el estandarte.

### Estirpes

*P. ¿Un Noble o Biennacido puede pertenecer a más de una estirpe, como un explorador de los cambiantes?*

R. No, sólo puede pertenecer a una.

*P. ¿Un personaje con la estirpe de los jinetes de Kurnous pueden llevar el Yelmo de la Cacería?*

R. No, ya que no sustituye a su armadura habitual.

*P. ¿Un personaje de la estirpe de los bailarines guerreros puede utilizar un arma a dos manos para obtener +2 en su Fuerza? ¿O comprar cualquier otra arma para utilizarla?*

R. No. Las reglas de la estirpe de los bailarines guerreros dice que todos los personajes bailarines guerreros tienen la regla especial *armas de*

*bailarín*. Esto significa que, independientemente del tipo de armas que lleve la miniatura, ésta tendrá la regla *armas de bailarín*.

*P. ¿Un personaje de las estirpes eternas puede equiparse con una armadura o armas adicionales y seguir beneficiándose del estilo de combate de la guardia eterna?*

R. Sí, pero no puede beneficiarse de ellas.

*P. ¿Las estirpes eternas, tejedores de encantamientos o jinetes de Kurnous hacen que un personaje no pueda llevar un arco largo?*

R. No. La miniatura se queda con el arco largo (y si el personaje es de la estirpe jinetes de Kurnous o tejedores de encantamientos, cualquier impacto del arco se considera mágico).

*P. ¿Un miembro de la estirpe de los forestales puede equiparse con un arco mágico y elegir si utiliza el arco mágico con sus efectos mágicos o su arco largo normal con el disparo letal?*

R. Sí, ya que este tipo de limitación sólo se aplica a las armas de combate cuerpo a cuerpo.

*P. ¿El ataque adicional de la estirpe de los cambiantes les proporciona también +1 Ataques con el Arco de Loren?*

R. Sí, ya que modifica su perfil.

### Personajes especiales de los Elfos Silvanos

*P. A pesar de ser indesmoralizable, las reglas de Orión (y las imágenes) indican que puede unirse a una unidad desmoralizable. En ese caso, ¿qué procedimiento se sigue si la unidad pierde el combate?*

R. Orión no es verdaderamente *indesmoralizable*, ya que su regla especial espíritu de Kurnous tiene unas cuantas excepciones y advertencias, por lo que puede unirse a una unidad de la manera habitual. Si su unidad pierde un combate, las demás miniaturas de la unidad realizan un *chequeo de desmoralización* normal y pueden huir. Orión se quedará en el combate y recibirá las heridas. Si Orión resulta destruido por estas heridas, el enemigo puede perseguir al resto de la unidad si no han superado el chequeo.

## La Magia de los Elfos Silvanos

*P. ¿La Garra del Halcón ignora las tiradas de salvación por armadura igual que un lanzavivotes?*

R. No, se aplican las *tiradas de salvación por armadura* de la manera habitual.

*P. ¿Quién sería el General en un ejército en el que estén incluidos Drycha y Orión? ¿Sería posible un ejército con ambos personajes?*

R. No pueden utilizarse en el mismo ejército.

*P. ¿Drycha consigue Ataques adicionales por cada herida que haya sufrido? ¿Y conserva los Ataques adicionales si es curada?*

R. Sólo se cuentan las heridas que sufre. Conserva los Ataques adicionales, aunque sea curada.

*P. Si Drycha es aniquilada antes de invocar unidades, ¿las unidades que aún no ha invocado resultan también destruidas, entran al tablero desde la zona de despliegue, o algo por el estilo?*

R. No entran en combate, pero tampoco se consideran destruidas.

*P. ¿La plantilla del Arco de Araban sigue las reglas de la catapulta excepto lo que se describe? En otras palabras, ¿se dispersa después de colocarla? ¿Tiene doble Fuerza en el agujero central? ¿Causa 1D6 heridas?*

R. No se dispersa (debes realizar una tirada para herir), no tiene doble Fuerza bajo el agujero central (ya que los impactos se resuelven con Fuerza 3, pero sí causa 1D6 heridas).

*P. Si los dos gemelos son aniquilados, ¿Ceithbin-Har o Gwindalor pueden realizar un chequeo de liderazgo antes de la reacción, según el resultado 5-6 de la tabla de reacción de monstruos?*

R. No, se aplica directamente el resultado 5-6.

*P. ¿El daño directo del Cántico de los Árboles está limitado a un radio de 45 cm del hechicero? ¿O tiene alcance ilimitado?*

R. No tiene restricción en el alcance.

*P. ¿El Cántico de los Árboles funciona en un elemento de escenografía que contenga árboles y elementos que no sean bosque (como un río o un edificio)?*

R. No, sólo funciona en una zona del terreno que incluya árboles y ningún otro elemento mayor.

*P. ¿Puedes mover bosques fuera del tablero con el Cántico de los Árboles?*

R. No, todos los jugadores saben que no hay mundo más allá del borde del tablero!

*P. La Senda Secreta permite a las unidades ver a través de elementos de escenografía, por lo que ¿pueden cargar contra una unidad “que no se vea” o disparar armas de proyectil contra una unidad que esté detrás de ese elemento de escenografía?*

R. No. Los efectos de la *Senda Secreta* no alteran la línea de visión. La referencia a “terreno abierto” se refiere a la habilidad de mover sin ningún tipo de penalización.

*P. ¿Cuánto dura la adicional bonificación de +1 al Ataque del hechizo La Llamada de la Cacería?*

R. La bonificación de +1 al Ataque sólo se aplica hasta la siguiente ronda de combate.

*P. ¿La Llamada de la Cacería puede mover a una unidad bajo los efectos del Estandarte del Invierno?*

R. No, ya que la unidad no puede mover.