

EJÉRCITOS WARHAMMER

EL IMPERIO - ERRATA Y FAQs

ERRATA

Estas correcciones se han incluido en la segunda impresión del libro en inglés, allí donde se ha creído que el texto resultaba confuso o contradecía otras partes.

Página 74, Luthor Huss, Reglas especiales:
Elimina Bendiciones de Sigmar, Furia justiciera y Plegarias a Sigmar.

FAQs

P. Dado que el Odio por lo general sólo funciona durante el primer turno de combate, ¿Si un jugador opta por usar la regla de "¡El fin está próximo!" en el segundo turno de combate o subsiguientes, los Flagelantes pueden repetir los ataques fallidos?

R. Si, dado que este efecto se renueva al principio de cada turno de combate, lo que cuenta para ellos como su primer turno de combate.

P. Cuando una unidad recibe una carga en la fase de magia del enemigo, ¿está permitido que sus destacamentos reaccionen con una contracarga?

R. Dependerá de la descripción exacta del hechizo en cuestión, dado que por lo general debería permitirse la contracarga de los destacamentos imperiales. Si el hechizo permite que el enemigo reaccione a la carga de forma normal (como el Acechante Invisible (Saber de las Sombras)), entonces se puede contracargar sin problemas. Si el hechizo no permite las reacciones normales a la carga, entonces no se permitiría.

P. ¿Un Archilector puede mantener dos Plegarias a Sigmar que permanezcan en juego?

R. No. Las Plegarias a Sigmar funcionan exactamente como objetos portahchizos. Así, en cualquier momento en el que un Archilector lance una plegaria, dispersa automáticamente cualquier plegaria anterior que siguiese en juego.

P. Si se lanza la plegaria del Martillo de Sigmar sobre un hechicero o una miniatura con armas de proyectiles, ¿le permite repetir las tiradas fallidas para impactar/herir de sus hechizos o disparos?

R. Si. La plegaria del Martillo de Sigmar no se limita únicamente al cuerpo a cuerpo.

P. Si se lanza la plegaria del Martillo de Sigmar sobre un Maestro Ingeniero que actúe como dotación adicional en un Cañón de salvas, ¿Permitiría que el Cañón de salvas repitiese las tiradas fallidas para impactar/herir de sus disparos?

R. No. Sólo funcionaría sobre el propio Ingeniero.

P. Un Archilector o un Sacerdote Guerrero que sea indesmoralizable como resultado de los efectos de la plegaria de Fe inquebrantable, ¿podría unirse a una unidad de Flagelantes que también son indesmoralizables?

R. No. Únicamente las miniaturas con la regla de indesmoralizables en su perfil pueden hacerlo. Imagina que se unen a la unidad, se pierden los efectos del hechizo y a causa de este desliz el universo implota en un vórtice de anti-lógica, ¿Entonces qué?!

P. ¿El Altar de Guerra sufre un -1 al movimiento a causa de la barda de los caballos de guerra?

R. Si, de la forma normal.

P. En partidas que involucren ejércitos de 3000+ puntos por bando, ¿el bando imperial podría desplegar más de un Altar de Guerra?

R. No. Sólo existe un Altar de Guerra. El libro del Imperio hace distintas referencias al hecho de que sólo hay un único Altar de Guerra, incluyendo “[...] el Gran Teogonista puede mandar a la batalla a uno de sus archilectores subido en el Altar de Guerra.

P. ¿En el caso de que el Archilector del Altar de Guerra muera, se retiraría del juego el Altar de Guerra?

R. No. No existen reglas respecto a retirar carros a consecuencia de las bajas de sus tripulantes/personajes, por lo que el Altar de Guerra (obviamente guiado por el poder de Sigmar) se mantiene en el campo de batalla y opera de forma normal, como cualquier otro carro.

P. ¿El hechizo del Saber de la Luz contenido en el Grifo dorado del Altar de Guerra, es lanzado por el Archilector o por el Grifo dorado? Si lo lanzase el Archilector, dispersaría automáticamente cualquier plegaria anterior que siguiese en juego.

R. El libro de imperio indica que este hechizo es lanzado por el Archilector, con lo que, efectivamente, dispersaría las plegarias que siguiesen en juego (que funcionan exactamente como los objetos portatechizos) que hubiesen sido lanzadas por el Archilector. Por lo que es mejor lanzar el hechizo del Grifo dorado antes de usar las plegarias del Archilector.

P. ¿Se puede equipar a los sacerdotes de Sigmar con objetos portatechizos?

R. Si. Sus plegarias no son objetos portatechizos.

P. ¿Cómo determinas los arcos frontal, flancos y retaguardia de un Tanque de Vapor?

R. Lo mejor que puedes hacer es ponerlo sobre una base de carro (50mm x 100mm).

P. Los impactos del Tanque de Vapor que se usen para apisonar al enemigo, ¿se resuelven a la vez que el resto de impactos, antes de que ataque el enemigo?

R. Si, como es lo normal para los impactos en combate.

P. Cuando un Tanque de Vapor está trabado con múltiples unidades enemigas (ya sea por el frente/flanco/retaguardia), y decide gastar puntos de vapor para hacer picadillo al enemigo, ¿cómo se asigna el daño?

R. El jugador que controla el Tanque de vapor elige una de las unidades en contacto con él, y todos los impactos se aplican sobre esta unidad.

P. En un turno en el que el Tanque de Vapor genere puntos de vapor, ¿puede pivotar de forma gratuita, sin invertir puntos de vapor en su movimiento?

R. No. Para poder pivotar tendrá que invertir al menos un PV en su movimiento.

P. Si el enemigo reduce las heridas del Tanque de Vapor a 5 o menos, ¿obtiene la mitad de Puntos de Victoria?

R. No. El tanque de Vapor se considera una Máquina de guerra. Las reglas de los Puntos de victoria indican claramente que las máquinas de guerra nunca otorgan la mitad de sus PV.

P. ¿El hechizo Pozo de sombras del Saber de las Sombras puede afectar al Tanque de Vapor?

R. No. Los únicos hechizos que pueden afectar al Tanque de Vapor son aquellos con un valor de Fuerza. Dado que el Pozo de sombras obliga a las miniaturas afectadas a realizar un chequeo de Iniciativa, el Tanque de Vapor lo ignora.

P. ¿Se puede destruir un Tanque de Vapor con la habilidad especial golpe letal generada por la Virtud de la heroicidad de Bretonia?

R. Si, dado que se trata de un objetivo grande.

P. ¿Cómo funcionan los efectos de la Campana Gritona y el Orbe de cobre en el Tanque de vapor, dado que se refieren a heridas en lugar de puntos de estructura?

R. Considera los "Puntos de estructura" como "heridas".

P. ¿La runa de la Furia y la Destrucción puede afectar un Tanque de Vapor?

R. Si, su movimiento se reduce a 4 cm por cada punto de vapor invertido.

P. Cuando una unidad de Caballeros del Imperio equipada con un Estandarte del Matademonios desea cargar sobre una unidad enemiga que cause Miedo, ¿esta unidad deberá superar un chequeo de miedo para declarar la carga?

R. Si. La unidad con el Estandarte del Matademonios no empieza a causar Miedo hasta el momento en el que se determina que se encuentra a distancia de carga del enemigo. La comprobación de la distancia no se efectúa hasta que la unidad ha pasado el chequeo de liderazgo para declarar la carga.

P. ¿Cómo funciona el Cesto de la Hechicería de Aldred en relación a un hechizo capturado que levante una nueva unidad de miniaturas de no-muertos? ¿Quién controlará esas miniaturas de no-muertos?

R. Estarían bajo el control del jugador que utilizó el Cesto, pero a partir de entonces, al principio de cada uno de sus siguientes turnos, deberá chequear para ver si se desmoronan dado que no hay ningún general no-muerto que les dirija.

P. ¿El Cesto de la Hechicería de Aldred puede robar cánticos del ejército de los Reyes funerarios? Si es así, ¿a qué nivel de poder se efectúan los cánticos?

R. Si. Los cánticos salen con un nivel de poder de 2D6 si se han robado de un Sacerdote, 3D6 si se ha robado de un Sumo Sacerdote, o 1D6 si se ha robado de un Príncipe o un Rey Funerario.

P. ¿Se puede usar el Espejo de Van Hortsman para cambiar el perfil con el de una Montura Monstruosa (como por ejemplo un dragón)?

R. No. El concepto "enemigo" en el contexto de un desafío suele interpretarse como el personaje enemigo (o el campeón), que es quien está combatiendo en el desafío.

P. ¿En que momento se determina el hechizo contenido en el Anillo de Volans?

R. En el momento de elegir los hechizos al principio del juego.

Gracias a: El consejo de FAQs del gran Lobo.