

# EJÉRCITOS WARHAMMER

## ORCOS Y GOBLINS - ERRATA Y FAQs

### ERRATA

### FAQs

Página 25. Fanáticos, añade a las reglas especiales: "Inmunes a psicología"

Página 45. Estandarte del ¡Waaagh! de Gorko, cambia la última frase por: " Si la carga resulta ser fallida, la unidad avanzará la distancia normal de una carga fallida".

Página 50 y 51. Portaestandarte de batalla, cambia el primer párrafo por: "Un Gran Jefe de ejército puede portar el Estandarte de Batalla por +25 pts".

*P. Cuando un fanático atraviesa una unidad inflige 1D6 impactos de Fuerza 5 con poder de penetración. Cualquier unidad que acabe su movimiento sobre el fanático recibirá 1D6 impactos de F5, y 1D6 de F5 adicionales cuando el fanático muere. ¿Estos también son ataques con poder de penetración?*

R. Si.

*P. Existen algunos casos (Pinchagarrapatoz de Skarsnik, el poder del ¡Waaagh!) en los que el jugador tiene que contar "Orcos" o "Goblins" para determinar el poder de un objeto, el poder del ¡Waaagh!, etc.*

*¿Esto incluye a los Orcos Salvajes, Orcos negros, Jinetes de jabalí, etc como "orcos", y Goblins nocturnos, Goblins jinetes de araña, etc. como "goblins"?*

R. Si, cuando cuentes orcos, cuenta todos los orcos de cualquier tipo. Lo mismo ocurre con los goblins.

*P. ¿Una unidad puede sufrir los efectos de los equipos de redes de los goblins nocturnos en múltiples ocasiones?*

R. Una vez una unidad queda enredada en las redes en una fase de combate, no acumulará efectos posteriores en la misma fase, con lo que el máximo modificador a la fuerza que darán las reglas será un -1.

*P. El hechizo del Waaagh hace que cualquier unidad amiga avance 5D6 cm hacia el enemigo más cercano. ¿Esto también incluye a los fanáticos?*

R. Si. Los fanáticos se mueven exactamente del mismo modo que lo harían en la fase de movimiento, a excepción de que la dirección de su movimiento está dirigida al punto más cercano del enemigo visible más cercano. Si el fanático no puede ver a ningún enemigo, se moverá en una dirección al azar.

*P. Azhag, con su Corona de la hechicería, elige sus hechizos de la lista del saber de la muerte. ¿En el caso de una disfunción, tira en la tabla de disfunción del Waaagh o en la tabla del reglamento de Warhammer?*

R. Dado que Azhag no es un Chamán, si no un hechicero, usará la tabla de disfunciones del reglamento.

*P. Los efectos de algunos objetos mágicos dependen del bonificador por filas de la unidad (como el Pinchapuerkoz de Porko). ¿Significa que si la unidad está trabada por el flanco o la retaguardia con una unidad con potencia de unidad de 5 o más (por lo que tiene su bonificador de filas anulado), esos objetos mágicos quedan anulados?*

R. Se cuenta el bonificador por filas en el momento en el se utiliza el objeto, por lo que si en ese instante la unidad no tiene bonificador por filas, el modificador será 0.

*P. ¿Los Fanáticos se tienen en cuenta en el momento de ver si su unidad está a la mitad de sus efectivos para contar los puntos de victoria?*

R. No, los Fanáticos nunca se tienen en cuenta para esto, ni otorgan puntos de victoria por si mismos. Sólo tienes que contar los goblins nocturnos de la unidad. Los puntos para incluir los Fanáticos se añaden al coste de la unidad, del mismo modo que las otras mejoras (como un músico, por ejemplo).

*P. ¿Los carros que montan los personajes se compran como unidades especiales, como en los otros libros de ejército?*

R. No, se compran y se cuentan como si fueran monturas monstruosas. Esto también significa que no se pueden comprar más opciones para estos carros (las opciones sólo pueden comprarse para los carros que son unidades especiales), que los puntos de victoria del carro se cuentan aparte de los del personaje que va montado en ellos, exactamente igual que en el caso de las monturas monstruosas.