

EJÉRCITOS WARHAMMER

BESTIAS DEL CAOS - ERRATA Y FAQs

ERRATA IMPORTANTE:

Las referencias a Hordas del Caos

El libro de ejército de Bestias del Caos se diseñó para ser compatible con el libro de ejército de Hordas del Caos, que ha dejado de producirse. De este modo, incluye varias referencias a reglas y opciones que aparecieron en Hordas del Caos, que también podían usarse con ejércitos de Bestias del Caos. En el futuro, todos los libros de ejército serán totalmente comprensivos e individuales respecto a reglas y no interactuarán ni harán referencias entre ellos.

Eso implica que ahora consideraremos el libro de Bestias del Caos como un libro individual, e ignoraremos las referencias a Hordas del Caos. Por ejemplo, las unidades de Bestias (páginas 54 - 55) son las unidades básicas del ejército, y no se podrán incluir en el ejército miniaturas ni de Demonios del Caos ni Guerreros del Caos.

Por supuesto, no dejes que esto te impida mezclar unidades de cualquiera de estos tres libros (así como cualquier otro aliado "malvado") en partidas grandes y legendarias, escenarios en concreto, campañas y demás, en las que las fuerzas del Caos pudiesen aliarse para traer la condenación al mundo de Warhammer.

Finalmente, todos los jugadores de Bestias del Caos pueden estar tranquilos, ya que ya estamos trabajando en la nueva edición del libro de ejército.

ERRATAS

Página 19. Manada, sexto párrafo. La primera frase debe cambiarse por:

"Si carga o recibe una carga, la unidad deberá formar como lo hacen las unidades con la regla de Incursores.

FAQs

La Manada Salvaje

P. Al alinearse en el cuerpo a cuerpo con un enemigo cuya base es demasiado pequeña como para permitir cinco miniaturas en contacto peana con peana (por ejemplo, un personaje independiente), ¿Podrían alinearse las Bestias del Caos en filas de 5 para obtener bonificadores por filas?

R. No. La 7ª edición de Warhammer cambió el mínimo para obtener el bonificador de filas a cinco, pero las reglas de las Bestias del Caos especifican "cuatro", no "lo necesario para obtener bonificación por filas".

P. El texto en la página 60 indica que un personaje con una Marca del Caos puede montar en un carro de Tuskhors si ambos cuentan con la misma Marca del Caos. ¿Cuántos puntos cuesta darle una Marca a un Carro de Tuskhors?

R. Puedes ponerle la Marca del Caos al Carro de Tuskhors por el precio en puntos que cuesta ponerle una marca a un regimiento (página 60-61)

P. ¿Exactamente en qué momento entran en la mesa las unidades emboscadas?

R. Durante el resto de movimientos de la fase de movimiento del turno en el que se haga sonar el cuerno. Ten en cuenta que el jugador de los Hombres Bestia es quien hace sonar el cuerno, indica sus puntos de entrada deseados y realiza el chequeo de liderazgo durante la fase de movimiento, antes de reagrupar las tropas que huyen.

P. ¿Cuál es la manera correcta de colocar a los Hombres Bestia emboscados sobre la mesa en su punto de entrada? ¿Se deben alinear todas las miniaturas con el borde de la mesa?

R. Cada miniatura entra en la mesa desde su punto de entrada, avanzando únicamente su movimiento base (no mediante un movimiento de marcha, como se indica en la página 43 de reglamento). Fíjate en que es un proceso ligeramente distinto que las reglas principales de unidades que vuelven de fuera del tablero, ya que las reglas del libro de Bestias del Caos indican cómo mover las miniaturas emboscadas a la mesa.

P. ¿Qué ocurre si inflinges suficientes heridas a una manada de Bestias como para matar a todos los Gors (incluyendo al grupo de mando)? ¿Puedes salvar al grupo de mando asignando dos heridas a Ungors? Si no es así, ¿el instrumento y el estandarte se pierden o pueden recogerlos los Ungors?

R. No puedes eliminar ungors en esta situación. Si el grupo de mando de gors es eliminado, los ungors no podrán recoger ni el estandarte ni el instrumento.

P. Si una manada de Bestias recibe un impacto de plantilla, ¿cómo asignas las heridas? ¿Las unidades que están bajo la plantilla son las únicas que reciben el impacto? ¿O se pueden asignar las heridas de los gors debajo de la plantilla a los ungors fuera de ella?

R. La plantilla impacta específicamente a las miniaturas bajo ésta, así que en este caso las heridas no pueden transferirse a los ungors.

P. Si una unidad indisciplinada (por ejemplo una manada de bestias) declara una carga sobre una unidad que cause miedo y falla el chequeo de miedo correspondiente (y no se mueve), ¿otro resultado de indisciplinados (por ejemplo, un resultado de "1" en la fase de movimientos obligatorios) le ofrece otra oportunidad a la unidad indisciplinada de cargar sobre la unidad que causa miedo? ¿O se mantiene el resultado del chequeo anterior fallido?

R. Las unidades que fallan un chequeo de Indisciplinados deben cargar "contra la unidad enemiga más cercana siguiendo las reglas

habituales". Cuando una unidad falla un chequeo cuando quiere cargar, el reglamento indica que la unidad "no puede cargar y debe mantenerse inmóvil en esa fase de Movimiento". Ya que las "reglas normales" no les permiten cargar o moverse, el resultado del chequeo original prevalece. Básicamente, Indisciplinados es una desventaja, por lo que parecería raro que pudiesen cargar gracias a ella cuando en circunstancias normales no podrían hacerlo.

P. ¿Un jugador debe tirar por las unidades indisciplinadas (por ejemplo las manadas de bestias) si se han reagrupado ese turno? ¿y qué ocurre con las unidades que esté huyendo, trabadas en combate, etc.?

R. No, tal como se explica en la respuesta anterior, el chequeo de indisciplinados sólo lo efectuarán las unidades que pudiesen moverse normalmente en la fase de resto de movimientos.

P. ¿Cómo funcionan los impactos de un carro contra una manada de bestias? ¿Se tratan como las bajas causadas por el disparo (por lo que se quitan los ungors primero)?

R. Los impactos se distribuyen como impactos de disparo, así que los ungors recibirían los impactos del carro en primer lugar. ¡Obviamente los gors se abren paso para ponerse a salvo!

Trofeos de las Bestias

P. ¿La Runa de la bestia verdadera afecta a personajes monstruosos (por ejemplo Milenarios, grandes demonios, grandes Shaggoth, etc)?

R. No, son personajes. Nota: esto significa que un Shaggoth queda afectado, mientras que un gran Shaggoth no. Se considera que un personaje monstruoso tiene la fortaleza mental y la voluntad como para resistir este tipo de cosas, mientras que la mayoría de los otros monstruos tienen un comportamiento más instintivo y menos cerebral.

P. ¿Cuántos personajes del Caos pueden llevar armaduras del Caos en un ejército?

R. Uno. La "Armadura del Caos" es un objeto mágico del libro de Bestias del Caos.

P. El Bastón de Darkoth es un objeto mágico arcano que contiene un conjuro y "se considera un cayado de la manada" en el cuerpo a cuerpo. Dado que el objeto no es literalmente un "Arma mágica", ¿los ataques del Bastón de Darkoth se consideran ataques mágicos?

R. Si, son ataques hechos con el bastón, que es un objeto mágico y que por consiguiente, cuentan como mágicos.

Magia del Caos.

P. ¿Cuando una unidad enemiga se ve afectada por el Fuego Verde de Tzeench y tiene distintas armas entre las que escoger, quien decide qué armas debe utilizar? Por ejemplo, si una unidad está equipada con armas a dos manos y escudos, ¿usarían las armas a dos manos (opción del hechicero) o el arma de mano y el escudo (opción del propietario de la unidad)?

R. La elección es de Tzeench (es decir, el hechicero). No obstante, si únicamente están equipados con armas de mano y escudos, usarían los escudos pero no obtendrían el modificar defensivo del arma de mano y el escudo (como si la unidad hubiese recibido un ataque desde el flanco o la retaguardia).

P. ¿Cómo funciona el conjuro de Fuego Verde de Tzeench contra una unidad que incluya distintos tipos de miniaturas básicas (como una manada de bestias)?

R. En una unidad combinada, las miniaturas impactarán a otras miniaturas de su mismo tipo (así, por ejemplo, los Gors impactarán a otros Gors, y los Ungors a otros Ungors).

P. Los hechizos del saber de Tzeench (que tienen nombres de fuegos de distintos colores) se consideran ataques flamígeros?

R. No, no lo son. Las llamas mágicas de la transformación no tienen nada que ver con el fuego mundano.

P. El conjuro de Tzeench genera Horrores. ¿Qué son y donde puedo encontrar sus reglas?

R. El hechicero puede elegir entre usar miniaturas de Horrores rosas y las reglas del libro Ejércitos Warhammer: Demonios del Caos,

o miniaturas de Bestigors con las reglas de Tzaangors de este mismo libro (ver página 54).

P. Si el hechizo de Tzeench Fuego índigo se lanza sobre una unidad de hostigadores, ¿dónde se colocan las miniaturas recién creadas? Por regla general se colocarían en la fila frontal, pero obviamente los hostigadores no tienen una fila frontal.

R. Las miniaturas recién creadas se colocan junto a la miniatura del hostigador más cercano al lanzador del conjuro. Seguidamente los hostigadores forman junto a ellos de forma normal.

P. ¿Una unidad afectada por el hechizo de Deseos inalcanzables sigue declarando sus cargas sobre las unidades en LDV pero no en la línea designada por el hechizo? ¿Qué ocurre con las unidades con Furia asesina que están obligadas a declarar cargas siempre que puedan? Si una unidad queda afectada, ¿se considera "inmune a psicología" o los efectos de la psicología afectan a su movimiento? ¿Puedes elegir huir como reacción a una carga en la dirección opuesta a la indicada por el hechizo? Al lanzar un hechizo o un cántico que afecte el movimiento de una unidad, ¿puedes elegir libremente la dirección o te ves forzado a mover la unidad en la dirección marcada por el conjuro de Deseos Inalcanzables?

R. El hechizo afecta a los movimientos voluntarios de la unidad: todo movimiento involuntario, incluyendo aquellos que son resultado de un hechizo o un cántico (incluyendo las declaraciones de carga) deben hacerse en la dirección marcada por el hechizo de Deseos inalcanzables. Esto también incluye la dirección voluntaria a la que mueven los Engendros y las vagonetas de ataque snotling. No obstante, la unidad afectada no es inmune a Psicología, y todos los movimientos obligatorios siguen sus propias reglas (cargas obligatorias, chequeos de Terror fallidos, etc.) La unidad sigue pudiendo huir de una carga, pero seguirá estando ajo los efectos del hechizo en cuanto recupere su libertad de movimientos.

P. ¿Puede lanzarse el hechizo Tormento lujurioso varias veces sobre una misma unidad, provocándole daños adicionales al principio de cada turno?

R. No, los efectos de este hechizo no son acumulables.

P. ¿Si el objetivo del hechizo Tortura deleitable está montado en una montura monstruosa o en un carro, atacará a la montura monstruosa o al carro?

R. No, ya que se trata de partes distintas de una misma miniatura.

Gracias a: El consejo de FAQs del gran Lobo.