

EJÉRCITOS WARHAMMER: ALTOS ELFOS - ERRATAS Y FAQs

ERRATAS

Pág. 71. Objetos mágicos, Alabarda Fénix.

Sustituye:

“Todos los ataques efectuados con la Alabarda Fénix se consideran ataques flamígeros”.

por:

“**Alabarda**. Todos los ataques efectuados con la Alabarda Fénix se consideran ataques flamígeros”.

FAQs

Las Fuerzas de Ulthuan

P. Cuando dos miniaturas con la regla siempre ataca primero (SAP) están trabadas en combate, y una de ellas está equipada con un arma a dos manos, ¿la miniatura equipada con el arma a dos manos ataca en último lugar? Por ejemplo, si un Alto Elfo con un atributo de Iniciativa 6 y equipado con un arma a dos manos está en combate con una miniatura enemiga con la regla SAP, Iniciativa 4 y un arma de mano, ¿quién ataca primero?

R. Cuando dos miniaturas con la regla SAP están trabadas en combate, atacará primero el que tenga mayor atributo de Iniciativa (se tirará un dado en el caso de que la Iniciativa sea la misma). Cualquier otra situación, como la carga, armas a dos manos, etc., se ignorarán, ya que predomina la regla SAP.

P. ¿Cuántos Puntos de Victoria cuesta un Dragón Solar dirigido por un Mago Dragón de Caledor?

R. 230 puntos. El Mago Dragón cuesta 120, y se le añaden los puntos por cualquier mejora y objetos mágicos que lleve.

P. ¿Las Capas de León proporcionan cualquier tipo de protección contra los proyectiles mágicos (u otros tipos de magia directa)?

R. No, no tiene efecto alguno contra los demás ataques mágicos.

Héroes de Ulthuan

P. ¿El Talismán de Hoeth de Eltharion le permite utilizar los hechizos del Saber de la Alta Magia, o sólo le limita a utilizar los hechizos de uno de los ocho Saberes de la Magia descritos en el reglamento de Warhammer?

R. No puede utilizar la Alta Magia. Es más un guerrero que un mago.

P. ¿Tyrion tiene una tirada de salvación por armadura de 1+ o de 0+?

R. Una tirada de salvación por armadura de 0+. La barda de Malhandir no afecta a esta tirada de salvación, pero está a lomos de este corcel élfico (por eso tiene un modificador de +1 en su tirada de salvación por armadura). La Armadura de Dragón de Aenarion le garantiza una tirada de salvación por armadura de 1+, pero esto no quiere decir que no pueda modificarse.

P. ¿Teclis se considera un Archimago alto elfo a efectos de garantizar al ejército en el que esté incluido +1 en la tirada de dispersión?

R. Sí. Importante nota filosófica: somos completamente conscientes de que esta respuesta no es lo que pone estrictamente en el reglamento, pero confiamos en que todo el mundo estará de acuerdo en que éste es uno de esos casos en las que no sería justo aplicar las reglas de manera estricta.

Las Artes de Saphery

P. ¿La Disipación de Magia afecta a los objetos portabechizos o a los cánticos de los Reyes Funerarios?

R. No, ya que no tienen valor de dificultad.

P. Si la Disipación de Magia se ha lanzado con éxito, ¿hace que sea más difícil dispersar los hechizos que permanecen activos? Por ejemplo, si un Archimago alto elfo lanza con éxito Llamas del Fénix contra el enemigo y, posteriormente, un mago alto elfo lanza con éxito la Disipación de Magia, ¿el enemigo necesita obtener un 14 en la tirada de dados para dis-

persarlo en su turno, o sólo necesita un resultado de 11?

R. El enemigo necesitaría un resultado de 14. La *Disipación de Magia* hace que los hechizos que *permanecen activos* sean más difícil de dispersar, ya que aumentan su valor de dificultad (podría ser una consecuencia inesperada de jugar alrededor de los Vientos de la Magia). Sin embargo, cuando la *Disipación de Magia* deja de funcionar, los hechizos que *permanecen activos* vuelven a tener su valor de dificultad original.

P. Del mismo modo, ¿la *Disipación de Magia* afecta a los hechizos lanzados al nivel de poder de su valor de dificultad? Por ejemplo, si un hechizo se lanza con un resultado de 6 en la tabla de disfunción mágica cuando la *Disipación de Magia* está activa, ¿se lanzaría con su valor de dificultad o con su valor de dificultad +3?

R. Continuando con la respuesta anterior, habría que sumar +3. Este hechizo resulta más difícil de dispersar, ya que tendría un valor de dificultad mayor.

P. Si un hechicero enemigo con resistencia a la magia (como una *Damisela bretoniana*, por ejemplo) está presente en el campo de batalla y se lanza la *Disipación de Magia*, ¿el hechicero enemigo puede aplicar su resistencia a la magia contra el hechizo?

A. No, ya que el hechizo no afecta directamente a las miniaturas enemigas.

La Forja de Vault

P. Si una miniatura (o su montura) equipada con la *Armadura de Dragón* resulta impactada por una bala en llamas, un virote en llamas, una espada en llamas, etc. ¿será inmune a todo el ataque, o puede resultar aplastado por el subyacente virote, bala, espada, etc.?

R. Es inmune a todos estos ataques. Las reglas son claras, y la razón alquímica para esto es que la armadura repele tanto a los elementos de fuego, como a los que están imbuidos en ellos.

P. Si los hechizos que permanecen activos y que causan daño al inicio de todas las fases de magia están activos y un jugador de los Altos

Elfos quiere utilizar el Fragmento de Vórtice, ¿qué prevalece, ¿el daño de los hechizos o el del Fragmento de Vórtice?

R. Puesto que ambos se aplican al inicio de la fase de magia, necesitas aplicar La Regla Más Importante (página 3 del Reglamento) para determinar que ocurre primero.

P. Si un enemigo tiene objetos mágicos o reglas especiales que se activan al inicio de su fase de magia y un jugador de los Altos Elfos quiere utilizar el Fragmento de Vórtice, ¿qué prevalece, los objetos mágicos y reglas especiales del enemigo, o el Fragmento de Vórtice?

R. Consulta la respuesta anterior.

P. Una miniatura con el Arco de Ellyrion ¿sufre una penalización de -1 en la tirada para impactar por tener múltiples disparos? Además, una miniatura con el Arco de Ellyrion, ¿puede dispararlo tres veces como parte de una reacción de aguantar y disparar?

R. No, no tiene la regla *disparos múltiples*, y no, sólo puede disparar tres veces en su fase de disparo.

P. ¿Cómo interactúan el Colgante de la Venganza y las repeticiones de tirada de Kraggi, el ayudante de Thorek Cejobierro?

R. Recuerda que una tirada de dados sólo puede repetirse una vez, por lo que los dos no interactúan nunca a la vez.

En otras palabras, el Colgante te obliga a repetir las tiradas superadas y Kraggi te permite repetir una tirada fallida, pero en ambos casos, no puedes volver a repetir la segunda tirada.

P. Si una miniatura/unidad está protegida con el Incienso Sagrado o una regla parecida (-1 a la tirada para impactar de los disparos efectuados), ¿afecta al 4+ necesario para los impactos parciales causados por un arma que utiliza plantilla, como la catapulta?

R. No, los impactos parciales siempre se resuelven con un 4+.

CORRECCIÓN ERRATAS ALTOS ELFOS

CÓDIGO DE PRODUCTO
03440210001

Si Alith Anar (y la unidad en que se encuentre) se desmoraliza y huye cuando está en combate cuerpo a cuerpo, los oponentes que lo persigan deberán reducir su distancia de movimiento de persecución a la mitad (redondeando hacia arriba).

Página 68, 2ª columna, 2º párrafo de Corona Sombria

Valor en puntos del ejército	Núm. máx. de personajes	Núm. máx. de comandantes	Núm. máx. de héroes
Inferior a 2.000	3	0	3
2.000-2999	4	1	4
3.000-3999	6	2	6
4.000-4999	8	3	8
Cada +1.000	+2	+1	+2

Página 89, 2ª columna

Armadura (una sola opción):
 Armadura ligera3 pts.
 Armadura pesada6 pts.
 Armadura de dragón . .9 pts.

Página 91, 2ª columna, sección opciones príncipe

Armas y armadura
 • Alabarda *Fénix*
 • Armadura pesada

Página 92, 2ª columna, Caradryan, sección armas y armadura

Tamaño de Armas y armadura:
la unidad: • Arma de mano
 5+ • Lanza de caballería
 • Armadura pesada

Página 96, Yelmos plateados, sección armas y armadura

Tamaño de Armas y armadura:
la unidad: • Arma de mano
 5+ • Lanza de caballería
 • Escudo
 • Armadura Dragón

Página 96, Príncipes Dragón de Caledor, sección armas y armadura

Azote del Mal **25 puntos**

Esta extraña arma fue encontrada junto al cadáver de un paladín del Caos. Se desconoce por qué la llevaba, así como el nombre del valiente Elfo que acabó con la vida del paladín.

Los impactos infligidos a un adversario con 2 o más Heridas en su perfil de atributos inicial siempre hieren con un resultado de 2+. Las tiradas de salvación por armadura se ven modificadas según la Fuerza del portador de esta arma.

Página 99, 2ª columna, Azote del Mal

Grupo de mando:

Convierte un Príncipe Dragón en Gran Príncipe Dragón . .20 pts.
 Un Gran Príncipe Dragón puede incluir objetos mágicos por un valor total máximo de25 pts.
 Convierte un Príncipe Dragón en músico10 pts.
 Convierte un Príncipe Dragón en portaestandarte20 pts.
 Un portaestandarte puede incluir un estandarte mágico por un valor máximo de50 pts.

Página 96, Príncipes Dragón de Caledor, sección opciones

Lanzavirotes de Repetición

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzavirotes de Repetición	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	12	4	4	3	3	1	5	1	8

Página 98, Lanzavirotes de repetición, sección atributos

Arco de Ellyrion

40 puntos

Los orígenes de este hermoso arco tallado se han perdido en la memoria de los tiempos, aunque algunos creen que se trata del mismo arco que fue construido para Arathion de Ellyrion hace miles de años.

A efectos de juego, este arco se considera un arco largo normal, con algunas excepciones: su portador puede disparar tres veces a un mismo objetivo en cada una de sus fases de disparo y causa impactos de Fuerza 5.

Página 99, 2ª columna, Arco de Ellyrion

Estandarte de la Templanza

45 puntos

Sombras turbulentas y destellos parpadeantes de luz rodean a este estandarte mientras hondea al viento.

La unidad que porta el Estandarte de la Templanza y cualquier unidad enemiga en contacto peana con peana con la unidad portadora serán inmunes a psicología. Además, las tropas ssujetas a odio y furia asesina pierden esta habilidad, igual que si hubieran perdido una ronda de combate.

Página 101, 2ª columna, Estandarte de Templanza

Sello de Asuryan

40 puntos

Este sello se tatuía en la mano del mago utilizando tintas especiales preparadas con la llama sagrada de Asuryan. Una vez utilizado se desvanece rápidamente hasta que es nuevamente renovado en la llama sagrada.

Dispersa automáticamente un hechizo enemigo. Además, tira 1D6. Si obtienes un resultado de 4+ el hechizo será destruido y el hechicero que lo lanzó no podrá volver a utilizarlo durante el resto de la batalla. Un solo uso.

Página 102, añadir encima de la ilustración del Báculo de la Solidez

Cuerno del Dragón

25 puntos

Encantado por las llamas de un dragón ancestral que agonizaba, el Cuerno del Dragón robustece los corazones más débiles y templar la resolución.

Un solo uso. Una vez por batalla, al inicio de cualquiera de los turnos del portador, este puede hacer sonar el cuerno. Todas las miniaturas Altos Elfos amigas pueden repetir las tiradas no superadas de *cheques de reagrupamiento* o de psicología hasta el inicio de su turno siguiente.

Página 103, 2ª columna, Cuerno de Dragón