



GENERAL'S HANDBOOK

FAQs y erratas oficiales, Versión 1.0

A pesar de que nos esforzamos para que nuestros reglamentos sean perfectos, a veces ocurren errores, o la intención de una regla no queda tan clara como debería. Estos documentos contienen correcciones a las reglas y proporcionan respuesta a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan periódicamente, cada uno tiene un número de versión; cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión y los cambios respecto de la versión anterior se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

ERRATAS

Pág. 82 – Tabla de banda Death, Tabla de seguidores
Cambia los resultados de Flesh-eater Courts de 5 y 6 por: “3 Crypt Flayers”

Pág. 106 – Batallas campales, elige tu ejército
Cambia el último párrafo para que digR:
“Una vez que hayas elegido tu ejército, registra los detalles en una hoja de papel (o en tu hoja de ejército). La hoja debe incluir las unidades de tu ejército, detalles de las mejoras que tenga, su alianza y debe decir qué miniatura del ejército será el general del ejército.

Si tu ejército incluye alguna unidad que recibe keywords cuando despliega, como por ejemplo unidades con Marcas del Chaos, se deben elegir y anotar cuando la unidad se añade a la hoja de ejército. Debes apuntar las habilidades de alianza de tu ejército cuando empiece la batalla, antes de desplegar tu primera unidad. Puedes escoger las habilidades de alianza de la alianza específica de tu ejército o las habilidades de alianza de la Grand Alliance a la que pertenezca tu ejército.

En la página 153 encontrarás una hoja de ejército que puedes fotocopiar.”

Pág. 108 – Puntos de refuerzos

Añade este texto al final del segundo párrafo:
“Las unidades de refuerzo deben pertenecer a la misma Grand Alliance que el resto de tu ejército pero pueden tener otra alianza. Debido a que las restricciones se determinan cuando eliges tu ejército, las unidades añadidas más adelante usando puntos de refuerzo pueden permitir que el ejército exceda sus limitaciones habituales para líderes, artillería y behemoths.”

Pág. 147 – Dwarfs

Añade el siguiente valor de puntos al perfil de los Miners:
“120”

Pág. 156 – Habilidades de alianza, Alianza

Añade este texto al final del segundo párrafo:
“Las habilidades de alianza que elijas se aplicarán durante toda la batalla.”

Cuando elijas las habilidades de alianza de tu ejército, todas las unidades de un warscroll battalion se considera que tienen la alianza que aparece sobre el título del warscroll. Por ejemplo, el warscroll battalion Guardians of Alarielle incluye unidades Sylvaneth y Stormcast Eternals y sobre el título del batallón aparece listada su alianza: Sylvaneth. Esto implica que todas las unidades de Stormcast Eternals del warscroll battalion se consideran parte de la alianza Sylvaneth a efectos de elegir habilidades de alianza. Por otra parte, un ejército formado por unidades SYLVANETH que estén incluidas en este battalion podrían elegir habilidades de alianza Sylvaneth u Order, pero los Stormcast Eternals de este battalion no se beneficiarían de las habilidades de alianza Sylvaneth, ya que no tienen la keyword SYLVANETH.”

FAQs

BATALLAS CAMPALES

P: ¿Cómo determinas a que Grand Alliance pertenece una unidad?

R: La Grand Alliance a la que pertenece cada unidad se define por las keyword de su warscroll; de forma que si una unidad tiene la keyword **ORDER** formará parte de la Grand Alliance Order.

P: En ocasiones es posible “invocar” elementos de escenografía en una batalla. Dado que esos warscrolls de escenografía no tienen puntos, ¿se pueden invocar en partidas de Batalla campal?

R: Sí, y no costarán ningún punto de refuerzos.

P: ¿Las habilidades como la Retribución celestial de Kroak o Conductos de poder arcano del battalion Fatesworn Warband anulan las Tres reglas del Uno, ya que permiten específicamente usar el mismo hechizo más de una vez?

R: No.

HABILIDADES DE ALIANZA

P: Si una unidad usa la habilidad de alianza Destruction de “Destrucción arrasadora”, ¿cuenta como si hubiera movido en la fase de movimiento?

R: No.

P: ¿Puede usarse la habilidad “Destrucción arrasadora” para retirarse?

R: Sí, este movimiento se realiza “como si estuvieras en la fase de movimiento”, así que siempre que obtengas una tirada lo suficientemente alta puedes usar este movimiento para retirarte.

P: Varios rasgos de mando de las tablas de alianza modifican el efecto de un rasgo de combate: Por ejemplo, Gobernante de la noche añade 1 a la tirada de dados del rasgo de batalla Siervos inmortales. ¿A qué miniaturas se aplican estas modificaciones?

R: Se aplican al general y a las unidades que estén dentro del alcance del rasgo de batalla, midiendo desde el general. Así pues, en el ejemplo, el bonificador de Gobernante de la noche se aplicaría al general y a las unidades amigas a 10" o menos del general.

Última actualización: julio 2016