

REGLAMENTO DE WARHAMMER

Actualización oficial, Versión 1.9

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros libros sean perfectos, a veces ocurren errores. Además, en ocasiones publicamos nuevas versiones de nuestras reglas, que requieren modificar las versiones anteriores de nuestros suplementos. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos, por lo que publicamos actualizaciones regularmente para todos nuestros libros. Cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión, y los cambios de la última versión se destacan de color **magenta**. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

Esta actualización se divide en tres secciones: Erratas, Actualizaciones y F.A.Q.s. (Preguntas frecuentes en inglés). Las erratas corrigen los errores del libro mientras que Actualizaciones modifican las reglas del suplemento para que estén de acuerdo con la última versión del reglamento. La sección de F.A.Q.s aclara las dudas más comunes con las reglas. Siempre estamos encantados de responder a nuevas dudas, así que puedes enviarnos tus preguntas (en inglés) a:

gamefaqs@gwplc.com

A pesar de que puedes anotar estas revisiones directamente sobre tu libro, puedes limitarte a imprimir este documento y llevarlo contigo cuando juegues.

ACTUALIZACIONES

Página 134 – Comandantes

Reemplaza ambos párrafos por: “Puedes invertir hasta el 50% de tus puntos en Comandantes. Los Comandantes son los personajes más poderosos de tu ejército, individuos poseedores de un temible poder marcial o mágico.”

Page 134 – Héroes

Reemplaza ambos párrafos por: “Puedes invertir hasta el 50% de tus puntos en Héroes. Los Héroes son personajes menores, no tan intrínsecamente letales como los Comandantes, pero aún así equivalentes a un buen puñado de guerreros ordinarios.”

Page 135 – Tabla resumen de creación del ejército

Reemplaza “Comandantes – Hasta el 25%” por

“Comandantes – Hasta el 50%”

Reemplaza “Héroes – Hasta el 25%” por “Héroes – Hasta el 50%”

Page 162 – Generación de hechizos

Al final del segundo párrafo, añade:

“El Saber de la No Muerte está disponible para cualquier Hechicero.”

(consulta Warhammer Battle Magic: Lore of Undeath o Warhammer: Nagash, disponibles en formato digital en www.games-workshop.com)

ERRATAS

Página 7. Principios generales, Dados.

Añade: “**ELEGIR UNA DIRECCIÓN AL AZAR**

Algunas reglas te indicarán que tienes que elegir una dirección al azar. Para ello, tira el dado de dispersión y utiliza la dirección que te indique la punta de la flecha. Si obtienes un resultado de “Punto de mira”, utiliza la pequeña flecha mostrada en el punto de mira para determinar la dirección”.

Página 9. Principios generales, Plantillas.

Cambia la última frase del último párrafo por: “Recuerda que la peana de la miniatura forma parte de la misma, por lo que siempre que una parte de la peana esté bajo la plantilla, la miniatura resulta impactada”.

Página 24. Movimientos obligatorios, Reagrupar unidades que huyen

Cambia la tercera frase del primer párrafo por: “Una unidad a la que le queden el 25% o menos de sus efectivos iniciales sólo podrá reagruparse con una tirada natural de doble 1.”

Página 27. Resto de movimientos, Refuerzos

Añade: “Además, todas las miniaturas de la unidad deben desplegarse de manera que estén al doble, o menos, de su distancia de Movimiento respecto al borde del tablero por el que han entrado.”

Página 36. Resolución de hechizos, “Permanece en juego”.

Cambia “[...] en cualquier momento)[...]” por “[...] en cualquier momento, a excepción de los Vórtices mágicos que sólo puede decidir terminar con ellos al principio de una fase) [...]”

Página 37. 5. SIGUIENTE HECHIZO, Última frase. Cambia “[...] todos sus intentos de lanzar hechizos [...]” por “[...] todos sus intentos de lanzar o dispersar hechizos [...]”

Página 38. Designar la unidad que va a disparar, ¿Quién puede disparar?, Segundo punto. Cambia: “reorganizado o ha hecho una carga fallida” por “reorganizado o declarado una carga”.

Página 40. Tirar para Impactar, Mover y disparar. Cambia “Las miniaturas que se hayan movido por cualquier motivo durante las fases anteriores de Movimiento o Magia dispondrán [...]” por “Las miniaturas que se hayan movido por cualquier motivo durante este turno dispondrán [...]”

Página 41. Tirar para Impactar, Disparar a largo alcance. Cambia las referencias del ejemplo. Las que indican 16 UM por 18 UM y las que indican 8 UM por 9 UM.

Página 42. Disparo, Tirar para Herir. Añade la siguiente frase al final del cuarto párrafo: “Un resultado de 1 en 1D6, sin importar cualquier modificador, siempre se considerará un fallo”.

Página 43. Tiradas de salvación. Cambia el tercer párrafo por “Ten en cuenta que ninguna salvación, de ningún tipo, puede ser mejor que 1+. Esto no impide que una miniatura esté equipada con objetos o tenga reglas especiales que mejoren dicha salvación por debajo de este límite, simplemente pone un límite en 1+. Recuerda también que cualquier resultado de 1 en el dado siempre es un fallo.”

Página 43. Tiradas de salvación, Escudos. Añade “Si una miniatura no tiene otra salvación por armadura aparte del escudo, obtendrá una salvación por armadura de 6+” al final del segundo párrafo. Cambia el tercer párrafo por “Por ejemplo, un Jinete oscuro está montado, lo que le da una salvación de 6+, también cuenta con armadura ligera lo que mejora su salvación a 5+. Si también llevase un escudo su salvación por armadura sería de 4+.”

Página 45. Retirar las bajas. Cambia la última frase del segundo párrafo por: “Si la unidad se despliega como una única fila, las bajas se retirarán de igual modo desde ambos lados.”

Página 48. Disputar una ronda de combate, Dividir los ataques. Cambia: “[...] que tienen distintos perfiles de atributos, podrá elegir [...]” por “[...] que tienen distintos perfiles de atributos, o dos o más personajes o unidades con el mismo perfil de atributos, podrá elegir [...]”.

Página 51. Combate, Tirada para Herir. Añade la siguiente frase al final del cuarto párrafo: “Un resultado de 1 en 1D6, sin importar cualquier modificador, siempre se considerará un fallo”.

Página 52. Calcular la resolución del combate, Heridas infligidas. Cambia en el último párrafo: “[...] cuentan como si hubiesen infligido tantas heridas como le quedasen a la miniatura abatida.” por “[...] infligen tantas Heridas como tuviera en su perfil la miniatura abatida.”

Página 54. El perdedor chequea Desmoralización, Impasible. Cambia el primer párrafo por: “**Si la unidad derrotada tiene más filas que su enemigo, realizará un chequeo de Desmoralización sin aplicar la diferencia de la resolución del combate como penalizador. Deberás incluir la fila frontal a efectos de determinar si una unidad es Impasible o no**”.

Modifica el cuarto párrafo para que sea: “Las unidades Impasibles no aplican la diferencia de la resolución del combate a los chequeos de Desmoralización”.

Página 55. Reorganizarse en combate, El ganador se reorganiza. Cambia la primera frase del segundo párrafo por: “Reorganizarse en combate es, en esencia, lo mismo que se explica en la maniobra de reorganización (pág. 14), salvo por el hecho de que el centro de la unidad reorganizada no tiene por qué mantenerse en el mismo sitio.”

Cambia la tercera frase del segundo párrafo por: “Existen dos únicas restricciones al reorganizarse en combate [...] antes de empezar la reorganización, y la unidad no podrá reorganizarse de tal modo que entre en contacto con un flanco distinto de cualquiera de las unidades con las que estuviera en contacto.”

Página 60. Combates múltiples y chequeos de desmoralización, Impasible. Cambia: “[...] puede utilizar su valor de Liderazgo sin modificar [...]” por: “no aplica la diferencia de la resolución del combate [...]”. Cambia las dos referencias a: “cualquier unidad enemiga/del enemigo” por: “todas las unidades enemigas [...]”

Página 63. Dirección de huida, Provocado por bajas numerosas. Cambia “[...] quede encarada de espaldas a la unidad [...]” por “[...] quede encarada de espaldas a la unidad/elemento de escenografía [...]”

Página 66. Reglas especiales, ¿Qué reglas especiales tiene? Añade al final del primer párrafo. “Sin embargo, si no se indica lo contrario, las miniaturas no obtienen ningún beneficio adicional por tener la misma regla especial múltiples veces.”

Página 67. Reglas especiales, Ataque adicional. Añade “A diferencia de la mayoría de las reglas especiales, los efectos de múltiples Ataques adicionales son acumulativos.”

Página 70. Reglas especiales, Francotirador. Cambia la primera frase del tercer párrafo “Una miniatura que efectúe un disparo de Francotirador [...]” por: “A no ser que haya declarado una reacción a la carga de Aguantar y disparar, una miniatura que efectúe un disparo de Francotirador [...]”

Página 72. Reglas especiales, Impactos por carga, Resolver los Impactos por carga. Cambia “[...] esta regla no tiene efecto.” por “[...] no se infligirán Impactos por carga.”

Página 72. Reglas Especiales, Resolver los Impactos por carga. Añade la siguiente frase al final del tercer párrafo: “No se pueden efectuar tiradas de ‘Cuidado Señor’ ante los Impactos por carga”.

Página 73. Reglas especiales, Luchar con filas adicionales. Añade “A diferencia de la mayoría de las reglas especiales, los efectos de múltiples Luchar con filas adicionales son acumulativos.”

Página 74. Reglas especiales, Movimiento aleatorio. Añade al final del primer párrafo “Si una miniatura tiene las reglas especiales Movimiento aleatorio y Zancada veloz (un carro con Movimiento aleatorio, por ejemplo), la regla especial Zancada veloz no se utilizará.”

Página 77. Hostigadores, Reorganización gratuita. Cambia “[...] durante su movimiento, siempre que [...]” por “[...] durante su movimiento, incluso si efectúa una marcha, siempre que [...]”

Página 77. Hostigadores, Tropas ligeras. Cambia: “contarán como si tuvieran cero filas [...]” por “contarán como si tuvieran cero filas en combate [...]”

Página 79. Reglas especiales de despliegue, Acechantes Cambia en la segunda frase del segundo párrafo “al principio del turno” por “al principio de su turno”

Página 79. Reglas especiales de despliegue, Vanguardia. Cambia “[...] podrán realizar de inmediato un movimiento de 12 UM, [...]” por “[...] podrán realizar de inmediato un movimiento de hasta 12 UM, [...]”

Página 82. Caballería, Caballería y reglas especiales. Añade a la lista de excepciones “ Si la montura tiene la regla especial Caballería rápida, entonces la miniatura al completo la tiene.”

Página 83. Caballería monstruosa, Segundo párrafo. Sustituye: “Todas las reglas normales de caballería se aplican también a la caballería monstruosa, con una única excepción: la caballería monstruosa siempre utiliza el mayor atributo de Heridas que tenga la miniatura...” por “Todas las reglas normales de caballería se aplican también a la caballería monstruosa, con dos excepciones: la Caballería monstruosa siempre utiliza los mayores atributos de Heridas y Resistencia que tenga la miniatura...”

Página 83. Caballería monstruosa. Añade :
“**APOYO MONSTRUOSO.** Además, el jinete de una miniatura de Caballería monstruosa puede realizar tantos Ataques de apoyo como tenga en su perfil, hasta un máximo de tres.”

Página 85. Bestias monstruosas, Monturas de personajes. Cambia el texto por: “[...] utilizará las reglas de caballería monstruosa (ver página 83).”

Página 85. Bestias Monstruosas. Añade:
“**APOYO MONSTRUOSO.** Además, una Bestia monstruosa puede realizar tantos Ataques de apoyo como tenga en su perfil, hasta un máximo de tres.”

Página 90. Armas, Dos armas de mano / Armas de mano adicionales (solo para miniaturas a pie). Añade “Requiere ambas manos” a las reglas especiales del perfil.

Página 91. Armas, Pistola, Ristra de pistolas. Añade “Requiere ambas manos” a las reglas especiales del perfil.

Página 93. Grupos de Mando, Los Campeones y el disparo. Cambia el tercer párrafo por “ Las únicas excepciones a esto son los ataques que utilizan una plantilla (como los cañones, las catapultas, las armas de aliento, vórtices mágicos y demás).”

Página 96-97. Personajes Individuales, Disparar a los personajes individuales, Segundo párrafo. Cambia “[...] cinco o más miniaturas [...]” por “[...] cinco o más miniaturas de tropa, todas del mismo tipo que él.”

Página 101. Abandonar una unidad Añade al final del cuarto párrafo “ Un personaje no puede abandonar una unidad en el mismo turno en que se unió a ella.”

Página 105. Monturas de Caballería monstruosa.
Añade al final de la última frase del primer párrafo: “incluso si está montado en una bestia monstruosa con una única Herida.”

Página 105. Monturas monstruosas, Disparar sobre monturas monstruosas, Plantillas.
Sustituye la primera frase por “[...], tanto los jinetes como la montura serán impactados automáticamente [...]”

Página 107. El General, Presencia inspiradora.
Cambia: “a 12 UM o menos del él utilizarán el Liderazgo del general en vez del suyo propio” por “a 12 UM o menos de él podrán utilizar el Liderazgo del general en vez del suyo propio”

Página 107. El portaestandarte de batalla, ¡Ni un paso atrás!
Añade al final de esa sección: “Si el portaestandarte de batalla declina un Desafío, y por ello se le desplaza hasta la fila posterior de la unidad, pierde la regla ¡Ni un paso atrás! hasta el final del turno. Sin embargo, si el portaestandarte de batalla lleva un estandarte mágico, sus efectos siguen aplicándose normalmente (no puede ‘desconectarse’).”

Página 109. Máquinas de guerra, Disparar con máquinas de guerra.
Cambia: “A no ser que se indique lo contrario, todas las máquinas de guerra...” por “A no ser que se indique lo contrario, todas las armas cubiertas en esta sección (y todas las demás armas montadas sobre máquinas de guerra)...”

Página 109. Máquinas de guerra, Disparar con máquinas de guerra.
Sustituye la tercera frase por: “[...], y antes de disparar la máquina de guerra deberá girar para encararse con el objetivo elegido [...]”

Página 111. Lanzavirotes, Resolver los impactos del lanzavirotes.
Sustituye la primera frase por: “Si el objetivo es una unidad de cinco o más miniaturas dispuestas en filas, el virote [...]”

Página 112. Cañones, Elegir el objetivo, Última frase del primer párrafo.
Cambia “[...] pueden pivotar sobre sí mismas en la fase de Movimiento [...]” por “[...] pueden pivotar sobre sí mismas en la fase de Disparo [...]”.

Página 114. Catapultas, Disparar una Catapulta,
Cambia en la primera frase: “Colócala en cualquier lugar totalmente dentro de la línea de visión...” por “Colócala en cualquier lugar con el agujero central dentro de la línea de visión...”

Página 119. Bosques. Bosques y movimiento.
Cambia “[...] Volar [...]” por “[...] Vuelo [...]”

Página 127. Edificios. Abandonar un Edificio.
Cambia la segunda frase por “Coloca la unidad en la unidad en la formación que prefieras, con al menos una miniatura de la última fila a 1 UM del edificio y sin ninguna miniatura a menos de 1 UM del edificio.”

Página 143. Condiciones de victoria, Puntos de victoria.
Sustituye el primer párrafo por:
“PUNTOS DE VICTORIA
La mayoría de batallas campales utilizan los puntos de victoria a fin de determinar con facilidad el vencedor. Para ganar tendrás que aniquilar por completo al ejército contrario, u obtener al menos 100 puntos de victoria más que tu oponente, ¡y si obtienen más del doble de los puntos de victoria de tu oponente habrás obtenido una victoria aplastante! Cualquier otro resultado será un empate”.

Página 143. Condiciones de victoria, Puntos de victoria, Estandartes capturados.
Cambia la primera frase por: “Conseguirás 25 puntos de victoria más por cada portaestandarte que hayas retirado según la regla La última resistencia (ver pág. 94) [...]”

Página 150. Batalla 6, La Atalaya, Primer turno.
Cambia la frase por: “El jugador que NO controla la Atalaya juega el primer turno.”

Sección de referencia. El Imperio, Tanque de vapor.
Cambia el tipo de tropa del Tanque de vapor a “C”, su Resistencia a 10 y cambia el tipo de tropa del Comandante ingeniero a “-”.

Sección de referencia. Criaturas arcanas, Gran Dragón de Fuego.
Cambia: “Arma de aliento (F5)” por “Arma de aliento (F5, Ataques flamígeros)”

Sección de referencia. Demonios del Caos.
Añade los siguientes perfiles:

	M	H	A	H	P	F	R	H	I	A	L	Tipo
Aplastador de Khorne	5	5	0	6	4	2	4	2	7	CM		
- Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7	-		
Rastrealmas	6	5	0	3	3	1	5	2	7	Ca		
- Corcel de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	-		

Sección de referencia. El Saber del Fuego, *Cabeza Ardiente*.
Modifica la primera frase para que sea: “*Cabeza Ardiente* es un hechizo de daño directo que puede tomar como objetivo a unidades que estén trabadas en combate”.

Sección de referencia. El saber del Metal, *Mastines dorados de Gehenna*.
Cambia “[...] (esto representa que sus camaradas le ayudan a eliminar los mastines).” por “[...] siempre que la unidad esté compuesta por cinco o más miniaturas de tropa.”

Sección de referencia. El Saber de la Luz, *Protección de Phâ*.

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por: “Los ataques de disparo que no usen Habilidad de proyectiles [...]”

Sección de referencia. El saber de la Luz, *Distorsión temporal de Birona*.

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por “El Movimiento [...]” por “La capacidad de Movimiento [...]”

Sección de referencia. El saber de la Vida, *Resurrección*. Segundo párrafo, segunda frase.

Cambia “[...]” miniaturas eliminadas [...]” por “[...]” Heridas perdidas [...] Cada miniatura de caballería contará como 2 Heridas perdidas anteriormente en la batalla, en lugar de 1”.

Sección de referencia. El Saber de los Cielos, *Vendaval*. Modifica la primera frase para que sea: “Trata el borde del tablero como terreno impassable para los efectos de este hechizo”.

Sección de referencia. El saber de los Cielos, *Cometa de Casandora*, Segundo párrafo.

Cambia la sexta frase por: “Cada unidad impactada recibirá 2D6 impactos, +1 impacto por cada “marcador de cometa” que haya sobre el tablero, de una Fuerza igual a 4 más el número de marcadores del cometa.”

Sección de referencia. El saber de las Sombras, *Humo y espejos*, Última frase.

Cambia “[...]” personaje amigo [...]” por “[...]” personaje amigo que no esté huyendo [...]”

Sección de referencia. El saber de las Sombras, *Péndulo de las penumbras*.

Ignora la primera frase del segundo párrafo. Este hechizo NO tiene “tipo”.

Sección de referencia. El saber de las Sombras, *Navaja mental de Okkam*.

Cambia “[...]” las miniaturas de la unidad objetivo utilizarán su atributo de Liderazgo en vez de su Fuerza [...]” por “[...]” las miniaturas de la unidad objetivo utilizarán el atributo de Liderazgo que figura en su perfil, en vez de su Fuerza, [...]”

Sección de referencia. El saber de la Muerte, *Sol Púrpura de Xereus*, Quinta frase.

Cambia “Cualquier miniatura que resulte tocada por la plantilla [...]” por “Cualquier miniatura tocada o “sobrevolada” por la plantilla [...]”

Sección de referencia. Objetos mágicos, Armas mágicas. Cambia el segundo punto por: “Un arma mágica no puede ser utilizada junto con un escudo para obtener una salvación por parada.”

Sección de referencia. Objetos mágicos, Armas mágicas, Armas emparejadas.

Cambia la última frase por “Además de sus otros efectos, las armas emparejadas cuentan con las reglas especiales Ataque adicional y Requiere ambas manos.”

Sección de referencia. Objetos arcanos. Añade:

“BÁCULO DE LA HECHICERÍA 35 puntos.

El portador obtiene un bonificador de +1 a sus intentos de dispersión”.

Sección de referencia. Objetos Arcanos. Pergamino de Energía.

Cambia la última frase por: “Durante el intento de lanzamiento, la dificultad de ese hechizo se reducirá a la mitad (redondeando hacia arriba). No puedes elegir lanzar la versión potenciada de un hechizo cuando uses el Pergamino de Energía”.

Sección de referencia. Objetos hechizados, Alfombra Árabe. Sustituye la primera frase por: “Solo Infantería e Infantería monstruosa a pie”.

Sección de referencia. Objetos Hechizados, Poción de Fuerza, Poción de Resistencia, Poción de Temeridad y Poción de Velocidad.

Donde dice “[...]” al inicio de cualquier turno del jugador.” debería decir “[...]” al inicio del turno de cualquier jugador.”

Sumario. Salvaciones por armadura.

Añade:

“Escudo	6+
Montado + escudo	5+”

Sección de referencia. Tabla de disfunciones mágicas, Resultado 5-6.

Donde dice “plantilla redonda grande” debería decir “plantilla redonda pequeña”.

FA.Q.s

P. ¿Qué ocurre cuando hay un conflicto entre dos objetos mágicos o dos reglas especiales? (pág. 2)

R. Utiliza “**La regla más importante**”

Miniaturas y unidades

P. Cuando una miniatura tiene un valor de atributo aleatorio, como 3D6 o 2D6 + 2 por ejemplo, ¿dicho atributo podría superar 10? (pág. 3)

R. Sí, esta es una excepción al máximo habitual.

P. ¿Un hechizo u objeto mágico que otorgue un bonificador a un atributo, éste bonificador se tiene en cuenta a efectos de todas las reglas (ejemplo, los efectos de hechizos, chequeos de atributos, etc.)? (pág. 4)
R. Sí, a excepción de las armas mágicas o cuando la descripción del objeto o el hechizo indiquen lo contrario específicamente.

P. ¿Cuando un arma otorga un bonificador a un atributo, en qué momento se aplica éste bonificador? (pág. 4)

R. La mayoría de armas, incluyendo las armas mágicas, indican cuando se aplica este bonificador. Por ejemplo, una miniatura con las Espadas de esgrima siempre tendrá Habilidad de armas 10, mientras que una miniatura con un arma a dos manos solo tendrá un +2 a la Fuerza cuando golpee a un enemigo en combate. Cuando un arma no indica en qué momento se aplica el bonificador al atributo, entonces solo se aplicará al golpear o al ser golpeado en combate.

Principios generales

P. ¿Puedo medir las distancias y los alcances en cualquier momento y por cualquier razón? (pág. 6)

R. Sí.

P. ¿Se considera que una miniatura está en contacto peana con peana consigo misma? (var.)

R. No.

P. Si una miniatura puede repetir la tirada para Impactar a causa de una regla especial, como Odio, pero la miniatura a la que está atacando posee una regla especial, objeto mágico, etc. que obliga a repetir las tiradas exitosas para Impactar, ¿cómo se resuelve la situación? (pág. 7)

R. Siempre que ambas reglas tengan efecto, una cancela la otra y no se repite ninguna tirada.

P. ¿Cómo debe colocarse o sostenerse una plantilla encima de una unidad o en el campo de batalla? (pág. 9)

R. Tan cerca del la unidad o del punto en el campo de batalla como sea posible, iintentar obtener alguna ventaja haciéndolo de otro modo va contra el espíritu del juego!

P. ¿Una unidad superará un chequeo de atributo automáticamente si cualquiera de las miniaturas de la unidad tiene la capacidad de hacerlo? (pág. 10)

R. No, todas las miniaturas de la unidad deberían tener la capacidad de superar automáticamente dicho chequeo de Atributo para que la unidad pudiera superarlo automáticamente.

P. En los chequeos de Atributos, ¿se utiliza siempre el mejor valor presente en la unidad? (pág. 10)

R. Si el chequeo de atributo lo tiene que hacer la unidad, se utilizará el mejor valor presente en la unidad. Si el chequeo lo tienen que hacer todas las miniaturas de la unidad, entonces cada miniatura utilizará su mejor valor propio.

P. Si una unidad que efectúa un chequeo de Liderazgo tiene un modificador a su Liderazgo, ¿este modificador se aplicaría si la unidad utiliza el Liderazgo del General, a partir de la aplicación de la regla especial Presencia inspiradora, por ejemplo? (pág. 10)
R. Sí.

P. ¿Una unidad que tenga un valor de L de "0" o "-" falla automáticamente sus chequeos de Liderazgo? (pág. 10)

R. Sí.

P. Hay ocasiones en las que tienes que hacer un chequeo de tu Liderazgo sin modificar. ¿Qué es el Liderazgo sin modificar? (pág. 10)

R. El valor de Liderazgo sin modificar es el atributo de Liderazgo más alto de la unidad. No hay que tener en cuenta ningún modificador de ningún tipo, como por ejemplo La fuerza del número, Presencia inspiradora o el hechizo *Manto de desesperación*.

Movimiento

P. Cuando una unidad está pivotando, ¿mides la distancia desde la miniatura más exterior de la fila frontal? (pág. 14)

R. Sí.

P. Una vez una unidad ha declarado "¡Huir!" como reacción a una carga, o si ya está huyendo al principio de la fase de Movimiento, ¿deberá declarar y resolver ¡Huir! como reacción a todas las cargas subsiguientes que se declaren contra ella ese turno? (pág. 17)

R. Sí.

P. Si distintas unidades han declarado una carga contra una unidad que ha declarado una reacción a la carga de Huida, ¿todos podrán intentar redirigir sus cargas si hay otros objetivos disponibles dentro de su alcance? (pág. 18)

R. Sí. El jugador que las controla podrá elegir en qué orden intentar redirigir sus unidades que cargan.

P. Si el único modo de tener el máximo número de miniaturas en contacto con una unidad es entrar con contacto con otra unidad enemiga, ¿debo declarar una carga sobre esta unidad? (pág. 20)

R. No.

P. Una miniatura que esté huyendo, ¿puede dispersar hechizos o utilizar objetos mágicos? (pág. 24)

R. Sí.

P. Una unidad que se encuentre cerca del borde de la mesa o en contacto con él, ¿puede pivotar o girar de modo que parte de dicha unidad (o su base) quede temporalmente fuera de la mesa? (pág. 27)

R. Sí, no obstante no podrá terminar su movimiento con parte de la unidad (o su base) fuera de la mesa.

Magia

P. ¿Qué sucede si un Hechicero pierde uno o más niveles de hechicero? (pág. 28)

R. Siempre que un Hechicero pierda uno o más niveles de hechicero, por cada nivel que pierda, “olvida” de inmediato un único hechizo de los que conoce determinado aleatoriamente.

P. ¿Un Hechicero puede perder niveles de hechicero que haya obtenido gracias a un objeto mágico? (pág. 28)

R. Sí.

P. ¿Cuando se pierden niveles de Hechicero, se pueden olvidar los hechizos vinculados? (pág. 28)

R. No. Si una miniatura pierde un nivel de hechicero y conoce hechizos “normales” y vinculados, no cuentes los hechizos vinculados al determinar aleatoriamente qué hechizos olvida.

P. Si el nivel de un Hechicero queda reducido a 0, ¿sigue contando como Hechicero y puede seguir intentando canalizar dados de energía y de dispersión? (pág. 28)

R. Sí a ambas preguntas.

P. ¿Los dados que se han “retirado” de la reserva para lanzar un hechizo siguen contando para el límite de energía? (pág. 30)

R. Sí. Cuentan para el límite de energía hasta el momento en el que se lanzan, punto en el que se consideran “usados” y no se tienen en cuenta para dicho límite.

P. Si tengo una regla especial u objeto mágico que genera dados de energía o de dispersión que no indica cuando deben añadirse, o indica que deben añadirse al principio de la fase de Magia, ¿En qué momento se añaden estos dados a la reserva de dados? (pág. 30)

R. Se añaden después de la tirada de vientos de la magia, pero antes de que se haya hecho ningún intento de lanzamiento de hechizos.

P. ¿Puedo utilizar más de 12 dados de energía o de dispersión en una fase a pesar de que el límite de la reserva es de 12? (pág. 30)

R. Sí. A pesar de que la reserva no puede contener en ningún momento más de 12 dados de energía o dispersión, algunas habilidades pueden generar más dados en el transcurso de la fase de Magia.

P. Si el nivel de un Hechicero queda reducido a 0 y todavía conoce uno o más hechizos, ¿puede seguir intentando lanzarlos? (pág. 31)

R. No.

P. ¿Los hechizos de daño directo a distancia que utilizan una plantilla, tiene que tomar como objetivo a una unidad enemiga? (pág. 31)

R. Sí, la plantilla tendrá que colocarse sobre la unidad enemiga objetivo.

P. ¿Se pueden utilizar los hechizos de daño directo de un modo que afecte a miniaturas amigas? (pág. 31)

R. No. Nunca se puede utilizar un hechizo de daño directo

de modo que deliberadamente dañe a una miniatura amiga (a pesar de que pueden terminar dispersándose sobre una miniatura amiga, afectándola de este modo).

P. Cuando se tome como objetivo a una unidad con una plantilla redonda grande o pequeña, ¿tiene que estar la plantilla al completo dentro del alcance máximo del hechizo? (pág. 31)

R. No, es el agujero central de la plantilla lo que tiene que estar dentro del alcance.

P. ¿Se pueden utilizar los vórtices mágicos de un modo que afecte a miniaturas amigas? (pág. 31)

R. Sí.

P. ¿Las miniaturas pueden elegir voluntariamente atravesar/entrar en un vórtice mágico? (pág. 31)

R. No.

P. ¿Qué le ocurre a las miniaturas que se ven obligadas a atravesar/entrar en un vórtice mágico debido a un Movimiento obligatorio o a otros efectos por el estilo? (pág. 31)

R. En cuando la unidad entre en contacto con el vórtice mágico, sufrirá todos los efectos del hechizo (en el caso de un hechizo que afecte a todas las miniaturas, cada miniatura cuya peana entrase en/atrase el vórtice se verá afectada por el hechizo). Las miniaturas supervivientes se situarán después a 1 UM de la plantilla y finalizará su movimiento.

P. Los dados de energía adicionales que se añaden a la reserva que el hechicero toma de su reserva de dados de energía al lanzar sus hechizos, ¿se tienen en cuenta para determinar si un hechizo falla respecto a la regla ¡No tengo bastante energía! (pág. 32)

R. Sí, independientemente de cuando se añadan estos dados. La excepción a esta regla es que no incluye los dados que específicamente indican que no son dados de energía (como los dados de las Zetas Mágicas de los Goblins Nocturnos).

P. Algunos objetos mágicos y reglas especiales provocan Disfunciones mágicas con tiradas distintas al doble seis. Por ejemplo, puedes tener que tirar en la tabla de disfunciones mágicas si sacas cualquier doble. ¿Cuándo esto ocurra, el hechizo sigue funcionando? (pág. 34)

R. Sí, siempre que se alcance el valor de lanzamiento.

P. ¿El daño provocado por una disfunción cuenta como un hechizo? ¿Una miniatura con Resistencia a la magia podría añadirla a su salvación especial contra ésta? ¿los daños causados se considera que los ha provocado el Hechicero? (pág. 34)

R. No a todas las preguntas.

P. ¿Se puede intentar dispersar un mismo hechizo varias veces durante una misma fase de magia? ¿Si a un Hechicero no se le permite intentar una dispersión, puede utilizar un pergamino mágico? Por ejemplo si el hechizo se lanzó con fuerza irresistible, o si el hechicero ha fallado un intento de dispersión anteriormente durante ese turno? (pág. 35)

R. No a las dos preguntas.

P. Si un vórtice mágico termina su movimiento sobre una unidad se coloca a 1 UM más allá de la unidad. ¿Si esto resulta estar de nuevo sobre otra unidad se volvería a colocar 1 UM más allá de la nueva unidad, repitiendo el proceso hasta que no tocara a ninguna unidad? Cuando esto ocurra, ¿debemos asumir que las miniaturas que cruce el hechizo desde el punto en el que terminó su movimiento y el lugar donde se coloca finalmente no se ven afectadas por éste? (pág. 31)

R. Sí a ambas preguntas.

P. ¿Las unidades que mueven atravesando un vórtice mágico se ven afectadas por éste? (pág. 36)

R. Sí.

P. ¿Un hechizo que permanece en juego se acaba si el Hechicero que lo lanzó ves su nivel de Hechicero reducido a 0 o si olvida el hechizo? (pág. 36)

R. No.

P. Si quiero dispersar un hechizo potenciado que permanece en juego, ¿qué dificultad debo superar para dispersarlo? (pág. 36)

R. Tendrás que utilizar la dificultad básica del hechizo (no la dificultad del hechizo potenciado).

P. Si un hechizo vinculado pertenece a un Saber de la Magia con una Regla del Saber, ¿al lanzarlo con éxito se activaría la regla del saber? (pág. 37)

R. Sí. Vale la pena indicar que los efectos de algunas reglas del saber toman como objetivo al Hechicero que lanza el hechizo. En el caso de los Hechizos vinculados, tomarían como objetivo a quien esté lanzando el hechizo.

P. Un Hechicero no puede lanzar el mismo hechizo dos veces. Sin embargo, si tiene un Objeto Mágico capaz de lanzar ese hechizo como hechizo vinculado, ¿podrá utilizarlo para lanzar de nuevo el mismo hechizo? (pág. 37)

R. Sí.

Disparo

P. ¿Cual será el modificador para Impactar al disparar contra una unidad con la regla Hostigadores que se encuentre en un edificio? (pág. 40)

R. Un -3 en total. -2 por estar tras cobertura pesada y -1 por la regla especial Hostigadores.

P. ¿Cómo se resuelven los impactos infligidos sobre una unidad que no son ni impactos de combate ni de disparo? (pág. 42)

R. Según lo que se indica en la caja "**Resolver ataques poco usuales**". Ten en cuenta que todos los impactos resueltos de este modo cuentan como ataques de disparo para determinar quien resulta impactado.

P. Las reglas especiales que pueden infligir impactos en combate, como Golpetazo o Arma de aliento, ¿Cuentan como ataques de combate cuerpo a cuerpo? (pág. 42)

R. No, se trata de ataques poco usuales y se distribuyen como si fueran disparos.

P. ¿Cuándo una unidad cuenta con distintos valores de Resistencia o distintas salvaciones por armadura, se utiliza el valor mayoritario, o en case de empate, el mejor de ellos? (pág. 42,43)

R. Sí, a no ser que se indique lo contrario.

P. ¿Una miniatura con un escudo recibe el bonificador a su salvación por armadura si no puede utilizarlo? Por ejemplo si está utilizando un arma que Requiere ambas manos (pág. 43)

R. No.

P. Cuando una miniatura tiene distintas piezas de armadura, ¿se combinan las salvaciones por armadura? (pág. 43)

R. Sí.

P. Una máquina de guerra resulta herida por un impacto con la regla especial Heridas múltiples. ¿El número de heridas perdidas se limita a 1? (pág. 45)

R. No.

Combate

P. Por lo general las miniaturas se retiran desde la última fila cuando son abatidas en combate. No obstante, si se tiene que retirar una miniatura de una de las filas que están combatiendo (como en el caso de un campeón o un personaje), ¿Su espacio se ocuparía inmediatamente por otra miniatura? (pág. 51)

R. Sí.

P. Cuando una unidad huye "en dirección contraria" de otra, ¿significa que tengo que girarla sobre su eje, de modo que huya en dirección totalmente opuesta del centro de la unidad de la que está huyendo? (pág. 57)

R. Sí.

P. Si una unidad carga para trabarse en combate y, en el mismo turno en que carga, se retiran como bajas las últimas miniaturas de la unidad con la que está combatiendo a causa de las reglas especiales Inestabilidad demoníaca, Inestable, Ratas acorraladas o una máquina de guerra que falle su chequeo de Desmoralización, ¿puede la unidad que efectuó la carga hacer un Arrasamiento? (pág. 58)

R. Sí.

P. Si cargo sobre un enemigo y éste resulta aniquilado antes de la fase de Combate, ¿puedo decidir si quiero arrasarlo o reorganizarme tras la victoria?, ¿si es así, en qué momento ocurre esto? (pág. 58)

R. Sí. Esto sucede al principio de la fase de Combate, antes de que se efectúe ningún golpe.

Pánico

P. Si una unidad falla un chequeo de Pánico provocado por bajas numerosas y no hay nada de lo que huir, por ejemplo, en el caso de que un hechicero incluido en la unidad sufra una disfunción, ¿En qué dirección se deberá huir? (pág. 63)

R. Gira en el mismo lugar a la unidad (ignorando otras unidades) de modo que quede encarada en dirección opuesta a la unidad enemiga más cercana.

Reglas especiales

P. ¿Se considera que las opciones añadidas a los personajes desde las listas de ejército concretas (como los Poderes vampíricos o los Regales demoníacos) son reglas especiales? (pág. 66)

R. Sí, a no ser que se indique específicamente lo contrario en su entrada.

P. ¿El Arma de aliento se beneficia de otras reglas especiales, equipo o armas mágicas? ¿o viceversa? (pág. 67)

R. No a ambas preguntas.

P. Los Ataques envenenados que hieren automáticamente con un resultado de una tirada de dado natural distinta a 6, ¿necesitan que la tirada impacte para herir automáticamente? (pág. 67)

R. Sí.

P. ¿Todas las formas de Ataques flamígeros provocan Miedo en las bestias de guerra, caballería y carros? (pág. 67)

R. Sí, cualquier miniatura que tenga un Ataque flamígero les causará miedo. Esto incluye las mejoras de la unidad, las miniaturas que solo tienen ataques flamígeros a distancia e incluso los Hechiceros con hechizos que provocan Ataques flamígeros.

P. Al mover a la Caballería rápida o a los Hostigadores, ¿debería medir desde el punto en el que se encuentra cada miniatura antes de moverla, y colocarla en cualquier punto dentro de su capacidad de Movimiento (o el doble de la misma si la unidad puede marchar)? (pág. 68, 77)

R. Sí, excepto si existe una unidad o terreno impasable por el camino, en cuyo caso deberá tenerse en cuenta el trayecto para rodear el obstáculo correspondiente.

P. ¿Qué se considera una acción para las miniaturas que han fallado un chequeo de Estupidez? Por ejemplo, ¿una miniatura con una Poción curativa podría beberse? (pág. 69)

R. Todo se considera una acción, así que si has fallado un chequeo de Estupidez no podrás hacer nada excepto trastabillar hacia el frente ese 1D6 obligatorio.

P. ¿Una unidad que haya fallado un chequeo de Estupidez puede verse forzada a moverse o realizar cualquier otra acción por efecto de un hechizo o cualquier otra regla especial/objeto mágico? (pág. 69)

R. Sí.

P. ¿Una miniatura con la regla especial Etéreo debe realizar un chequeo de Liderazgo para ver si resulta afectada por la Estupidez, o para marchar si tiene una miniatura enemiga a 8 UM? (pág. 70)

R. Sí a ambas preguntas.

P. Si una miniatura con las reglas especiales Etéreo e Inestable pierde un combate, ¿sufrir una herida por cada punto por el que haya perdido el combate? (pág. 70)

R. Sí.

P. ¿Qué son los “ataques mágicos”? (pág. 70)

R. Se considerarán ataques mágicos todos los ataques realizados por hechizos u objetos mágicos, así como cualquier ataque que se especifique como ataque mágico. Los disparos de los objetos mágicos también se consideran ataques mágicos, a no ser que su descripción indique lo contrario. Los impactos infligidos por las tiradas en la tabla de disfunción se consideran ataques mágicos.

P. Si una unidad con Furia Asesina tiene un objeto mágico que incrementa su posible distancia de carga, o que le permita repetir una tirada de carga fallida, ¿tiene que utilizar el objeto? (pág. 72)

R. No.

P. ¿Un personaje montado en monstruo, en carro o en bestia monstruosa, es vulnerable a la regla especial Golpe letal? (pág. 71)

R: No, ya que el tipo de tropa del personaje cambiaría a “Monstruo”, “Carro” o “Caballería monstruosa” respectivamente, lo que haría inútil la regla especial Golpe letal. Solo el Golpe letal heroico funcionará contra enemigos con esos tipos de tropa.

P. ¿El Golpetazo o el Golpetazo atronador se beneficia de otras reglas especiales, equipo o armas mágicas? ¿o viceversa? (pág. 71)

R. No a ambas preguntas.

P. ¿Cuando una unidad tiene distintos perfiles de atributos y la regla especial Golpetazo o Golpetazo atronador, qué perfil debe utilizarse para determinar la Fuerza de los impactos? (pág. 71)

R. Utiliza siempre el perfil de la montura.

P. Si una máquina de guerra recibe el ataque de una miniatura con la regla especial Golpe letal heroico, y el atacante obtiene un 6 en la tirada para herir, ¿se pierden todas las heridas que le quedasen a la máquina? (pág. 71)

R. Sí.

P. Si tengo una unidad de 20 arqueros, de 5 columnas y 4 filas, ¿cuántos disparos puedo hacer utilizando la regla especial Lluvia de disparos? ¿15 por las dos primeras filas más la mitad del resto de miniaturas redondeando hacia arriba, o 16 por las dos primeras filas más la mitad de miniaturas en cada una de las demás filas redondeando hacia arriba? (pág. 73)

R. 15 disparos.

P. Cuando una unidad dispara utilizando la regla especial Lluvia de disparos, pero no toda la unidad puede disparar ¿Hay que comprobar el número de miniaturas que pueden disparar en el tercera y subsiguientes filas para después dividir el número, redondeando hacia arriba (pág. 73)

R. Sí.

P. Cuando una unidad de Monstruos y cuidadores sufre una Herida de un ataque que provoca Heridas múltiples, ¿el multiplicador se aplica después de tirar para ver quien resulta herido? (pág. 74)

R. Sí.

P. ¿Cuando una unidad de Monstruos y cuidadores se ve obligada a realizar un chequeo de Atributo, qué valor debe utilizarse? (pág. 74)

R. Solo puedes usar los atributos del monstruo, los cuidadores no se tienen en cuenta en este caso.

P. Cuando las miniaturas en una unidad con la regla especial Monstruos y cuidadores tienen distintos valores de Movimiento, ¿cuál de ellas marca la capacidad de movimiento de la unidad? (pág. 74)

R. Se utiliza el valor de Movimiento del Monstruo.

P. ¿Cuando una unidad de Monstruos y cuidadores se ve obligada a realizar un chequeo de Liderazgo, qué valor de Liderazgo debe utilizarse? (pág. 74)

R. Tendrás que utilizar el valor de Liderazgo más alto.

P. Cuando una unidad con la regla especial Monstruos y cuidadores sufre una Herida sin salvar de una plantilla o un arma o habilidad que puede elegir a su objetivo; ¿sigues tirando 1D6 para ver si las Heridas recaen en el monstruo o sus cuidadores? (pág. 74)

R. Así es, a no ser que se especifique lo contrario en las reglas especiales de la unidad.

P. ¿Pivotar en el sitio se considera movimiento para las unidades (que no sean máquinas de guerra) con la regla especial Mover o Disparar? (pág. 74)

R. Sí.

P. ¿Un Movimiento aleatorio se considera un “movimiento normal” por lo que respecta al chequeo de Terreno peligroso? (pág. 74)

R. Sí, a no ser que la miniatura efectúe una carga, persiga o huya, en cuyo caso contará como un movimiento del tipo correspondiente.

P. Si una miniatura con la regla especial Señor del Conocimiento sufre un resultado de Drenaje de energía en la tabla de Disfunciones mágicas, ¿pierden los hechizos de la manera habitual? (pág. 76)

R. Sí.

P. Las unidades desplegadas como Exploradores o mediante un movimiento de Vanguardia no pueden cargar si obtienen el primer turno. ¿Esto también les impide cargar en la fase de Magia? (pág. 79)

R. Sí.

P. ¿Las unidades desplegadas como Exploradores se tienen en cuenta para determinar qué jugador termina de desplegar primero? (pág. 79)

R. No.

P. Una unidad con Furia asesina dentro del alcance de carga de una unidad enemiga durante el primer turno de la partida, ¿tendría que efectuar un chequeo de Liderazgo por su Estado berserker si se despliega como Exploradores o mediante un movimiento de Vanguardia? (pág. 79)

R. No. Las unidades con Furia asesina solo tienen que chequear por Liderazgo por el Estado berserker si pueden cargar. Si no pueden cargar, no es necesario efectuar el chequeo.

P. ¿Las unidades con la regla especial de despliegue Vanguardia deben moverse antes de la hacer la tirada para ver quien juega primero? (pág. 79)

R. Sí.

P. Si un personaje se despliega como parte de una unidad que tiene la regla especial Vanguardia, ¿podrá esa unidad mover por su regla Vanguardia? (pág. 79)

R. Si el personaje en cuestión también tiene la regla especial Vanguardia, sí. En caso contrario el personaje impedirá que usen la regla Vanguardia.

Tipos de tropas

P. ¿Un Carro puede moverse de lado y hacia atrás? (pág. 86)

R. Sí. De todos modos solo podrá hacer lo uno o lo otro cada vez que se mueva.

P. ¿Cuándo se hace referencia a Infantería/caballería/bestias monstruosas os estáis refiriendo a infantería monstruosa, caballería monstruosa y bestias monstruosas (no así a caballería o bestias “normales”)? (varios lugares)

R. Sí.

Armas

P. Si una miniatura obtiene un bonificador de Fuerza “en la primera ronda de combate”, ¿significa que sólo recibe el bonificador una vez por batalla? ¿Lo recibiría si se enfrentase a un nuevo enemigo que le cargase mientras está combatiendo en otro combate? (pág. 90)

R. No a las dos preguntas.

P. ¿La regla especial “¡Cuidado señor!” se aplica en hechizos que utilizan plantilla? (pág. 93)

R. Sí.

Grupos de mando

P. ¿Los campeones de unidad enemigos cuentan como personajes? (págs. 93 y 96)

R. No.

P. ¿Un Portaestandarte puede utilizar un arma que Requiere ambas manos?, ¿puede utilizar un arma de mano adicional? (pág. 94)

R. Sí a las dos preguntas.

Personajes

P. ¿Los personajes forman parte de un Tipo de Tropa?. Si es así, ¿todas las reglas que se aplican a ese tipo de tropa se aplicarían al personaje? ¿El personaje se vería afectado por los ataques especiales y los hechizos que afectarían a ese tipo de tropa? (pág. 96)

R. Sí a todas las preguntas.

P. ¿Los personajes que vayan en solitario se benefician de Cuidado señor contra Impactos por carga si hay una unidad amiga compuesta por cinco o más miniaturas del mismo tipo de tropa que el personaje a 3 UM o menos? (pág. 96)

R. Sí.

P. Si un personaje tiene que unirse a una unidad y todas las unidades tienen que chequear para ver si han de quedarse en la reserva o entrar desde el borde de la mesa al principio de algún turno, ¿cómo se resuelve todo esto? (pág. 97)

R. Antes de hacer las tiradas por cada una de las unidades deberás anunciar con qué unidad se desplegará cada personaje que tenga que unirse a una unidad, y después tirar una sola vez para determinar si entran o si se retrasan todos juntos. Por ejemplo, un ejército Skaven con un Vidente Gris montado en una Campana Gritona se enfrenta a un ejército de Orcos y Goblins que incluye a Skarsnik. El Vidente Gris deberá anunciar a qué unidad de Guerreros de Clan o Alimañas va a unirse antes de que se hagan las tiradas para las Makinaziones Aviezas de Skarsnik.

P. Si un Hechicero lanza un hechizo que le toma a él mismo y a su unidad como objetivo, y después abandona dicha unidad, ¿los efectos del hechizo se mantendrán con el Hechicero y con la unidad a la vez? (pág. 97)

R. No, una vez el Hechicero haya abandonado la unidad sólo le afectará a él. Más tarde, mientras el hechizo siga en juego, si el Hechicero se une a otra unidad o vuelve a la unidad que había abandonado, entonces estas unidades se beneficiarán de los efectos del hechizo.

P. ¿Los personajes pueden cambiar su lugar dentro de la unidad como parte de un movimiento normal? (pág. 97)

R. Sí, siempre que terminen en la fila más cercana al frontal de la unidad con un espacio disponible. También cabe recordar que aunque el único que se mueva sea solo el personaje, contará como si la unidad al completo se hubiera movido en ese turno. Un oficial que vaya dando vueltas y gritando órdenes por la unidad no garantiza una buena ronda de disparos.

P. ¿Los personajes tienen que moverse a la primera fila tan pronto como sea posible? (pág. 100)

R. Sí.

P. ¿Un personaje puede “atravesar” una unidad a la que se haya unido cuando la abandona (es decir, puede salir de ella por el flanco o por la retaguardia, midiendo el movimiento desde su posición inicial)? (pág. 101)

R. Sí.

P. Si una unidad que contenga uno o más personajes ha visto alterada su capacidad de Movimiento, ¿esto afectaría a un personaje que abandonase la unidad, incluyendo si quiere salir de la unidad efectuando una carga? (pág. 101)

R. Sí, pero únicamente a efectos de ese movimiento.

P. Después de que una unidad haya sido amiquilada, ¿en qué momento se considerará que los personajes que se habían unido a ella han abandonado la unidad? (pág. 101)

R. Tan pronto como se haya retirado la última miniatura de la unidad los personajes que queden en ella contarán como una nueva unidad. Ten en cuenta que, al ser destruida esta unidad, provocará chequeos de Pánico en todas las unidades amigas a 6 UM (incluyendo la nueva unidad del personaje recién formada).

P. Un personaje o un campeón que forme parte de la dotación de una máquina de guerra, ¿puede lanzar o aceptar desafíos? (pág. 102)

R. No.

P. ¿La miniatura que acepta un desafío debe moverse siempre para entrar en contacto peana con peana con la miniatura enemiga que lanzó el desafío? (pág. 102)

R. Si la miniatura desafiada está sola deberá moverse hasta estar en contacto peana con peana. Si la miniatura desafiada está en una unidad deberá moverse siempre que esto no requiera que abandone a su unidad. Cuando no sea posible completar el contacto peana con peana, entonces se deberá dejar a las miniaturas donde están y limitarse a asumir que las dos miniaturas están en contacto peana con peana.

P. ¿Qué sucede si un personaje que está en un Desafío deja de considerarse un personaje antes de que acabe el Desafío, por cualquier motivo (por ejemplo una miniatura del Caos que estaba bajo los efectos del hechizo Invocación de gloria)? (pág. 102)

R. Completa el Desafío con normalidad este turno. La miniatura que ha dejado de ser personaje deberá usar sus atributos (posiblemente más bajos que los de su versión heroica) desde el mismo momento en el que cese el hechizo. Al final de esa ronda de combate, el desafío terminará automáticamente.

P. Si una miniatura con un Arma de aliento, un Golpetazo o Golpetazo atronador participa en un desafío, ¿estos ataques podrían impactar a miniaturas que no formen parte del desafío? (pág. 102)

R. No.

P. ¿Una miniatura involucrada en un desafío puede dirigir sus ataques contra la montura o el carro del personaje enemigo? (pág. 102)

R. Sí.

P. ¿Las miniaturas que no estén involucradas en un desafío pueden dirigir sus ataques contra la montura de un personaje que sí esté en un desafío? (pág. 103)

R. No.

P. ¿Un Monstruo y su jinete pueden disparar los dos en la misma fase de Disparo? (pág. 105)

R. Sí. Además, si hay más de un jinete, todos ellos podrán disparar.

P. ¿Una montura monstruosa con jinete se puede beneficiar de la salvación invulnerable de su jinete, o viceversa? (pág. 105)

R. No.

P. ¿Las unidades pueden beneficiarse de la Presencia inspiradora de su general para los efectos de hechizos que utilicen el Liderazgo, como Sorber el Espíritu o Navaja Mental de Okkam? (pág. 107)

R: Sí.

P. ¿Si un portaestandarte de batalla debe situarse en la segunda fila de una unidad porque no hay sitio disponible en la primera fila, se siguen aplicando los efectos del estandarte de batalla? (pág. 107)

R. Sí.

P. Si un portaestandarte de batalla con un estandarte mágico debe situarse en la segunda fila de una unidad porque no hay sitio disponible en la primera fila, ¿se siguen aplicando los efectos del estandarte mágico? (pág. 107)

R. Sí.

Máquinas de guerra

P. ¿Un lanzavivotes necesita dos o más miembros de dotación para ser disparado? (pág. 111)

R. No.

Terrenos de batalla

P. ¿Cuándo terminan los efectos de un hechizo de potenciación o de maldición si es “lanzado” por un Río de luz? ¿Y qué ocurre su un hechizo lanzado por un Río de luz afecta a la capacidad de Movimiento de una unidad? (pág. 120)

R. Los hechizos de potenciación y de maldición duran hasta el principio de la fase de Magia del próximo turno de su bando, no en la fase de Magia inmediatamente posterior a la fase de Movimiento que los activó. Cualquier efecto al movimiento no se aplicaría hasta la siguiente fase de Movimiento de la unidad, no así durante el turno en el que fueron activados.

P. Si una unidad de Caballería, Caballería monstruosa o Carro realiza una carga sobre una unidad en contacto de peana con un obstáculo, al otro lado del mismo, ¿Cuántas miniaturas deberán realizar el chequeo de Terreno peligroso? (pág. 123)

R. Las miniaturas que estén tocando el obstáculo deberán chequear.

P. ¿Una miniatura puede moverse a menos de 1 UM de un edificio sin Guarnecerlo? (pág. 126)

R. No.

P. ¿Una unidad que esté guarneciendo un edificio contará como si tuviera filas en algún momento? (pág. 126)

R. No.

P. Si un hechicero en una unidad que está en un edificio sufre una disfunción, obteniendo una Cascada dimensional o una Detonación cataclísmica, ¿el hechicero siempre será una de las 1D6 miniaturas impactadas? (pág. 127)

R. Sí.

P. ¿Qué ocurre si una unidad que esté asaltando un edificio recibe a su vez una carga? (pág. 127)

R. El asalto al edificio es abandonado (mueve a la unidad que asaltaba 1 UM hacia atrás). Las dos unidades en el exterior del edificio están trabadas en combate y disputarán una ronda de combate este turno.

P. ¿Un personaje que no sea una de las diez miniaturas elegidas para participar en el asalto a un edificio puede ser una de las miniaturas que den un paso al frente para sustituir a las bajas sufridas durante el asalto? (pág. 128)

R. No, estará demasiado ocupado convenciendo a los soldados de que participen en el asalto como para meterse él directamente.

P. Si una unidad que puede lanzar hechizos como un Hechicero (por ejemplo, los Horrores Rosa de Tzeentch) está a 3 UM o menos de una Torre del Hechicero, ¿la unidad conoce todos los hechizos del (de los) Saber(es) elegido(s)? (pág. 131)

R. Sí.

Elegir tu ejército

P. Es común que los hechizos o las reglas especiales afecten de manera beneficiosa a miniaturas de un tipo determinado. Si el ejército de mi contrincante también cuenta con esas miniaturas, ¿también se ven afectadas? ¿Qué pasa con las unidades aliadas en mi propio bando? (pág. 132 y pág. 136)

R. Las reglas especiales y los hechizos como este sólo afectan a las unidades amigas de su propio ejército, y no tendrían efecto alguno en las unidades enemigas o aliadas que estuvieran dentro del alcance.

P. ¿Tengo que mostrarle mi lista de ejército a mi oponente al principio de la batalla, o puede esperar hasta terminar con ella? De este modo sólo le revelaría cosas como los objetos mágicos que tienen mis personajes cuando los revelase. (pág. 132)

R. Si consideras que podría ser un problema, háblalo con tu oponente antes de empezar la partida. Algunos jugadores prefieren mantenerlo todo en secreto al comenzar una partida, mientras que otros prefieren esperar a terminar para mostrarse las listas. Depende de lo que decidáis tu oponente y tu.

Disputar batallas de Warhammer

P. ¿Puedo desplegar una unidad en terreno impasable? (pág. 142)

R. No.

P. ¿Puedo desplegar una unidad en terreno peligroso? ¿Qué ocurre si lo hago? (pág. 142)

R. Sí. No le pasa nada a la unidad.

P. ¿Cómo tengo que desplegar en terreno misterioso? (pág. 142)

R. Coloca una miniatura de la unidad en el elemento de escenografía y tira para ver de qué tipo de terreno se trata. Luego despliega el resto de miniaturas en formación legal y por último resuelve los efectos del terreno. Tén en cuenta que desplegar la unidad cuenta como entrar en el terreno, pero no como mover.

P. Algunas reglas especiales, objetos mágicos y demás tienen efectos que se resuelven al principio de la batalla, o antes de que empiece la partida. ¿En qué momento suceden estos efectos? (pág. 143)

R. Después de que ambos ejércitos hayan sido desplegados y después de aplicar las reglas especiales de despliegue, pero antes de hacer la tirada por el primer turno.

P. Si mato a un personaje pero no a su montura, ¿gano puntos de victoria únicamente por el personaje, por él y por su montura, o tengo que matar la montura también para obtener los puntos de victoria? (pág. 143)

R. Tienes que abatir al personaje y a su montura para obtener puntos de victoria.

P. Hay miniaturas que pueden ser “creadas” por hechizos o reglas especiales en plena partida. ¿Valen algún punto de victoria si son destruidas? (pág. 143)

R. No, a no ser que sus reglas especifiquen lo contrario.

P. Cuando los jugadores hacen la tirada para ver quien despliega primero, juega en primer lugar, etc. ¿el ganador tiene que desplegar primero, jugar en primer lugar, etc.? (pág. 144-150)

R. Sí, a no ser que se indique específicamente que puede elegir.

P. Durante el despliegue aleatorio de la misión Ataque al amanecer, ¿qué ocurre cuando una unidad no es capaz de desplegar en el lugar donde la tabla de Despliegue dice que tiene que hacerlo, por ejemplo porque no cabe? (pág. 145)

R. La unidad se quedará en reserva, y entrará en juego durante el primer turno mediante las reglas de refuerzos de la página 27.

P. Si en escenario Atalaya se destruye la Atalaya, ¿qué condiciones de victoria deberán utilizarse? (pág. 150)

R. Ganará el bando con la unidad más cercana al centro de las ruinas donde se encontraba previamente la Atalaya.

P. Si utilizamos un elemento de escenografía alternativo en el escenario de la Atalaya (como una colina o un bosque), ¿cómo determinamos quien lo controla? (pág. 150)

R. Se contará que el bando que tenga una unidad en el elemento o sobre él controla el elemento. Si no está ocupado, el bando que tenga una unidad más cerca del elemento contará como si lo estuviera controlando. Si hay más de un bando con unidades en el elemento o sobre él, o a una distancia equidistante del mismo, utilizad los puntos de victoria para determinar el ganador.

Los Saberes de la Magia

P. ¿Puedo aplicar la Resistencia a la magia contra las Heridas provocadas por las reglas del saber? (ref.)

R. Sí.

P. Si una unidad resulta potenciada por la Protección de Phâ, ¿cómo interactúa este efecto con los ataques de proyectil que no determinan como objetivos a unidades en concreto? Por ejemplo, el caso de los disparos de cañón o de catapulta. (ref.)

R. Efectúa los disparos normalmente. Si la plantilla termina encima de miniaturas potenciadas por la Protección de Phâ tira 1D6. Con un resultado de 4+ el disparo se descartará completamente.

P. Si un Hechicero lanza el Trono de Parras con Fuerza irresistible, ¿puede ignorar la disfunción con un 2+ dado que ésta se sucede después de lanzar el hechizo? (ref.)

R. Sí.

P. Si un hechicero está bajo los efectos del hechizo Trono de parras y a continuación lanza otro hechizo del Saber de la Vida, obtendrá beneficios adicionales. ¿Estos beneficios se perderían si se dispersa el Trono de Parras? (ref.)

R. No. Siempre que un hechizo sea lanzado mientras el Trono de parras esté en juego, éste obtendrá los beneficios adicionales hasta que terminen sus efectos.

P. Hay ciertos hechizos, particularmente Resurrección del Saber de la Vida, que te permiten resucitar miniaturas que hayan muerto, o incluso añadir más miniaturas a la unidad. ¿Qué ocurre si algunas o todas las miniaturas añadidas a la unidad no caben en la parte de atrás? (ref.)

R. Las miniaturas que no tengan espacio para colocarse detrás de la unidad se perderán. Si, por ejemplo, tu unidad ha recibido una carga por la retaguardia, entonces podrás completar la última fila, y todas las miniaturas más allá de esas se perderán.

P. Si hay miniaturas que resucitan en una unidad que ha cargado ese turno, ¿se considera que las miniaturas que han resucitado también han cargado? (ref.)

R. No, pero recuerda que la unidad contará como que ha cargado a efectos de la resolución de combate.

P. Como el estandarte se pierde después de que su portador haya muerto, ¿cómo afecta al número de miniaturas resucitadas por el hechizo Resurrección? Por ejemplo, una unidad de 20 Alabarderos queda reducida a 10 hombres y ha perdido a su portaestandarte, ¿Puede volver a incrementarse hasta 20 miniaturas? (ref.)

R. La unidad podrá volver a contar con 20 miniaturas. Podrás resucitar a la miniatura portadora del estandarte como una miniatura de tropa.

P. ¿La Regla del Saber Cielos alterados requiere que el hechizo sea lanzado con éxito antes de poder aplicar sus efectos? (ref.)

R. Sí.

P. ¿Qué ocurre cuando una unidad en un edificio es objetivo de un Vendarval? (ref.)

R. Se considera que no puede moverse y sufre 1D6 impactos de Fuerza 3.

P. Una vez resuelto el daño de un Cometa de Casandora que se estrella tras un resultado de 4+, ¿se retiran todos los marcadores y se termina el hechizo? (ref.)

R. Sí.

P. ¿Los Relámpagos en cadena pueden saltar a una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo? (ref.)

R. Sí.

P. Si una unidad enemiga se ve afectada por el hechizo Manto de desesperación, y la unidad se encuentra dentro del radio de la Presencia inspiradora del general, ¿el valor de Liderazgo otorgado por la Presencia inspiradora se ve modificado por el hechizo a pesar de que el general no se vea afectado? (ref.)

R. Sí.

P. Cuando la Transformación de Kadon convierte a un Hechicero en un monstruo con Arma de aliento, ¿cuántas veces podrá utilizar dicha arma de aliento? (ref.)

R. El Hechicero podrá utilizar el Arma de aliento una vez por cada vez que haya lanzado el hechizo con éxito (mientras siga transformado, claro).

P. Si una miniatura se ve transformada, por ejemplo por la Transformación de Kadon o el Pergamino de dispersión de Sivveji, ¿sus reglas especiales dejan de funcionar junto con sus objetos mágicos y su equipo? (ref.)

R. No.

P. ¿Los hechizos que pueden tomar como objetivo a miniaturas individuales, incluso si están incluidas en una unidad, pueden escoger donde golpean al tomar como objetivo a una miniatura con múltiples componentes? Por ejemplo, se lanza el Destino de Bjuna sobre un Kaudillo Orco montado en una serpiente alada, ¿el lanzador podría elegir tomar como objetivo al Kaudillo o a la Serpiente alada resolviendo el hechizo contra la Resistencia del objetivo? (ref.)

R. Sí.

P. Si un personaje intenta abandonar una unidad que está afectada por la Red de Amyntok (u otro hechizo o habilidad similar como la Jaula de llamas fulminantes) incluyendo cuando intente salir de la unidad cargando, ¿tendrá que efectuar un chequeo de Fuerza?, ¿y si lo falla, el daño del impacto solo afectaría al personaje? (ref.)

R. Sí a las dos preguntas. A pesar de que vale la pena recordar que no tendrá que hacer el chequeo si la abandona sin moverse, por ejemplo mediante la regla del saber Humo y espejos.

P. ¿La Distorsión temporal de Birona afecta a unidades con la regla especial Movimiento aleatorio, u otras reglas especiales de movimiento? (ref.)

R. Sí, doblará la distancia que movería en cualquier caso. Por ejemplo, una unidad con la regla especial Movimiento aleatorio (2D6) que saque un 9, se doblaría a 18.

P. Si una unidad voladora es impactada por el Cometa de Casandora, ¿también se verá afectada por la regla del saber Cielos alterados? (ref.)

R. Sí.

P. Si una unidad con la regla especial Vuelo o Flotar ve su capacidad de movimiento reducida por la Miasma del Melkoth, ¿esta afecta a su movimiento a nivel de suelo, a su movimiento de vuelo, o a ambos? (ref.)

R. Afecta a ambos.

Objetos mágicos

P. ¿Se aplican todas las reglas especiales y bonificadores propios del par de armas a todos los ataques efectuados con Armas emparejadas (incluyendo su Ataque adicional)? (ref.)

R: Sí.

P. Si un personaje equipado con el Escudo Encantado sufre una Herida causada por un ataque que no se especifica que cause Impactos (por ejemplo Sorber el Espíritu del Saber de la Muerte, o el Lamento de la Doncella Espectral), ¿podrá intentar ignorar la primera Herida causada por dicho ataque con un resultado de 2+? (ref.)

R: No, El Escudo Encantado sólo funciona contra ataques que causen impactos.

P. ¿Si el General está en una unidad con el Estandarte de la disciplina, ganaría un +1 al Liderazgo y después sería capaz de pasarlo a su unidad (ya que forma parte de ella), así como a otras unidades dentro del alcance de su Presencia inspiradora? (ref.)

R. Sí.

P. Un Hechicero que vea su nivel de Hechicero reducido a 0, ¿todavía podrá utilizar los Objetos arcanos que tenga en su poder? (ref.)

R. Sí.

P. ¿Qué ocurre si se utiliza el Pergamino de maldición de Sivvejr contra un hechizo lanzado por una miniatura sin nivel de Hechicero? (ref.)

R. Nada, el pergamino solo funciona contra miniaturas con Nivel de Hechicero.

P. Si una unidad con armas de proyectiles tiene el Estandarte Destructor, ¿sus ataques de disparo cuentan con la regla especial Poder de penetración? (ref.)

R. No.

P. ¿Puede incluirse más de una copia del mismo objeto mágico (por ejemplo del Pergamino de dispersión)? (ref.)

R. No.

P. ¿Qué pasa si se destruye un objeto mágico, por cualquier medio? (ref.)

R. Todas las reglas, bonificadores, etc. otorgadas por el objeto mágico se pierden y dejan de tener efecto en la partida.

P. ¿Puede destruirse la Fortaleza de Fozzrik mediante hechizos o alguna regla especial que destruya objetos mágicos? (ref.)

R. Únicamente si la regla especial se activa antes de situar la Fortaleza sobre el campo de batalla.

Última actualización septiembre 2014