WARHAMMER 40,000
REGLAMENTO
Actualización Oficial, Versión 1.2

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces ocurren errores o la intención de una regla no quedan tan clara como pretendíamos. Estos documentos recopilan correcciones a las reglas así como las respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan regularmente, las versiones están numeradas y cambios respecto de la versión anterior se destacan en color magenta. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

ERRATAS

Pág. 178 – Repeticiones de tiradas
Cambia este párrafo por:
"Algunas reglas te permiten repetir una tirada de dados, lo que significa que puedes volver a tirar algunos o todos los dados de dicha tirada. Si una regla permite repetir una tirada cuyo resultado se compone de la suma de varios dados (por ejemplo, 2D6, 3D6, etc.), debes volver a tirar todos esos dados juntos, salvo que se especifique lo contrario. Nunca puedes repetir una misma tirada más de una vez, y las repeticiones se hacen antes de aplicar modificadores (si los hay)."

Pág. 181 – Ignorar heridas
Añade este apartado como una caja en esta página:
"**Ignorar heridas**
Algunas unidades poseen habilidades que les permiten ignorar el daño sufrido cada vez que pierden una herida (por ejemplo, Asquerosamente resistentes, La carne es débil y Superviviente tenaz). Si una miniatura cuenta con más de una habilidad similar, sólo puede utilizar una de ellas cada vez que pierda una herida."

Pág. 183 – Elegir arma de combate
Cambia la tercera frase por:
"Además de las armas listadas en su hoja de datos, se asume que toda miniatura está equipada con un arma de combate cuerpo a cuerpo, que tiene el siguiente perfil:"

Pág. 183 – Arma de combate cuerpo a cuerpo
Cambia el atributo de FP por "0".

Pág. 183 – Embarcar
Cambia la primera frase por:
"Si, en la fase de movimiento, todas las miniaturas de una unidad acaban su movimiento a 3" o menos de un transporte amigo pueden embarcar en él."

Pág. 186 – El Señor de la guerra
Cambia la primera frase por:
"Una vez que hayas reunido tu ejército elige una de tus miniaturas como Señor de la guerra de tu ejército (no puede ser una miniatura con el Rol en batalla Fortificación)."

Pág. 200 – Despliegue
Cambia este párrafo por:
"Después de colocar la escenografía, el Defensor despliega tres de sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue, una de esas unidades debe tener el Rol de batalla Tropas. A continuación el Atacante selecciona tres de sus unidades para que sirvan como patrulla y las despliega por completo dentro de su zona de despliegue, una de esas unidades debe tener el Rol de batalla Tropas. El resto de unidades llegarán más tarde a la batalla usando las reglas de Reservas (pág. 194)."

Págs. 204 y 206 – Despliegue
Cambia la penúltima frase por:
"El Atacante despliega a continuación tantas de sus unidades como desee completamente dentro de su zona de despliegue."

Pág. 214 – Eventos organizados
Cambia esta caja de texto por la que encontrarás en la última página de este documento.

Pág. 215 – Muerte súbita
Cambia el punto 2 por:
"Si al final de cualquier turno, tras la primera ronda de batalla, un jugador no tiene miniaturas en el tablero, la partida termina de inmediato y su oponente obtiene una victoria aplastante. Cuando determines si un jugador tiene unidades en el tablero, no incluyas ninguna unidad con el Rol de batalla Volador: Estas unidades no pueden operar en un espacio aéreo de combate indefinidamente y no pueden ocupar territorio sin apoyo terrestre. Además, no incluyas ninguna unidad con el Rol de batalla Fortificación, a menos que tenga una unidad embarcada en su interior; incluso el bastión más formidable necesita una guarnición para suponer una amenaza."

Págs. 218, 219, 220, 221, 222, 223, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 261 – Despliegue
Cambia "Las miniaturas de un jugador deben desplegarse dentro de su zona de despliegue" por:
"Las miniaturas de un jugador deben desplegarse por completo dentro de su zona de despliegue."

Pág. 226 – Usar Objetivos tácticos
Añade la siguiente frase al final del párrafo:
"A menos que se indique lo contrario, un jugador controla un marcador de objetivo si tiene más miniaturas que su oponente a 3" o menos del centro del marcador."

Pág. 242 – Casillas de Rol de batalla
Cambia la última frase del segundo párrafo por: "Por ejemplo, para organizar un destacamento de batallón (mostrado en la página opuesta) debes elegir tres unidades con el rol de batalla Tropas y no puede haber más de seis unidades de Tropas en el destacamento."

Pág. 242 – Unidades mermadas
Cambia la primera frase del segundo párrafo por:
"Si organizas tu ejército por potencia de unidad, tendrás que sumar la potencia de unidad correspondiente a una unidad del tamaño mínimo, aunque contenga menos miniaturas. Si estás usando puntos, sólo pagas los puntos por las miniaturas que tienes en la unidad mermada (y por cualquier equipo que tengan). Una unidad mermada sigue ocupando el hueco apropiado en un Destacamento". Si estás jugando una partida de juego equilibrado sólo puedes incluir una unidad mermada en un Destacamento Auxiliar de Apoyo.

Pág. 243 – Destacamento de Batallón, Ventajas de mando
Cambia las ventajas de mando de este destacamento por:
"+5 Puntos de Mando."

Pág. 243 – Destacamento de Brigada, Ventajas de mando
Cambia las ventajas de mando de este destacamento por:
"+12 Puntos de Mando."

Pág. 248 – Bosque
Cambia la última frase del primer párrafo por:
"Las demás unidades sólo se benefician de cobertura si al menos un 50% de cada miniatura queda cubierto desde el punto de vista de la miniatura tiradora".

Pág. 248 – Ruinas
Cambia el primer párrafo de las reglas por:
"A menos que puedan **Volar**, los **Vehículos**, **Monstruos**, **Caballería** y **Motoristas** sólo pueden desplegar o acabar su movimiento en la planta baja de las ruinas."

Cambia el tercer párrafo de las reglas por:
"Las unidades de **Infantería** que estén en su totalidad sobre o dentro de unas ruinas se benefician de cobertura. Las demás unidades que estén en su totalidad sobre o dentro de unas ruinas sólo se benefician de cobertura si al menos un 50% de cada miniatura queda cubierto desde el punto de vista de la miniatura tiradora."

Pág. 249 – Cráteres
Cambia el primer párrafo de las reglas por:
"Las unidades de **Infantería** que estén en su totalidad dentro de un cráter se benefician de cobertura."

Pág. 249 – Barricadas
Cambia la primera frase de las reglas por:
"Cuando una miniatura elige como blanco a una unidad de **Infantería** enemiga con todas sus miniaturas a 1" o menos de una barricada, el blanco se beneficia de cobertura si la miniatura atacante está más cerca de la barricada que del blanco."

Pág. 250 – Estatua Imperial
Cambia el primer párrafo de las reglas por:
"Las unidades a 3" o menos de una estatua Imperial, y cubiertas en un 25% o más desde el punto de vista de la miniatura tiradora, se benefician de cobertura."

Pág. 265 – Despliegue
Cambia el primer párrafo por:
"Después de crear el campo de batalla, el Defensor despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el Atacante despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue."

Pág. 269 – Despliegue
Cambia el primer párrafo por:
"El Defensor despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el Atacante despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue."

Pág. 271 – Despliegue
Cambia la penúltima frase del segundo párrafo por:
"Las miniaturas se deben desplegar por completo dentro de su propia zona de despliegue, a más de 9" del centro del campo de batalla."

FAQs

PREGUNTAS GENERALES

P. ¿Qué significa a 1" o menos? ¿Implica cualquier distancia hasta 1", o significa cualquier distancia hasta e incluyendo 1"?
R. Significa cualquier distancia hasta e incluyendo 1".

P. ¿Podéis aclarar la diferencia, a efectos de reglas, entre "completamente dentro" y "dentro" ?
R. Si una regla dice que afecta a unidades/miniaturas que se encuentren "completamente dentro" sólo se aplicará si la unidad/miniatura al completo se encuentra dentro. Si únicamente indica "dentro", se aplicará siempre que una parte de la unidad/miniatura se encuentre dentro.

Por ejemplo, las unidades se benefician de cobertura si todas las miniaturas de la unidad se encuentran sobre o dentro de escenografía. Siempre que todas las miniaturas de esa unidad estén dentro o sobre escenografía, aunque sea parcialmente, la unidad se beneficia de cobertura.

P. Cuando una regla se refiere a la unidad o miniatura "más cercana" y hay dos equidistantes, ¿quién decide cuál es la más cercana?
R. A menos que se indique lo contrario, decide quien controle la unidad que está usando la regla especial.

Por ejemplo, si un psíquico manifiesta el poder psíquico *Castigo* y hay dos unidades enemigas exactamente a 4", el jugador que controla al psíquico puede elegir cuál es la más "cercana" y, por tanto, cuál sufre el daño del poder.

De forma similar, si en tu fase de disparo un **Personaje** enemigo y otra unidad enemiga estuvieran exactamente a 10" de tu miniatura que va a disparar, decidirías cuál es la más cercana antes de resolver los disparos, de forma que podrías escoger disparar al Personaje si quisieras. Si dos Personajes están equidistantes de una miniatura que dispara (y no hay otra unidad enemiga más cercana) el controlador de esa miniatura decide cuál de los dos Personajes es el más cercano antes de resolver los disparos de la miniatura. Ten en cuenta que no puede elegir que ambos sean el más cercano, de forma que no puede dividir su fuego entre los dos.

Si ningún jugador controla el origen de la regla en cuestión (por ejemplo, si las reglas de una misión incluyeran unas rocas gigantes que se estrellan indiscriminadamente en el campo de batalla) los jugadores deberían decidirlo a la tirada más alta. El ganador elige qué unidad/miniatura es la más cercana.

P. ¿Puedo desplegar una unidad o acabar cualquier tipo de movimiento con una unidad de forma que sus miniaturas formen grupos separados (donde cada grupo esté formado por miniaturas de esa unidad que se encuentren a 2" o menos horizontalmente y 6" o menos verticalmente de, al menos otra de las miniaturas de su grupo)?
R. No. La unidad debe desplegar y acabar cualquier tipo de movimiento como un único grupo.

P. Si una de mis unidades dispara sobre una unidad enemiga de la que sólo una miniatura es visible y resuelvo los ataques de uno en uno, ¿qué ocurriría si elimino a esa miniatura antes de haber resuelto todos los ataques de esa unidad, los pierdo?
R. No. Primero se determinan cuántos de sus ataques realizará la unidad que va a disparar contra una unidad enemiga (esto sucede antes de las tiradas para impactar). Si resuelves los ataques de uno en uno y tu oponente retira como baja a la única miniatura visible seguirás resolviendo el resto de ataques de disparo que habías declarado contra esa unidad.

P. Si una regla modifica algún atributo de un arma que es aleatorio, cómo se aplican los modificadores? Por ejemplo, si una regla aumenta en 1 el atributo Daño de un arma y su Daño normal es 1D3, ¿cuál sería el atributo modificado?
R. Cualquier modificador de este tipo se aplica después de que se haga la tirada para determinar el atributo aleatorio. Por ejemplo, en el caso indicado, el atributo modificado sería 1D3+1.

P. ¿Puede una unidad hacer Disparos defensivos sobre un **Personaje** *que declara una carga si hay otras miniaturas enemigas visibles más cercanas?*
R. Sí.

P. ¿Puedo usar la Estratagema Repetición de mando para volver a tirar un dado de forma retroactiva? Por ejemplo, si realizo un chequeo psíquico y luego mi oponente realiza un Rechazar a la bruja con éxito, puedo usar la Estratagema para intentar aumentar el resultado del chequeo psíquico original?
R. No. Debes usar la Estratagema cuando acabas de hacer tu tirada, antes de que suceda nada más.

P. ¿Las unidades que no son **Infantería** *(***Vehículos***,* **Monstruos***, etc.) se benefician de cobertura en bosques, ruinas, etc... si se encuentran cubiertos al menos al 50% por esa pieza de escenografía pero no están sobre ni dentro de ella?*
R. No. A menos que sean **Infantería**, estas unidades deben cumplir las siguientes dos condiciones para beneficiarse de cobertura:

- Todas sus miniaturas deben estar sobre o dentro del elemento de escenografía.

- La unidad debe estar cubierta al menos al 50% desde el punto de vista de la miniatura tiradora (ten en cuenta que no importa qué esté cubriendo al blanco, sólo que esté cubierto).

P. Dos unidades de **Infantería** *enemigas están a 1" o menos la una de la otra sobre el mismo elemento de escenografía. ¿Se benefician ambas de cobertura contra los ataques de disparo de las Pistola de la otra unidad?*
R. Sí.

P. Si mi unidad, que va armada con Pistolas, está a 1" o menos de una unidad enemiga en la fase de disparo, pero la unidad enemiga más cercana a algunas de las miniaturas de mi unidad es en realidad otra unidad enemiga (es decir, que la unidad a 1" o menos de mi unidad no es la unidad enemiga más cercana a todas las miniaturas que forman mi unidad), ¿a qué unidad le disparan esas miniaturas?
R. Cada una de las miniaturas que forman tu unidad puede disparar sus Pistolas contra la unidad enemiga más cercana a ella, tanto si es la que está a 1" o menos de su unidad como si no lo es (en tales circunstancias, la miniatura que dispara puede disparar contra la unidad enemiga más cercana, aunque haya otras unidades enemigas a 1" o menos de ella).

P. En las misiones de juego narrativo que usan la regla de misión Reservas, ¿qué sucede con unidades como los Terminators, que pueden desplegar en mitad de la batalla? ¿Pueden desplegar al final de cualquier fase de movimiento como indica su habilidad o sólo pueden desplegar cuando llegan desde las Reservas?
R. Si la unidad despliega en cualquier lugar que no sea el campo de batalla (por ejemplo, quedándose en la cámara del teleportarium), después sólo desplegará sobre el campo de batalla cuando llegue de las Reservas.

P. Algunas reglas me permiten añadir miniatura a una unidad durante la batalla (por ejemplo la habilidad "Maldición de la Viruela Caminante" de los Poxwalkers). ¿Dónde despliegan esas miniaturas?
R. A menos que se indique lo contrario, las nuevas miniaturas se sitúan en cualquier punto a más de 1" de toda miniatura enemiga y en coherencia de unidad con una miniatura de su propia unidad que ya estuviera en el campo de batalla al inicio de la fase en la que ha sido creada la nueva miniatura. Ten en cuenta que si no puedes desplegar una nueva miniatura en el campo de batalla debido a que no hay sitio, no desplegará.

P. ¿Se puede usar una Estratagema de un Codex eligiendo como objetivo a una unidad de otro Codex?
R. Sí, siempre y cuando la unidad sobre la que se usa la Estratagema tenga las claves requeridas (ten en cuenta que las Estratagemas del *Codex: Chaos Daemons* y el *Codex: Tyranids* son excepciones a esto, como se indica en las FAQs y Erratas pertinentes).

Por ejemplo, puedes usar la Estratagema Marea de Traidores del *Codex: Chaos Space Marines* sobre una unidad de Cultists de un destacamento **Death Guard** (del *Codex: Death Guard*) si tu ejército es Veterano e incluye un destacamento de la **Alpha Legion** y uno de la **Death Guard**.

Ten en cuenta que el único requisito para acceder a un conjunto de Estratagemas es que tu ejército incluya un destacamento de la facción apropiada.

P. A efectos de la regla para juego equilibrado Disciplina estratégica, ¿se considera que las Estratagemas con el mismo nombre que aparecen en Codex diferentes, son la misma Estratagema? (por ejemplo "Veteranos de la Guerra Eterna", que es una estratagema del Codex: Chaos Space Marines, Codex: Death Guard *y* Codex: Thousand Sons*)*
R. Sí.

P. En juego equilibrado, a efectos de la regla especial Reservas tácticas, ¿las unidades que se consideran unidades independientes y actúan como tales después de haber sido desplegadas se consideran una sola unidad o varias unidades (por ejemplo las Mek Gunz y sus Grot Crew, las Battlesuits T'au y sus Drones, unidades con la habilidad Escuadrón de vehículos, etc.)?
R. Tales unidades se consideran una sola unidad a efectos de la regla Reservas tácticas.

P. Si ambos jugadores tienen Estratagemas o habilidades que se utilizan "al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno" (por ejemplo, si ambos jugadores usan la estratagema Agentes de Avanzada del Codex: Chaos Space Marines*), ¿quién las resuelve en primer lugar?*
R. A menos que la regla en cuestión indique otra cosa, empieza quien gane a la tirada más alta y luego se alternan para resolver sus habilidades.

P. Las reglas para Avanzar indican que tiras un dado y sumas el resultado al atributo Movimiento de todas las miniaturas de la unidad "para esa fase de Movimiento". Si, por cualquier causa, una unidad puede Avanzar y después realizar un movimiento normal en la misma fase de movimiento, ¿el incremento al atributo de Movimiento se sigue aplicando cuando realice el movimiento normal? Por ejemplo, si tengo una unidad con un atributo Movimiento de 6", obtengo un 6 para avanzar con ella (con lo cual su Movimiento aumenta a 12" para ese movimiento de Avance), y después puedo realizar un movimiento normal en esa misma fase, ¿su atributo Movimiento será 12" cuando realice este movimiento normal?
R. Sí. Ten en cuenta que una unidad no puede Avanzar más de una vez por fase de movimiento, así que el atributo Movimiento de una unidad sólo puede modificarse de este modo una vez.

P. Si una Estratagema te dice que elijas una unidad de tu ejército al iniciodel turno, ¿se puede elegir una que no esté aún sobre el campo de batalla (por ejemplo, una unidad que esté en la cámara del teleportarium)?
R. No, salvo que la Estratagema especifique lo contrario.

P. Si despliego sobre el campo de batalla una unidad como refuerzos al final de mi fase de movimiento, ¿puedo usar a continuación Estratagemsa que se usen "en tu fase de movimiento"?
R. No, salvo que la Estratagema especifique lo contrario.

P. Si usas una Estratagema para retirar una miniatura del campo de batalla y volver a desplegarla, ¿esa miniatura conserva cualquier efecto que se le hubiera aplicado (como, por ejemplo, los modificadores a algunos de sus atributos debidos a una habilidad)?
R. No.

P. Cuando una unidad elegida para llevar a cabo un movimiento de carga falla dicha carga, ¿cuenta como una unidad que haya cargado? Más concretamente, ¿una unidad que haya fallado un movimiento de carga puede ser elegida para agruparse y, potencialmente, consolidar la posición en dirección al enemigo?
R. Una unidad sólo se considera una unidad que ha cargado si ha completado el movimiento de carga. Si una carga falla y ninguna de sus miniaturas realiza el movimiento de carga, no se considera una unidad que haya cargado. Por lo tanto, no puede ser elegida para luchar en la fase de combate (así que no puede agruparse ni consolidar) a menos que una unidad enemiga se sitúe a 1" o menos de ella.

P. Cuando una unidad que puede **Volar** *declara una carga contra una unidad que está en los niveles superiores de una ruina, ¿es necesario sumar la distancia vertical a la hora de hacer el movimiento de carga de la unidad?*
R. No. A efectos prácticos, una unidad que puede **Volar** ignora las distancias verticales cuando realiza un movimiento de carga. Ten en cuenta que la unidad que carga debe estar a 12" o menos (medidas de peana a peana de la manera más directa; es decir, en diagonal) para poder declarar la carga.

P. Si una unidad declara una carga contra una unidad enemiga que esté completamente en el nivel superior de un elemento de escenografía, como unas ruinas, una estructura de Sector Mechanicus, etc., pero no puede finalizar su movimiento de carga a 1" o menos de ninguna miniatura de esa unidad (bien porque no haya espacio para situar a la unidad que carga o bien porque la unidad que carga no puede acceder a ese nivel a causa de las reglas ampliadas de ese elemento de escenografía (como ocurre, por ejemplo, con las ruinas), ¿esa carga falla?
R. Sí.

REFUERZOS
P. Si durante un batalla en partida de Juego equilibrado una regla crea una nueva unidad y la añade a mi ejército, ¿debo pagar el coste de la unidad de mis Puntos de refuerzo?
R. Sí (a menos que la regla indique lo contrario). Si no te quedan suficientes Puntos de refuerzos, no puedes añadir la unidad a tu ejército.

P. ¿Qué sucede con las reglas que transforman una miniatura en otra, como, por ejemplo, las que convierten a un **PERSONAJE** *en un Chaos Spawn; ¿también es necesario pagar Puntos de refuerzo para añadir el Chaos Spawn a mi ejército?*
R. De nuevo, sí (a menos que la regla indique lo contrario).

P. ¿Qué sucede con las reglas que añaden miniaturas a unidades existentes, es necesario pagar Puntos de refuerzo por esas miniaturas?
R. No (a menos que la regla indique lo contrario o que añadir esas miniaturas hiciera que la unidad tuviese un número de miniaturas mayor que su número original).

Las reglas de refuerzos indican que, cuando una unidad despliega en el campo de batalla como refuerzos, no puede mover ni seguir Avanzando ese turno, aunque por lo demás puede actuar con normalidad (disparar, cargar, etc).
P. ¿Puede una de tales unidades realizar un movimiento de carga? ¿Puede agruparse y consolidar la posición?
R. Sí a ambas preguntas. La unidad puede declarar una carga y realizar el movimiento de carga, y si la eliges para luchar, puede agruparse y consolidar.

P. ¿Puede una de tales unidades moverse o Avanzar por cualquier otra razón, como la habilidad Comandante del enjambre de The Swarmlord o un poder psíquico como Velocidad warp *de la disciplina Hereticus Tenebrae, o una Estratagema como Aceleración metabólica del* Codex: Tyranids*?*
R. No.

Ciertas reglas (como Sistemas de alerta temprana del Codex: T'au Empire*, la Estratagema Siempre vigilantes del* Codex: Adeptus Custodes *y la Estratagema Lecturas de áuspex del* Codex: Space Marines*) permiten a las unidades disparar contra unidades enemigas que acaban de llegar al campo de batalla como refuerzos igual que si fuera su fase de disparo.*
P. Si la unidad que llega como refuerzos es un **PERSONAJE***, ¿puede dispararle la unidad tiradora aunque no sea la unidad enemiga más cercana?*
R. No, salvo que la unidad tiradora dispare con un arma que le permita elegir como blanco a un **PERSONAJE** aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Este ataque se realiza "como si fuera la fase de disparo", por lo que se aplican todas las restricciones usuales de la fase de disparo.

P. Si la unidad que llega como refuerzos tiene otra unidad embarcada en su interior que debe desembarcar cuando esa haya sido desplegada (como las unidades embarcadas en una Drop Pod o en un Tyrannocyte), ¿puede dispararle la unidad tiradora a la unidad que debe desembarcar?
R. No, aunque la unidad puede disparar sobre la Drop Pod o el Tyrannocyte antes de que desembarquen las unidades de su interior.

TRANSPORTES
P. Cuando un Destacamento indica que puedes incluir 1 Transporte asignado por cada otra casilla, ¿qué significa?
R. Significa que, por cada unidad con un Rol en batalla distinto de Transporte asignado que incluyas en el Destacamento, puedes incluir un Transporte asignado.

P. ¿Cómo funcionan los transportes a la hora de desembarcar unidades cuando el transporte resulta destruido?
R. Desembarcar de un transporte destruido funciona tal y como sigue:

1. Si el transporte tiene la habilidad Explosión (o equivalente), tira para ver si explota y resuelve cualquier daño resultante en las unidades cercanas.*
2. Todas las miniaturas en su interior desembarcan siguiendo las reglas normales de desembarco.
3. Tira tantos D6 como miniaturas hayan desembarcado de esta forma.
4. Por cada resultado de 1 muere una de las miniaturas que han desembarcado. Su controlador elige cómo asigna las bajas.
5. Retira la miniatura del transporte destruido.

* Ten en cuenta que si el transporte explota, las unidades transportadas no se ven afectadas porque aún no están sobre el campo de batalla.

Por ejemplo, un Razorback que transporta una Tactical Squad de cinco miniaturas y un Space Marine Captain es destruido. El Razorback obtiene un 6 en la habilidad Explosión, infligiendo 1D3 heridas mortales a cada unidad a 6" o menos. Las seis miniaturas de su interior desembarcan y se tiran 6D6. Dos de los resultados son un 1, de forma que dos miniaturas mueren y el jugador Space Marine decide que serán eliminados dos Space Marines de la Tactical Squad, a su elección. A continuación se retira la miniatura del Razorback del campo de batalla.

P. La regla para juego equilibrado Reservas Tácticas indica que al menos la mitad de las unidades de tu ejército debe desplegar sobre el campo de batalla durante el despliegue. Si tengo unidades embarcadas en un transporte, ¿cómo se contabilizan para el número de unidades que debe haber sobre el campo de batalla durante el despliegue? Por ejemplo, si tengo un Valkyrie con tres unidades embarcadas en su interior que llegará como reservas durante la batalla, ¿cuantas unidades debo desplegar sobre el campo de batalla para cumplir los requisitos de la regla Reservas Tácticas?
R. Las unidades embarcadas se contabilizan como parte del ejército, así que deben tenerse en cuenta para cumplir los requisitos de esa regla. Si tienes tres unidades embarcadas en un transporte que llegará durante la batalla tendrás que desplegar como mínimo otras cuatro unidades sobre el campo de batalla durante el despliegue. A la inversa, si tienes tres unidades en un transporte sobre el campo de batalla, podrías dejar cuatro unidades fuera del campo de batalla para que lleguen más adelante como refuerzos.

P. ¿Si un transporte mueve, se considera que las miniaturas embarcadas en él han movido?
R. Sí.

P. Si un transporte con la habilidad Descubierto, como un Trukk, está dentro del alcance de una habilidad de aura, las unidades embarcadas en él se ven afectadas por esa habilidad?
R. No.

P. ¿Las unidades pueden embarcar en un transporte durante una fase que no sea la fase de movimiento? Por ejemplo, si usan la Estratagema Disparar y Ocultarse del Codex: Craftworlds, *o cuando una unidad lleve a cabo una acción de Estallido del alma para mover de nuevo?*
R. No, salvo que la regla en cuestión diga expresamente que la unidad puede embarcar en un **Transporte**.

HABILIDADES DE LAS UNIDADES Y LAS ARMAS
*P. Si tengo un arma que puede elegir como blanco unidades enemigas que no son visibles para quién dispara (como un mortero), ¿puedo disparar con ella a un **Personaje** enemigo con un atributo de Heridas menor de 10 si no es la miniatura enemiga más cercana?*
R. No.

P. Muchas habilidades de aura otorgan una habilidad a las unidades cercanas dentro de una distancia determinada de esas miniaturas. ¿Estos bonificadores son acumulativos (por ejemplo, si una unidad está dentro del alcance de dos miniaturas con habilidades de aura idénticas, se duplica el bonificador)?
R. A menos que se indique lo contrario, no. El bonificador de una habilidad sólo se aplica una vez si cualquiera de las miniaturas con esa habilidad (ya sea una o más) se encuentran dentro del alcance adecuado.

P. ¿Se pueden usar las habilidades que se usan "en lugar de disparar" como Descargadores de humo si la miniatura se ha Retirado, Avanzado o tiene miniaturas enemigas a 1" de ella?
R. Sí. Una miniatura puede utilizar una habilidad de ese tipo siempre que no dispare, no importa que se deba a que la miniatura no puede disparar o si elige no hacerlo.

*P. Algunos **Personajes** tienen habilidades de aura, como el Aura de disciplina de un Commissar o Líder espiritual de un Chaplain, que permiten a las unidades amigas cercanas utilizar el Liderazgo de ese personaje en lugar del suyo propio. También hay numerosas habilidades que modifican el atributo Liderazgo de las unidades. ¿Cómo interactúan estas reglas y en qué orden deberían aplicarse los modificadores y efectos de reemplazo?*
R. Primero se modifica el atributo Liderazgo de la unidad afectada y después se elige si se utiliza el Liderazgo del personaje, lo que significa que el modificador no afectará al Liderazgo del personaje, a menos que el Liderazgo del propio personaje también se haya visto modificado.

P. Si ambos jugadores tienen unidades con habilidades que les permiten desplegar "una vez que ambos ejércitos hayan desplegado por completo" (por ejemplo, la habilidad Encontrar la mejor posición, de los Ratlings), ¿quién despliega primero sus unidades con esa habilidad?
R. En ese caso quien gane a la tirada más alta empieza y luego los jugadores se alternan para continuar.

P. Muchas habilidades permiten que una unidad llegue durante la batalla, desplegando a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si uso una habilidad así y despliego tan cerca como pueda de una unidad enemiga y luego la selecciono como blanco de una carga, ¿cuál es la distancia de carga mínima que necesito obtener para que sea una carga con éxito (asumiendo que no haya modificadores)?
R. 9.

P. Si una unidad emplea una regla o habilidad que la retira del campo de batalla y la vuelve a desplegar, como la Baliza de teleportación o el poder psíquico Portal al Infinito, *¿se considera que ha movido a efectos de mover y disparar armas Pesadas?*
R. Sí. Considera que esas unidades acaban de llegar al campo de batalla como refuerzos.

P. Si una unidad empieza su fase de movimiento a 1" o menos de una unidad enemiga, ¿puede usar una regla que la retire del campo de batalla y luego vuelva a desplegarla, como una Baliza de teleportación o el poder psíquico Portal al Infinito*?*
R. Sí.

P. Si una unidad que empieza su fase de movimiento a 1" o menos de una unidad enemiga elige quedarse en su sitio, pero más adelante emplea una regla o habilidad que la retira del campo de batalla y la vuelve a desplegar, como la Baliza de teleportación o el poder psíquico Portal al Infinito, *¿se considera que ha Retrocedido este turno?*
R. No.

P. Si un arma tiene una habilidad que puede infligir al blanco una herida mortal adicional al daño normal, como el rifle acelerador, pero el blanco se salva del "daño normal", ¿sufre igualmente la herida mortal?
R. Sí. Ten en cuenta que si el "daño normal" de la herida asignada a la unidad no se salva, primero se resuelve el Daño resultante de ella antes de infligir la herida mortal.

P. Algunas habilidades y estratagemas otorgan bonificaciones cada vez que se obtiene un cierto resultado en una tirada para impactar (por ejemplo, un 6+). Si un arma tiene una habilidad que indique que "impacta en el blanco automáticamente", ¿debo tirar para impactar con esos ataques por si obtengo alguno de esos bonificadores?
R. No, al resolver los ataques de esas armas se resuelven sin ninguna tirada para impactar, por lo que éstas nunca recibirán esos bonificadores).

P. Si una regla dice que puedes elegir una unidad para que luche otra vez, ¿qué significa esto exactamente?
R. Significa que se repite toda la fase de combate con esa unidad: se elige para luchar, se agrupa, se eligen los blancos, se eligen las armas de combate, se resuelven sus ataques y por último se consolida la posición con ella.

P. Si una unidad tiene una habilidad que le permite luchar dos veces en la fase de combate (por ejemplo, los Berzerkers), ¿en qué momento de la fase de combate luchan por segunda vez?
R. Considera, a todos los efectos, cada oportunidad que la unidad pueda luchar como elegir una unidad diferente para luchar.

De esta forma, si la unidad ha cargado este turno, luchará dos veces antes de que lo haga ninguna unidad que no haya cargado. Si la unidad no ha cargado este turno, cuando todas las unidades que sí han cargado hayan combatido podrás elegirla para luchar y a continuación tu oponente podrá elegir una unidad con la que luchar y luego tú podrás volver a elegirla para luchar por segunda vez (no tienes que usar sus dos oportunidades de combatir de forma consecutiva, a menos que no queden otras unidades elegibles para luchar).

Ten en cuenta que cualquier regla que interrumpa la secuencia normal de quién lucha primero (como la estratagema Contraofensiva o la habilidad Rapidez mercurial de los Daemons de Slaanesh) se puede usar para luchar entre el primer y el segundo "combate" de la unidad.

P. Si una unidad que puede luchar dos veces en la fase de combate carga contra una unidad enemiga, la destruye la primera vez que lucha durante la fase de combate y a continuación consolida la posición y eso la lleva hasta una otra unidad enemiga, ¿puede atacarla la segunda vez que luche?
R. La unidad que carga sólo puede atacar a la segunda unidad si también había declarado una carga contra ella durante su fase de carga.

P. Si una unidad tiene una habilidad que le permite disparar dos veces (por ejemplo, las habilidades Torbellino de muerte de Maugan Ra o Tormenta de fuego de una Aggressor Squad), ¿tienen que disparar en ambas ocasiones sobre el mismo blanco, o puedo elegir blancos diferentes? ¿Es obligatorio resolver las dos tandas de ataques de disparo seguidas?
R. Salvo que se especifique lo contrario, puedes disparar sobre blancos diferentes cada ve que la unidad dispare. Sus ataques deben resolverse seguidos; resuelve la primera tanda por completo antes de resolver la segunda.

P. Si una miniatura tiene una habilidad que le permite "disparar dos veces" (por ejemplo Maugan Ra y su habilidad Torbellino de muerte), ¿es necesario que dispare al mismo blanco cada vez o puedo elegir blancos diferentes?
R. A menos que se indique lo contrario, puedes disparar a blancos diferentes cada vez que dispares. Resuelve el primer ataque de disparo por completo antes de resolver el segundo.

P. Si una habilidad me dice que resuelva un ataque con un atributo distinto al valor original (por ejemplo, la habilidad Etherium de un Assassin Culexus), ¿esto tiene lugar antes o después de aplicar el resto de modificadores de atributo (por ejemplo la droga de combate Drukhari Serpentín)?
R. Para resolver un ataque así, cambia el atributo relevante por el nuevo valor y luego aplícales cualesquiera modificadores necesarios.

Según el ejemplo anterior, la Habilidad de Armas de una miniatura que ataque a un Assassin Culexus pasa a considerarse 6+ por la habilidad Etherium pero el Serpentín lo mejora 5+.

P. Si una miniatura está equipada con dos espadas sierra, ¿puede hacer 2 ataques adicionales en combate?
R. Sí (aunque ambos serán ataques de espada sierra).

P. ¿Pueden usarse habilidades como "Asquerosamente resistentes" para ignorar heridas mortales?
R. Sí.

P. Si una miniatura tiene una habilidad que reduce el daño sufrido a la mitad (redondeando hacia arriba), como la Armadura de Antilochus de Marneus Calgar, ¿cómo se resuelve si es el blanco de varios ataques al mismo tiempo? ¿Reduzco a la mitad el total de daño sufrido o reduzco a la mitad el daño que inflige cada uno de los ataques por separado?
R. Reduce el daño de cada uno de los ataques.

Recuerda que las heridas se asignan de una en una. Por ejemplo, si Marneus Calgar es herido por cuatro ataques de bólter (que tienen un atributo Daño 1) y falla todas las tiradas de salvación, Calgar sufriría 0'5 de Daño por cada ataque (que se redondea a 1), así que perdería 4 heridas.

P. Si una habilidad me permite sumar 1 a mis tiradas de salvación, ¿se aplica tanto a las tiradas de salvación normales como a las invulnerables?
R. Sí, a menos que se especifique lo contrario.

Recuerda que las salvaciones invulnerables no reciben el +1 de beneficio por cobertura.

P. ¿Si una unidad cuenta con una habilidad que le permite Rechazar a la Bruja, a qué distancia puede hacerlo? (por ejemplo el Collar de Khorne de los Flesh Hounds, o el Prisma de oscuridad de una Canoptek Spyder)
R. 24".

P. La espada sierra tiene la siguiente habilidad: "Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma." Un Khorne Berzerker armado con una espada sierra y un hacha sierra podría hacer dos ataques con el hacha sierra y luego un ataque adicional con la espada sierra, o tiene que repartir sus ataques y hacer al menos una con la espada sierra para poder beneficiarse de la habilidad de la espada sierra?
R. Puede hacer dos ataques con el hacha sierra y luego el ataque adicional con la espada sierra.

P. Si una habilidad no especifica que tenga lugar durante una fase "amiga" o "enemiga", ¿significa que se aplica en cada una de esas fases (por ejemplo, la habilidad Hueste de Plagas de Mortarion, que tiene efecto "al inicio de la fase de combate")?
R. Sí.

MISIONES
P. A la hora de medir distancias desde y hasta un marcador de objetivo, ¿hay que medir en diagonal si es necesario? (es decir, contando tanto la distancia vertical como la horizontal)
R. Sí.

P. Ciertas habilidades y Estratagemas se utilizan "antes de la batalla". ¿Cuándo es esto, exactamente?
R. La partida empieza cuando los jugadores inician el paso de Despliegue de una misión, todas las habilidades y Estratagemas que se usan "antes de la batalla" se deben usar antes de ese momento.

Recuerda que si ambos jugadores quieren usar habilidades "antes de la batalla" y las reglas no especifican en qué orden se resuelven, quien gane a la tirada más alta decide en qué orden se resuelven.

P. ¿El paso de despliegue de una misión se considera una fase a efectos de reglas?
R. No.

Ten en cuenta que esto significa que la regla para juego equilibrado Disciplina Estratégica no se aplica a las Estratagemas que se usan durante el despliegue y que pueden usarte tantas veces como quiera el jugador, siempre que tenga suficientes Puntos de mando para pagarlas y la Estratagema no diga explícitamente que sólo se puede usar "una vez" o "una vez por batalla".

P. Algunas unidades tienen una habilidad que dice que sus miniaturas deben desplegar al mismo tiempo, pero que a partir de ese momento se considera una unidad independiente (por ejemplo, Escuadrón de vehículos, Apoyo de Drones, etc.). A efectos de misiones que tengan la condición de victoria Primera Sangre, ¿es necesario destruir todas las miniaturas que la forman o solamente una de sus miniaturas?
R. Las miniaturas de dichas unidades se consideran unidades independientes una vez que han desplegado, por lo que destruyendo una sola de ellas ya se cumpliría la condición de victoria de Primera Sangre.

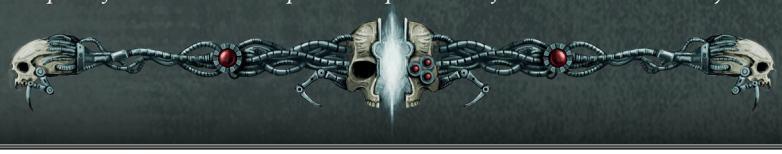
P. A efectos de la regla de Muerte súbita, ¿las unidades embarcadas en un transporte con el Rol en batalla Volador se consideran "sobre el campo de batalla"?
R. No.

P. Si estoy jugando la misión Botín de Guerra y genero el Objetivo Táctico Orden Prioritaria Recibida, por el que a su ve genero un Objetivo Táctico de Asegurar objetivo X, ¿puede mi oponente lograr ese objetivo, y/o puedo yo descartarlo?
R. Tu oponente no puede lograr el Objetivo Táctico Órdenes Prioritarias y tú puedes descartarlo de la manera usual.

ORGANIZAR EVENTOS

Si quieres organizar un evento con las reglas de Juego equilibrado, como un torneo, te recomendamos que sigas las recomendaciones de la tabla de directrices. Además de ser una guía útil para tener una idea aproximada del tamaño del campo de batalla y la duración de la partida, impone restricciones al número de destacamentos por los que puede estar formado el ejército así como al número de veces que puede aparecer repetida en el ejército una hoja de datos en particular, según los puntos a los que se juegue la partida. Claro que, como persona a cargo de la organización, puedes modificar estas directrices a tu gusto o necesidades para acomodarlas a los requisitos específicos de tu evento (espacio disponible, tiempo, etc.).

DIRECTRICES PARA ORGANIZAR EVENTOS

LÍMITE DE PUNTOS	NÚMERO DE DESTACAMENTOS	VECES QUE SE PUEDE INCLUIR LA MISMA HOJA DE DATOS*	TAMAÑO DEL CAMPO DE BATALLA	DURACIÓN DE LA PARTIDA
Hasta 1.000	Hasta 2 por ejército	Hasta 2 por ejército	120 x 120 cm.	hasta 2 horas
1.001-2.000	Hasta 3 por ejército	Hasta 3 por ejército	180 x 120 cm.	de 2 a 3 horas
2.001-3.000	Hasta 4 por ejército	Hasta 4 por ejército	240 x 120 cm.	3 horas o más

** Un ejército Veterano puede incluir una hoja de datos repetida, como máximo, el número veces indicado. No se aplica a unidades con el Rol en Batalla Tropas o Transporte Asignado, ni tampoco afecta a las unidades que se incorporan a tu ejército durante la batalla y tienen coste en puntos de refuerzos.*