WARHAMMER 40,000
CODEX: CRAFTWORLDS
Actualización oficial, versión 1.3

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces se cuelan errores o la intención de una regla no queda 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 los cambios respecto de la versión anterior se destacan en color magenta. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, indicará que ese documento tiene una actualización local, presente sólo en ese idioma.

ERRATAS

Pág. 44 – Autarch
Cambia la descripción de la unidad por:
"Un Autarch es una sola miniatura armada con un archa estelar y granadas de plasma. Está equipado con un escudo de energía."

Pág. 45 – Autarch con alas de Swooping Hawk
Cambia la descripción de la unidad por:
"Un Autarch con alas de Swooping Hawk wings es una sola miniatura armada con una espada de energía, pistola de fusión y granadas de plasma. Está equipado con un escudo de energía."

Pág. 51 y 54 – Illic Nightspear y Rangers, Aparecer de la nada
Cambia la última frase de esta habilidad por:
"Al final de una de tus fases de movimiento, esta unidad puede surgir de la telaraña. Despliega esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga."

AMALLYN SHADOWGUIDE
Warhammer Quest Blackstone Fortress incluye una serie de hojas de datos para Warhammer 40,000, que permiten usar las miniaturas Citadel que incluye la caja en partidas de Warhammer 40,000. Entre ellas están las hojas de datos de Amallyn Shadowguide , una unidad diseñada para ser usada como parte de un ejército Craftworlds. Se aplica la siguiente errata a Amallyn Shadowguide:

Blackstone Fortress: Hojas de datos,
Pág. 11 – Amallyn Shadowguide
Cambia la última frase de la habilidad Aparecer de la nada por:
"Al final de una de tus fases de movimiento, esta unidad puede surgir de la telaraña. Despliega esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga."

Pág. 65 – Descarga de láser de pulsos
Cambia la regla por:
"**Descarga de láser de pulsos.** Si esta miniatura permanece inmóvil o se mueve a menos de la mitad de su velocidad en su fase de movimiento (es decir, mueve una distancia en pulgadas menor que la mitad de su atributo actual de Movimiento) puede disparar el cañón de prisma dos veces en su siguiente fase de disparo (el cañón de prisma debe usar el mismo perfil y elegir como blanco a la misma unidad en ambas ocasiones)."

Pág. 68 – Hemlock Wraithfighter
Cambia la descripción de la unidad por:
"Un Hemlock Wraithfighter es una sola miniatura equipada con dos guadañas-D pesadas y joyas espirituales."

Pág. 77 – Biel-Tan: La espada en el viento
Cambia la última frase por:
"Es un arma shuriken todo perfil de arma cuyo nombre incluya la palabra 'shuriken' (p. ej., pistola shuriken, catapulta shuriken Avenger, etc.). El arco de Kurnous, la Estrella ardiente de Vaul y la pinza de escorpión (disparo) también son armas shuriken."

Pág. 77 – Saim-Hann: Hueste salvaje
Cambia la primera frase por:
"Puedes repetir las tiradas de carga fallidas de las unidades con este atributo."

Pág. 79 – Reacciones relámpago
Cambia la regla por:
"Usa esta Estratagema cuando una unidad **Infantería Asuryani** amiga, o una unidad **Asuryani** amiga con la clave **Volar**, sea elegida como blanco por un arma a distancia o de combate. Resta 1 a todas las tiradas para impactar contra esa unidad durante el resto de la fase."

Pág. 82 – Vestigios de gloria
Cambia la segunda frase del primer párrafo por:
"El Avatar of Khaine y los personajes con nombre, como el Prince Yriel, ya tienen uno o más artefactos y no se les pueden entregar ninguno de los siguientes objetos."

Pág. 82 – Estrella ardiente de Vaul
Cambia la primera frase por:
"Sólo miniatura con pistola shuriken o catapulta shuriken doble."

Pág. 83 – Mortaja cambiante de Alanssair
Cambia la última frase de las reglas por:
"Al final de una de tus fases de movimiento, esta miniatura puede salir de su escondite. Despliega esta miniatura en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga."

Pág. 84 – Ocultar/Revelar
Cambia el efecto de Revelar por:
"Elige una unidad enemiga a 18" o menos del psíquico. No recibe el beneficio de cobertura contra ataques realizados por unidades **Asuryani** de tu ejército hasta tu siguiente fase psíquica."

Pág. 84 – Proteger/Maldecir
Cambia el efecto de Maldecir por:
"Elige una unidad enemiga a 18" o menos del psíquico. Tu oponente deberá restar 1 a todas las tiradas de salvación de esa unidad contra ataques realizados por unidades **Asuryani** de tu ejército hasta tu siguiente fase psíquica."

Pág. 84 – Fatalidad
Cambia la última frase del poder psíquico Fatalidad por:
"Puedes repetir tiradas para herir fallidas de ataques realizados por unidades **Asuryani** de tu ejército contra esa unidad hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica."

FAQs

P. Si el Señor de la guerra de mi ejército Veterano es un Autarch, ¿puedo usar la habilidad Senda del estratega para recuperar los Puntos de mando que gaste en Estratagemas que se usan durante el despliegue (como por ejemplo Atacar desde las nubes, Ataque desde la telaraña, etc…)?
R. Sí, pero sólo si tu Señor de la guerra Autarch está en el campo de batalla cuando se usa la Estratagema.

P. Si el Señor de la guerra de mi ejército Veterano es un Autarch, ¿la habilidad Senda del Estratega recupera Puntos de mando cuando mi oponente gasta Puntos de mando en sus Estratagemas?
R. No. Esta habilidad sólo se aplica a los Puntos de mando que tú gastas.

P. ¿El Avatar of Khaine es un personaje con nombre?
R. No.

P. ¿El Avatar of Khaine puede tener un Rasgo de Señor de la guerra?
R. Sí.

P. Si quiero armar a mis Wraithblades con una espada espectral en cada mano, ¿cuántos puntos tengo que pagar por esas espadas espectrales y cuántos ataques hace cada Wraithblade con sus espadas espectrales?
R. Espadas espectrales (plural) es un único perfil de arma. Lo pagas una vez por miniatura y cada miniatura obtiene un ataque adicional.

P: ¿Un jugador puede lanzar un poder psíquico que tenga como blanco una unidad que sólo está dentro de alcance si usa la Estratagema Concordancia de poder para extender el alcance de ese poder?
R: Sí.

P. La habilidad Puntería infalible de los Dark Reapers ya no menciona los Disparos defensivos. ¿Significa que pueden impactar con 3+ al realizar Disparos defensivos?
R. No. Puntería infalible sólo afecta a los ataques realizados durante la fase de disparo.

P. Si una unidad de Dark Reapers (que tiene la habilidad Puntería infalible) elige como blanco a un Culexus Assassin (que tiene la habilidad Etherium), ¿qué resultado necesitan los Dark Reapers para impactar al Assassin?
R. 3+.

Esto es así porque, aunque la Habilidad de Proyectiles de los Dark Reapers se considere 6+ a causa de la habilidad Etherium, su habilidad Puntería infalible indica que siempre impactan con 3+, lo cual es independiente de su Habilidad de Proyectiles y de cualesquiera modificadores que se le apliquen.

P. Si mi ejército está liderado por un Señor de la guerra Harlequins, por ejemplo, y tengo un Destacamento de unidades Craftworld, puedo usar la Estratagema Tesoros del Craftworld para darle un Vestigio de gloria a un **Personaje** *del Destacamento Craftworld?*
R. Sí. El único requisito para tener acceso a un conjunto de Estratagemas es que tengas un Destacamento de la Facción apropiada. Si tienes un Destacamento Craftworld, tienes acceso a sus Estratagemas.

P. Al usar la Estratagema Fuego coordinado, si el primer Fire Prism elige como blanco a un **Personaje** *que el resto de Fire Prisms no podrían elegir como blanco normalmente (porque no es la miniatura más cercana a ellos) ¿siguen pudiendo disparar contra ese personaje?*
R. Sí.

P. Si uso la Estratagema Desdén supremo con una unidad de Striking Scorpions y esa unidad también está dentro del alcance de la habilidad Muerte por un millar de picaduras de Karandras, ¿qué sucede cada vez que una miniatura de esa unidad obtenga un resultado de 6+ para impactar en combate?
R. Esa miniatura podría hacer 2 ataques adicionales con la misma arma contra el mismo blanco (o 3 ataques adicionales si la miniatura por la que has hecho la tirada era un Striking Scorpion Exarch). Ninguno de estos ataques adicionales puede generar más ataques.

P. ¿Qué reglas de la fase de movimiento, si es que se aplica alguna, afectan al movimiento realizado con la Estratagema Disparar y ocultarse?
R. Se aplican todas las reglas de la fase de movimiento.

P. ¿Una unidad de Swooping Hawks puede usar Disparar y ocultarse para moverse sobre una unidad enemiga y así usar la habilidad Pack de granadas? Si uso Disparar y ocultarse con un Crimson Hunter, ¿se estrellará debido a no ser capaz de mover su distancia mínima? Si una unidad que puede Volar usa Disparar y ocultarse durante una misión en la Battlezone Fuego y furia, ¿tendrá que tirar por la regla especial Cielos ardientes?
R. Sí en todos los casos.

P. Cuando un **Psíquico** *de mi ejército manifiesta el poder psíquico* Apresurar *sobre una de mis unidades ¿esa unidad puede Avanzar cuando realiza su movimiento?*
R. Sí.

P: ¿Una unidad Swooping Hawk que mueva sobre una unidad enemiga como resultado del poder psíquico Apresurar *puede usar su habilidad Pack de granadas?*
R: Sí.

P. Al usar la estratagema Fantasma, ¿puedo usar también la estratagema Ataque desde la Telaraña para mover una de las unidades afectadas a la reserva?
R. No.

P. Supongamos que un **Personaje** *con la Gema Fénix es elegido como blanco de los ataques de una unidad enemiga, esos ataques le infligen con éxito varias heridas y las tiradas de salvación se resuelven de una en una. Si el personaje falla una tirada de salvación y es eliminado, pero la Gema Fénix hace que siga en juego, ¿qué ocurre con el resto de heridas que se le habían asignado, se pierden o tiene que hacer tiradas de salvación contra ellas?*
R. El **Personaje** tiene que hacer las tiradas de salvación pertinentes contra las heridas restantes.