WARHAMMER 40,000

CODEX: HARLEQUINS

Actualización oficial, versión 1.2

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

Págs. 40, 41, 42, 43 y 44 – Cinturón antigravedad
Cambia esta habilidad por:
"Durante la fase de movimiento, las miniaturas de esta unidad pueden mover a través de miniaturas como si no estuvieran ahí, y al mover a través de elementos de terreno, no cuentes la distancia vertical que mueven estas miniaturas (es decir, mover verticalmente es gratis para estas miniaturas en la fase de movimiento). Durante la fase de carga, las miniaturas de esta unidad pueden mover a través de otras miniaturas (excepto **Edificios**) como si no estuvieran ahí."

Pág. 44 – Solitaire, Habilidades, Acometida
Añade la siguiente frase:
"Una miniatura no puede Avanzar y usar esta habilidad en el mismo turno."

Pág. 49 – Tabla de armas de combate
Todos los valores numéricos de la columna Fuerza (F) son modificadores y deben sumarse a la Fuerza del portador. Utiliza esta tabla como referencia:

ARMAS DE COMBATE						
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Abrazo de Harlequin	Com.	Combate	+1	-3	1	-
Beso de Harlequin	Com.	Combate	+1	-1	1D3	-
Caricia de Harlequin	Com.	Combate	+2	-2	1	-
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Filo de Harlequin	Com.	Combate	Port.	0	1	-
Filocéfiro	Com.	Combate	+1	-2	2	-
Vara de bruma	Com.	Combate	+2	-1	1D3	-

Pág. 56 – Estratagema, Risas del laberinto
Añade la siguiente frase:
"Las unidades desplegadas con esta Estratagema pueden desplegarse durante la primera ronda de batalla incluso si estás usando las reglas de juego equilibrado Reservas Tácticas."

FAQs

P. ¿Cómo interactúa el Estilo de Mascarada "Creadores de acertijos" con las habilidades que generan ataques adicionales o causan impactos adicionales?
R. Si una unidad tiene una habilidad que genera ataques adicionales cuando saca cierto resultado y este coincide con el de una tirada de Creadores de acertijos, el ataque adicional se genera con dicho resultado como es habitual, pero el ataque original falla. Ten en cuenta que si en la tirada para impactar del ataque adicional se obtiene el mismo resultado de Creadores de acertijos, éste también falla. Del mismo modo, si un arma tiene una habilidad que causa impactos adicionales con un resultado que coincide con el de la tirada de Creadores de acertijos inflige los impactos adicionales, pero todos fallan.

P. Si una unidad se Retira con la intención de embarcar en un transporte al final de su movimiento, ¿puedo usar la estratagema Broma de Cegorach contra ella después de que se sitúe a la distancia necesaria para embarcar en el transporte, pero antes de que lo haga?
R. Sí.

P. Si se utiliza la estratagema Crear un ejemplo con un Shadowseer, ¿funciona con el lanzagranadas alucinógenas?
R. Sí.

P. Si un Señor de la guerra de El Rencor Volador usa el Rasgo de señor de la guerra Surcacielos para desembarcar después de que su transporte haya movido, ¿puede mover también del modo normal?
R. Sí.

P: Si el transporte de un Señor de la guerra de El Rencor Volador se mueve en la fase psíquica debido al poder psíquico Senderos del crepúsculo, *¿puede el Señor de la guerra usar el Rasgo de Señor de la guerra Surcacielos para desembarcar después de ese movimiento?*
R: No.

P: Si un Solitaire se encuentra a 1" o menos de una unidad enemiga, ¿puede usar su habilidad Acometida?
R: No.

P: Si una unidad con la habilidad Ritmo 'in crescendo' se Retira durante la fase de movimiento y a continuación es blanco del poder psíquico Senderos del crepúsculo *durante ese turno, ¿puede Avanzar durante la resolución de ese poder psíquico?*
R: Sí.

P: Si un ataque realizado con el cañón aullador de un Death Jester usando el perfil aullador causa una o más heridas que debe absorber una unidad enemiga que no es el blanco adicional como resultado de una habilidad que les permite absorber las heridas en lugar del blanco inicial (por ejemplo Lealtad incondicional en el Codex: Genestealer Cults*), ¿qué unidad se ve afectada por las haibilidades del arma?*
R: En este caso la unidad que intercepta el golpe se vería sujeta a las habilidades del arma. Esto también incluye cualquier habilidad del propio Death Jester, como por ejemplo La muerte no es suficiente.

P: ¿Puede usarse El camino del héroe en la fase de movimiento del oponente?
R: Sí.