WARHAMMER 40,000
CODEX: IMPERIAL KNIGHTS
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 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 a 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 sólo en ese idioma.

ERRATAS

Pág. 57 – Hueste cruzada del Gran Rey Tybalt
Cambia el último párrafo por:
"Este ejército cumple los requisitos de dos Destacamentos Superpesados (Hueste cruzada del Gran Rey Tybalt y Destacamento del Barón Capulan) y un Destacamento Auxiliar Superpesado (Sir Hekhtur). Como también es Veterano, su jugador obtiene doce Puntos de Mando: El ejército obtiene 3 por ser Veterano, el Destacamento del Gran Rey Tybalt consta de tres unidades **Titánico**, por tanto aporta 6 Puntos de Mando adicionales, mientras que el Destacamento del Barón Capulan consta de una única unidad **Titánica** y aporta otros 3. Sir Hekhtur está en un Destacamento Auxiliar Superpesado y no aporta Puntos de Mando."

Pág. 69 – Sacristan Forgeshrine, habilidad Autosacristán
Cambia la segunda frase del Ritual de Recarga para que diga:
"Si no está equipado con ellos o no ha disparado ningún misil rompeescudos, elige un arma a distancia con la que esté equipado el vehículo (y que no sea un Legado de las Casas Nobles)."

Pág.69 – Sacristan Forgeshrine, Ritual de Reparación
Cambia la segunda frase por:
"Si hay un **Tech-Priest**, **Techmarine** o **Iron Priest** de tu ejército en la Sacristan Forgeshrine, y no ha usado su habilidad para reparar otro vehículo este turno, puedes ayudar en el ritual de reparación en lugar de usar esa habilidad este turno. Si lo hacen, el vehículo recupera 3 heridas perdidas en su lugar."

Pág. 74 – Habilidad Lanzas caballerescas
Cambia la última frase por:
"El beneficio al mando de cada Destacamento Superpesado de Imperial Knights cambia a "Ninguno" si no incluye al menos una unidad **Titánico Imperial Knights,** y cambia a "+6 Puntos de Mando" si contiene al menos tres unidades **Titánico Imperial Knights**."

Pág.76 – Encarar escudos iónicos
Cambia la última frase de esta Estratagema por:
"Hasta el final de la fase, la salvación invulnerable de ese vehículo mejora en 1 (hasta un máximo de 4+)."

Pág.77 – Agarre letal
Cambia la penúltima frase de esta Estratagema por:
"Si tu oponente ha obtenido un 6 y/o su resultado es igual o mayor que el tuyo, la miniatura enemiga se libera. En cualquier otro caso, la miniatura enemiga sufre 1D3 heridas mortales adicionales y ambos jugadores vuelven a tirar un dado para ver quién obtiene el resultado más alto como antes."

Pág. 77 – Sistema de guía Rompejuramentos
Cambia el coste en puntos de mando de esta Estratagema a 3PM.

Pág. 79 – Orden de la Comunión
Cambia el coste en puntos de mando de esta Estratagema a 3PM.

Pág. 79 – La hora más oscura
Cambia el coste en puntos de mando de esta Estratagema a 3PM.

FAQs

P. Pongamos que una miniatura de Casa Vulker con Tradición de la Casa Protocolos tormenta de fuego y dos armas a distancia elige como blanco a dos unidades enemigas distintas, una de las cuales es la unidad enemiga más cercana. Resuelvo primero los ataques contra la unidad enemiga más cercana, y al hacerlo repito las tiradas para impactar de 1. Si, de resultas de dichos ataques, esa unidad enemiga es destruida, y el blanco de la siguiente arma pasa a convertirse en la unidad enemiga más cercana, ¿debo repetir también las tiradas para impactar de 1 contra esa unidad?
R. No. La habilidad de repetir las tiradas para impactar de 1 sólo se aplica contra la unidad enemiga más cercana respecto a la miniatura que dispara en la fase "Elegir blancos" de la secuencia de disparo.

P. ¿Sufren penalizaciones las miniaturas con la tradición de la Casa Raven Avance implacable a sus tiradas para impactar por Avanzar y disparar armas pesadas?
R. No. Estas armas se consideran armas de Asalto cuando estas miniaturas Avanzan, y estas miniaturas ignoran penalizaciones a sus tiradas para impactar por Avanzar y disparar armas de Asalto.

P. ¿Puede una miniatura **Desarraigado** *en un Destacamento auxiliar superpesado tener Virtudes y Pesares?*
R. Sí.

P: La Estratagema Agarre letal se usa después de que una miniatura Imperial Knights haya combatido, pero ¿en qué punto específico de la secuencia de Combate sucede esto?
R: Después del paso Consolidar.

P. Si un Imperial Knight carga durante su turno, destruye la unidad contra la que ha declarado la carga y luego se consolida con una nueva unidad que no es contra la que ha declarado la carga, ¿puede usar la Estratagema Agarre letal contra esa unidad?
R. No. La Estratagema te permite realizar un ataque adicional con esa arma, pero como has cargado este turno sólo puedes realizar ese ataque contra una unidad contra la que hayas declarado una carga.