WARHAMMER 40,000
CODEX: DEATHWATCH
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. 24 – Munición especial
Cambia el primer párrafo de esta habilidad por:
"Cuando esta unidad dispara cualquier arma a distancia de la siguiente lista, puedes elegir que dispare munición especial. En tal caso, la habilidad Disciplina bólter no se aplica al resolver sus disparos, pero puedes elegir un tipo de munición de la tabla de la derecha y aplicar el modificador correspondiente."

Pág. 27 – Watch Captain en armadura de Terminator, Opciones de equipo
Cambia el primer punto por:
"• Esta miniatura puede cambiar el bólter tormenta por una cuchilla relámpago, un escudo de tormenta, un martillo de trueno o un objeto de la lista *Combi-armas para Terminators*."

Cambia el segundo punto por:
"• Esta miniatura puede cambiar el arma reliquia por una cuchilla relámpago, un escudo de tormenta o un objeto de la lista *Armas de combate para Terminators*."

Págs. 28 y 30 – Librarian y Chaplain, Opciones de equipo
Cambia el primer punto por:
"• Esta miniatura puede cambiar la pistola bólter por un bólter o por un objeto de la lista de *Pistolas* o de *Combi-armas para Terminators*."

Pág. 32 – Veterans
Reemplaza la habilidad Unidad mixta por la siguiente:
"**Unidad mixta.** Una unidad de Veterans puede contener miniaturas con diferentes atributos de Resistencia. Si este es el caso, usa el atributo Resistencia de la mayoría de miniaturas de la unidad cuando el enemigo realice tiradas para herir contra ella.

Si no hay una mayoría, el jugador Deathwatch puede elegir qué valor usa. De cara a los propósitos de la habilidad Disciplina bólter y para determinar qué miniaturas puede transportar un vehículo, los Terminators tienen la clave **Terminator**, los Motoristas no tienen la clave **Infantería** y, en su lugar, tiene la clave **Motorista**, y los Vanguard Veterans tienen la clave **Propulsor de salto**.

De cara a desplegar o mover a través de Terreno en el campo de batlla, esta unidad se trata como si fuera una unidad de **Infantería**, incluso si incluye alguna miniatura **Motorista**."

Nota del diseñador: *Esta es una ligera abstracción que implica que una miniatura Motorista en una unidad de Veterans se comporta de forma ligeramente diferente a otras miniaturas Motorista en otras unidades (por ejemplo, pueden acabar un movimiento en la planta superior de una ruina), pero ayuda a minimizar los efectos inusuales y complicados que derivarían de forzar a mover y beneficarse de cobertura de forma diferente a una miniatura de una unidad respecto al resto de miniaturas de la misma unidad.*

Pág. 32 – Veterans, Asalto de vanguardia
Cambia la primera frase de esta habilidad por:
"Durante la fase de movimiento, los Vanguard Veterans pueden mover a través de miniaturas como si no estuvieran ahí y, al mover a través de elementos de terreno, las distancias verticales no cuentan para el total que estas miniaturas pueden mover (es decir, mover verticalmente es gratuito para estas miniaturas en la fase de movimiento). Durante la fase de carga, los Vanguard Veterans pueden mover a través de miniaturas (excepto **Edificios**) como si no estuvieran ahí."

Pág. 33 – Intercessors, Opciones de equipo
Cambia el segundo y tercer punto por:
"• Por cada cinco Intercessors y/o Intercessor Sergeants, uno puede elegir un lanzagranadas auxiliar."
• El Intercessor Sergeant puede cambiar su rifle bólter por una espada sierra, espada de energía o puño de combate (pág. 91) o elegir una espada sierra, espada de energía o puño de combate además de sus otras armas."

Nota del diseñador: *Esta errata refleja los cambios a la hoja de datos actualizada en Aprobado por el Capítulo 2018.*

Pág. 33 – Intercessors, Asalto Inceptor
Cambia la primera frase de esta habilidad por:
"Durante la fase de movimiento, los Inceptors pueden mover a través de miniaturas como si no estuvieran ahí y, al mover a través de elementos de terreno, las distancias verticales no cuentan para el total que estas miniaturas pueden mover (es decir, mover verticalmente es gratuito para estas miniaturas en la fase de movimiento). Durante la fase de carga, los Inceptors pueden mover a través de miniaturas (excepto **Edificios**) como si no estuvieran ahí.

Págs. 33, 37 y 51 – Intercessors, Reivers y Armería de los Deathwatch, Lanzagarfios
Cambia la primera frase por:
"Al mover durante la fase de movimiento, las miniaturas con lanzagarfios ignoran las distancias verticales (no cuentan para la distancia máxima que pueden mover este turno; es decir, su movimiento vertical es gratuito)."

Pág. 47 – Corvus Blackstar, Lanzador de halos Infernum
Cambia el texto de la habilidad por:
"Si una unidad enemiga que puede **Volar** elige como blanco en la fase de disparo a una miniatura supersónica con lanzador de halos Infernum, tu oponente resta 1 a las correspondientes tiradas para impactar."

Pág. 49 – Pistola lanzallamas
Cambia el tipo de esta arma por "Pistola 1D6".

Pág. 55 – Teleportarium
Reemplaza la segunda frase con la siguiente:
"Por cada PM gastado en esta Estratagema puedes desplegar una unidad **Deathwatch** que sólo contenga miniaturas **Infantería** o un **Deathwatch Dreadnought** en una cámara teleportarium en lugar de situarlas en el campo de batalla."

Pág. 56 – Interferidores de puntería
Cambia el texto de la estratagema por:
"Usa esta Estratagema después de que se hayan resuelto en la fase de disparo todos los ataques de una unidad **T'au Empire** equipada con uno o más marcadores telemétricos. Elige una unidad **Deathwatch** de tu ejército y retira de inmediato todos los contadores de marcador telemétrico de la unidad elegida."

Pág. 63 – Valores en puntos, Otro equipo
Borra la fila "Lanzacohetes racimo Blackstar".

FAQs

P. ¿Qué sucede al usar Proyectiles aliento de dragón para disparar sobre unidades que no están a cubierto pero cuentan con alguna regla especial que les hace beneficiarse de cobertura (como, por ejemplo, las unidades Jormungandr con la habilidad Red de túneles)? ¿Seguiría sumando 1 a las tiradas para impactar con Proyectiles aliento de dragón?
R. No. Sólo sumas 1 a las tiradas para impactar contra blancos que estén a cubierto (es decir, completamente sobre o dentro de un elemento de escenografía). Las unidades que, de algún modo, se beneficien de cobertura sin estar a cubierto no cuentan.

P. ¿Cómo interactúa la espada xenofásica con las salvaciones invulnerables que no permiten repetir las tiradas de salvación (como la habilidad Pantalla de sombras de un Archon o la estratagema Sobrecarga warp de los Chaos Daemons)?
R. En esos casos se repiten las tiradas de salvación invulnerable exitosas. La intención de las reglas de la Pantalla de sombras y Sobrecarga warp es impedir que se repita una tirada de salvación fallida, pero no impedir la repetición obligatoria de una tirada exitosa.

P. Si utilizo el rasgo de señor de la guerra Castellano de la Cripta Negra con un arma que tiene múltiples perfiles, como una combi-arma o lanza de guardián, ¿se aplica el daño adicional a todos los perfiles de esa arma?
R. Sí.

P. ¿Un Watch Captain puede cambiar la espada sierra y el bólter artesanal por un bólter tormenta y otra espada sierra y a continuación cambiar la "nueva" espada sierra por un arma reliquia?
R. No.

P: ¿Puede un Watch Captain cambiar su espada sierra y bólter artesanal por un bólter tormenta y otra espada sierra, y luego reemplzar su "nueva" espada sierra con una arma reliquia o espada xenofásica?
R: Sí, porque estas opciones de equipo están en dos puntos separados (sin embargo no puedes elegir el mismo punto de opciones de equipo para una unidad más de una vez).

*P: En una unidad con una mezcla de diferentes tipos de miniaturas, si no todas las miniaturas tienen una cierta clave, como por ejemplo **Phobos** o **Mark X Gravis**, ¿se considera que esa unidad tiene esa clave?*
R: No. Una unidad **Deathwatch** sólo se considera que tiene una clave si todas las miniaturas de la unidad tienen esa clave. Si una habilidad te pide que elijas una miniatura (en vez de una unidad) con una clave específica, se puede elegir una miniatura con la clave apropiada en una unidad mixta.

P: Cuando una unidad con la habilidad Y no conocerán el miedo realiza un chequeo de moral, ¿se considera un modificador (para los propósitos de aplicar repeticiones de tiradas antes de los modificadores) el valor que se añade a la tirada de dados por la cantidad de miniaturas destruidas en esa unidad en ese turno?
R: No, el valor añadido no se considera un modificador.

*P: Cuando una unidad **Aeldari** que puede **Volar** se "despliega" en el campo de batalla como refuerzos (por ejemplo, a tra´ves de "La Telarana") a 12" o menos de una unidad **Deathwatch** de tu ejército, ¿puede esa unidad Deathwath usar las dos Estratagemas Fuego de intercepción y Lecturas de áuspex para disparar a esa unidad dos veces?*
R: Sí. Una unidad que llega como refuerzos se trata como si se hubiera movido para todos los propósitos de reglas.

P: Puedo usar Tomo de Ectoclades para darle la habilidad Tácticas de misión a una unidad **Deathwatch** *que no la tendría en otro caso (ya sea porque no forma parte de un Destacamento* **Deathwatch** *o porque no se trata de una unidad* **Infantería**, **Motorista** *o* **Dreadnought***)?*
R: Sí.

P: Si uso la Estratagema Proyectiles infierno o Misil antiaéreo e impacto, ¿sigo tirando para herir y dañar de forma normal además de hacer heridas mortales?
R: No, la secuencia de ataque normal acaba.

P: ¿Desde qué parte de una Drop Pod debo medir las distancias, especialmente si la miniatura se ha montado de forma que sus puertas se puedan abrir o cerrar?
R: Mide todas las distancias hasta y desde cualquier parte de la miniatura, incluyendo las puertas. Si la miniatura se ha montado de forma que puedas bajar y subir las puertas, cuando la miniatura se despliegue en el campo de batalla escoge si estarán alzadas o bajadas; no puedes bajar o subir las puertas durante la batalla.

Nota del diseñador: *Al elegir la configuración de "puertas alzadas" para esta miniatura representas que las puertas se han cerrado en el instante en que los pasajeros han desembarcado.*