

CODEX: HARLEQUINS

Versión Indomitus 1.2

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas y nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Estas correcciones suelen ser actualizaciones necesarias debido a la salida de productos nuevos o a comentarios y críticas de la comunidad; podrás identificarlas por el asterisco que precede a la referencia de página. En otras ocasiones, estas correcciones son una fe de erratas dedicada a corregir errores o esclarecer una regla que no estaba tan clara como podría.

Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán en **azul**, mientras que las nuevas FAQs y fe de erratas nuevas se destacarán en **magenta**.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

***Págs. 40, 41, 42, 43 y 44** – Troupe Master, Shadowseer, Troupe, Death Jester y Solitaire, Habilidades, Cinturón antigraedad
Cambia esta habilidad por:
“Cada vez que la unidad efectúa un movimiento normal, Avanza, se Retira o efectúa un movimiento de carga, hasta que dicho movimiento termine, las miniaturas de esta unidad pueden atravesar horizontalmente miniaturas y elementos de terreno (no pueden terminar un movimiento sobre otra miniatura o su peana).

***Pág. 43** – Death Jester, Habilidades, Cazador letal
Cambia esta habilidad por:
“Al elegir blanco para un ataque a distancia efectuado por esta miniatura, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!”

***Pág. 44** – Solitaire, Habilidades, Acometida
Cambia la primera frase por:
“Una vez por batalla, en lugar de efectuar un movimiento normal con el Solitaire, puedes efectuar un movimiento de Acometida”.

Añade lo siguiente:
“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. 53** – Estilo de Mascaradas,
Sombra Soñadora: Centinelas sombríos
Cambia la primera frase por:
“Cada vez que deba hacerse un chequeo de desgaste por una unidad con esta forma, se supera automáticamente.”

***Pág. 56** – Estratagemas, Risas del laberinto, texto de reglas
Cambia la segunda regla por:
“Despliega inmediatamente una unidad **AELDARI** de tu ejército que no haya sido desplegada desde la telaraña completamente a 3" o menos de la Webway Gate y fuera de la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga.”

Añade lo siguiente:
“Las unidades desplegadas con esta estratagema pueden ser desplegadas durante la primera ronda de batalla sin importar ninguna regla de misión.”

***Pág. 58** – Actor del crepúsculo.
Añade lo siguiente al final de este rasgo de señor de la guerra:
“El límite de ganancia o recuperación de 1 punto de mando por ronda de batalla no se aplica a ningún punto de mando obtenido por medio de este rasgo de señor de la guerra.”

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 estrategia 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 estrategia 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 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 habilidades 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.