CODEX: ORKS

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

Página 51 – ¡Zoy el jefe!
Cambia el texto de esta habilidad por:
"Puedes incluir un máximo de una miniatura **Kaudillo** o **Velozijefe** en cada destacamento de tu ejército."

Pág. 51: Personajes con nombre y Plataforkmas
Añade a Matazanoz Loko Grotsnik a la lista. Si obtiene un rasgo de Señor de la guerra, debe ser el rasgo "Rokozo".

Página 56 – ¡Chachoz, tengo un plan!
Cambia la primera frase por:
"Al final del paso de despliegue de ejércitos, elige hasta tres unidades **Hachaz Zangrientaz** de tu ejército y redespliégalas."

Pág. 58: Piromaníakoz
Añade "**Kemarruedaz**" a la lista de unidades seleccionables.

Pág. 58: Petarderoz
Elimina "**Kazabombardero**" de la lista de unidades seleccionables.

Pág. 61: Arma extrazpezial
Cambia la primera frase por:
"Solo **Chapuzaz, Mekániko** o Manitaz equipados con mega piztola ezpezial o mega pipa ezpezial."

Pág. 63: Ezkudoz kanijoz
Cambia la segunda frase por:
"Elige una unidad **Infantería Orkos** de tu ejército, luego elige una unidad **Infantería Gretchin** (que no sea **Personaje**) de tu ejército a 6" o menos de esa unidad."

Pág. 64: Kazamonztruoz
Cambia la tercera frase por:
"Hasta el final de la fase, suma 1 a la tirada para herir en ataques realizados por miniaturas de alguna de las unidades **Trinkabeztiaz** elegidas que tengan como blanco la unidad **Monstruo** o **Vehículo** elegida."

Pág. 64 – Proyektilez zízmikoz
Cambia el inicio de la segunda frase por:
"Hasta el final de la fase, cada vez que esa miniatura realice un ataque a distancia con un lanzador pezado, [...]"

Pág. 95: Matazanoz, Habilidades
Cambia el nombre de la habilidad Iztrumentoz Kirúrjikoz a:
"**Iztrumentoz Kirúrjikoz (aura)**"

Pág. 96: Matazanoz Loko Grotsnik, Habilidades
Cambia el nombre de la habilidad Iztrumentoz Kirúrjikoz a:"**Iztrumentoz Kirúrjikoz (aura)**"

Pág. 103 y 129, Rifle shokk molifikado, habilidades
Cambia la primera frase de la habilidad de esta arma por:
"Si se obtiene alguna tirada para impactar sin modificar de 1 en ataques con esta arma, la unidad del portador sufre 1 herida mortal tras disparar con esta arma".

Pág. 115: Plataforkma, Habilidades, ¡Trinkao!
Cambia esta habilidad a:
"Cada vez que esta miniatura ataca con su kañón de arponez, si una miniatura **Monstruo** o **Vehículo** (que no sea **Titánica** o **Aeronave**) pierde alguna herida como resultado de ese ataque, tira 1D6: con 4+, hasta el inicio de tu siguiente turno la unidad enemiga en cuestión no puede terminar ningún tipo de movimiento a más de 12" de esta miniatura. Si esta miniatura se mueve por cualquier motivo o es eliminada, el efecto termina."

Pág. 117: Kazaforkma, Habilidades, ¡Trinkao!
Cambia esta habilidad a:
"Cada vez que esta miniatura ataca con su kañón de arponez, si una miniatura **Monstruo** o **Vehículo** (que no sea **Titánica** o **Aeronave**) pierde alguna herida como resultado de ese ataque, tira 1D6: con 4+, hasta el inicio de tu siguiente turno la unidad enemiga en cuestión no puede terminar ningún tipo de movimiento a más de 12" de esta miniatura. Si esta miniatura se mueve por cualquier motivo o es eliminada, el efecto termina."

Pág. 118: Kamión, Transporte
Cambia la primera frase a:
Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Tipejoz Vazilonez**, **Infantería Peña Ezpezialita** o **Infantería <Klan>**.

FAQs

P: ¿Puede una unidad con más de una miniatura obtener una Molifikazión con la acción Perzonalizar del Taller Mekániko?
R: No. Tal y como se describe en la sección "Molifikazionez" (pág. 60), las Molifikaziones pa' Karroz solo pueden asignarse a unidades de una sola miniatura.

P: Cuando una miniatura **Goff** *con el rasgo de Señor de la guerra "Bruto pero aztuto" ataca, ¿se cuentan los impactos adicionales generados por la kulturaka "A Deztajo" que no hayan llegado al paso de infligir daño a la hora de determinar cuántos ataques adicionales se pueden realizar?*
R: Sí. Sin embargo, ten en cuenta que cuando realices ataques adicionales como resultado de este rasgo de Señor de la guerra, no se generarán entonces impactos adicionales debido a la kulturaka "A Deztajo".