WARHAMMER 40,000
CODEX: DRUKHARI
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. 57– Mandrake, Rayo castigador
Cambia la habilidad especial por:
"Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal adicional a cualquier otro daño."

Págs. 63 y 64 – Talos y Cronos, Claves
Añade "**Volar**"

Pág. 75 – Obsesiones de Kábala, Matar desde los cielos
Cambia la penúltima frase del texto de reglas por:
"Además, las unidades enemigas no se benefician de cobertura en sus tiradas de salvación contra los ataques de las miniaturas con esta obsesión que puedan **Volar**, ni de miniaturas con esta obsesión embarcadas en un **Transporte** con esta obsesión que pueda **Volar**."

Pág. 78 – Alianza de agonía
Añade la siguiente frase:
"Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla."

Pág. 78 – Arquitectos del dolor
Añade el siguiente texto a esta Estratagema:
"Esta Estratagema no puede afectar a la misma unidad más de una vez por ronda de batalla."

Pág. 79 – Sobredosis de hiper-estimulantes
Añade el siguiente texto a esta Estratagema:
"Esta Estratagema no puede afectar a la misma unidad más de una vez por ronda de batalla."

Pág. 80 – Agentes de Vect
Cambia el coste de la Estratagema por 4PM.

Cambia la última frase de esta Estratagema por:
"Esta Estratagema no se puede usar si tu ejército no incluye un Destacamento **Kábala del Corazón negro** o si no hay unidades **Kábala del Corazón negro** de tu ejército en el campo de batalla, y no puede usarse para afectar Estratagemas usadas "antes de la batalla" o "durante el despliegue".

Pág. 85 – Astucia laberíntica
Cambia el texto de reglas por:
"Mientras tu Señor de la guerra se encuentre en el campo de batalla, tira 1D6 cada vez que tú o tu oponente gastéis un Punto de mando para usar una Estratagema; obtienes un Punto de mando por cada resultado de 6."

Pág. 87 – Armas a distancia
Añade el siguiente artículo a la tabla de valores en puntos para armas a distancia:
"Granadas de plasma | 0"

FAQs

*P. La regla Mina de vacío de un Voidraven Bomber permite que elijas una unidad a la que el Voidraven haya sobrevolado y tires 3D6 por cada **Vehículo** o **Monstruo** de esa unidad, o 1D6 por "cada otra miniatura de dicha unidad". ¿Quiere decir "cada miniatura sin la clave **Vehículo** ni la clave **Monstruo**", o quiere decir "el resto de miniaturas de la unidad después de elegir un **Vehículo** o **Monstruo**"?*
R. Lo primero. Tiras 1D6 por cada miniatura de la unidad que no sea **Vehículo** ni **Monstruo**. Por ejemplo, si hay 10 miniaturas de **Infantería**, tiras 10D6.

P. ¿Puedo hacer con la Máscara del vejador que una unidad que ha cargado luche después de todas las demás unidades?
R. Sí, salvo que la unidad elegida tenga una habilidad que le permita luchar primero en la fase de combate, en cuyo caso luchará como si no tuviera esa habilidad.

P. Si una Succubus obtiene la droga de combate Serpentín, ¿aumenta su Habilidad de Armas a 1+? En ese caso, ¿impacta si obtiene un 2 al atacar con un arma de combate y, por una habilidad, tengo que restar 1 a la tirada para impactar?
R. Sí a ambas preguntas. Sólo fallan automáticamente las tiradas sin modificar de 1.

*P. Si mi ejército Veterano sólo incluye una unidad **Kábala del Corazón Negro** en un Destacamento Auxiliar de apoyo, pero mi ejército incluye otro destacamento **Drukhari** que no es Auxiliar de apoyo, ¿puedo usar la estratagema Agentes de Vect?*
R. Sí, siempre y cuando la unidad **Kábala del Corazón Negro** esté en el campo de batalla.

P: Si se usa la Estratagema Agentes de Vect para impedir que una Estratagema se resuelva y esa Estratagema sólo se puede usar una vez por batalla, como por ejemplo Marea de traidores (ver Codex: Chaos Space Marines*), ¿eso implica que esa Estratagema cuenta como si se hubiera usado y no se puede volver a usar durante el resto de la batalla?*
R: No, como la Estratagema no se resolvió no cuenta como si hubiera sido usada.

P: Si se usa la Estratagema Agentes de Vect para impedir que una Estratagema se resuelva y esa Estratagema afecta a cómo se elige el blanco de un ataque como Sistema de guía Rompejuramentos (ver Codex: Imperial Knights*), ¿se pierde el ataque?*
R: No, las reglas normales para elegir blanco se aplican y el ataque se resuelve de forma normal.

P. Si una miniatura es eliminada debido a un osificador y la herida mortal infligida por la habilidad del osificador hace que otra miniatura de la unidad sea eliminada, ¿vuelvo a tirar para determinar si se inflige otra herida mortal?
R. No.

P. Si estoy jugando en un evento de Juego equilibrado que tiene un límite máximo de 3 Destacamentos por ejército Veterano, ¿cual es la cantidad máxima de Destacamentos de Patrulla **Drukhari** *que puedo incluir?*
R. 3.

Aunque la habilidad Fuerza incursora del *Codex: Drukhari* menciona ejércitos Veteranos de 6 o más destacamentos, está diseñada para partidas de Juego narrativo o de Juego equilibrado con un límite grande (o sin límite) a la cantidad de Destacamentos que puede incluir un ejército Veterano. Las guías para eventos organizados del reglamento de *Warhammer 40,000* son sólo eso y los organizadores del evento pueden ajustarlas a sus necesidades.