WARHAMMER 40,000
REGLAMENTO
Actualización oficial, versión 1.5

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.

ERRATA

Pág. 177 – Movimiento
Añade la siguiente frase al final del primer párrafo:
"Ninguna parte de una miniatura ni de su peana puede ser desplegada o movida más allá del borde del campo de batalla."

Cambia el segundo párrafo por:
"Si la hoja de datos de una miniatura dice que puede **Volar**, durante la fase de movimiento podrá moverse a través de miniaturas como si no estuvieran ahí, y al moverse a través de elementos de escenografía no se contará la distancia vertical de cara al total que pueda moverse (es decir, que moverse verticalmente será "gratis" para la miniatura durante la fase de movimiento). Si la hoja de datos de la miniatura dice que puede **Volar**, durante la fase de carga podrá moverse a través de miniaturas (excepto **Edificios**) como si no estuvieran ahí."

Pág. 177 – Fase de movimiento
Añade el siguiente texto al final de la sección fase de movimiento:
"**Aeronave**
Si una unidad puede **Volar** y tiene un atributo mínimo de Movimiento (o si tiene en su hoja de datos una tabla de daño que incluya un atributo mínimo de Movimiento), dicha unidad gana la clave **Aeronave**.

Cuando una miniatura realice cualquier tipo de movimiento, puede moverse a 1" o menos de cualquier número de **Aeronaves** enemigas, y podrá moverse a través de dichas miniaturas (y de sus peanas) como si no estuvieran ahí, aunque no podrá terminar el movimiento encima de otra miniatura (o de su peana) y no podrá terminar el movimiento a 1" o menos de ninguna unidad enemiga.

Si, cuando una unidad es seleccionada para mover en la fase de movimiento, las únicas unidades enemigas que hay a 1" o menos de ella son **Aeronaves**, podrá moverse igualmente de manera normal (es decir, no tendrá que Retirarse a fin de poderse mover)."

Pág. 178 – Repeticiones de tiradas
Cambia este párrafo por:
"Algunas reglas te permiten repetir una tirada de dados, lo que significa que puedes volver a tirar algunos o todos los dados de dicha tirada. Si una regla permite repetir una tirada cuyo resultado se compone de la suma de varios dados (por ejemplo, 2D6, 3D6, etc.), debes volver a tirar todos esos dados juntos, salvo que se especifique lo contrario. Nunca puedes repetir una misma tirada más de una vez, y las repeticiones se hacen antes de aplicar modificadores (si los hay)."

Pág. 179 – Designar una unidad con la que disparar
Cambia la cuarta frase por:
"A menos que se indique lo contrario, cada miniatura de la unidad ataca con todas las armas a distancia con las que esté equipada. Si una miniatura de la unidad tiene algún arma que sólo pueda usar una vez por batalla, puedes elegir si la utiliza o no."

Pág. 179 – Elegir un arma a distancia
Cambia la última frase del primer párrafo por:
"En cualquier caso, al mismo tiempo que eliges los blancos de la unidad que va a disparar, debes anunciar cómo divides los disparos de la unidad que va a disparar y, a continuación, resolver todos los disparos contra un blanco antes de pasar al siguiente."

Pág. 181 – Ignorar heridas
Añade este apartado como una caja en esta página:
"**Ignorar heridas**
Algunas unidades poseen habilidades que les permiten ignorar el daño sufrido cada vez que pierden una herida (por ejemplo, Asquerosamente resistentes, La carne es débil y Superviviente tenaz). Si una miniatura cuenta con más de una habilidad similar, sólo puede utilizar una de ellas cada vez que pierda una herida."

Pág. 182 – Elegir blancos
Cambia la tercera frase del segundo párrafo por:
"En cualquier caso, al mismo tiempo que eliges los blancos de los ataques de la unidad que va a luchar, debes anunciar cómo divides los disparos de la unidad que va a luchar y, a continuación, resolver todos los ataques contra un blanco antes de pasar al siguiente."

Pág. 183 – Elegir arma de combate
Cambia la tercera frase por:
"Además de las armas listadas en su hoja de datos, se asume que toda miniatura está equipada con un arma de combate cuerpo a cuerpo, que tiene el siguiente perfil:"

Pág. 183 – Arma de combate cuerpo a cuerpo
Cambia el atributo de FP por "0".

Pág. 183 – Embarcar
Cambia la primera frase por:
"Si todas las miniaturas en una unidad acaban su movimiento a 3" o menos de un transporte amigo en la fase de movimiento, pueden embarcar en él."

Añade la siguiente frase al final del tercer párrafo:
"Las unidades no pueden declarar una carga durante el mismo turno en que desembarcan de un transporte destruido."

Pág. 186 – El Señor de la guerra
Cambia la primera frase por:
"Una vez que hayas reunido tu ejército elige una de tus miniaturas como Señor de la guerra de tu ejército (no puede ser una miniatura con el Rol en batalla Fortificación)."

Pág. 200 – Despliegue
Cambia este párrafo por:
"Después de colocar la escenografía, el Defensor despliega tres de sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue, una de esas unidades debe tener el Rol de batalla Tropas. A continuación el Atacante selecciona tres de sus unidades para que sirvan como patrulla y las despliega por completo dentro de su zona de despliegue, una de esas unidades debe tener el Rol de batalla Tropas. El resto de unidades llegarán más tarde a la batalla usando las reglas de Reservas (pág. 194)."

Págs. 204 y 206 – Despliegue
Cambia la penúltima frase por:
"El Atacante despliega a continuación tantas de sus unidades como desee completamente dentro de su zona de despliegue."

Pág. 214 – Eventos organizados
Cambia esta caja de texto por la que encontrarás en la última página de este documento.

Pág. 215 – Muerte súbita
Cambia el punto 2 por:
"Si al final de cualquier turno, tras la primera ronda de batalla, un jugador no tiene miniaturas en el tablero, la partida termina de inmediato y su oponente obtiene una victoria aplastante. Cuando determines si un jugador tiene unidades en el tablero, no incluyas ninguna unidad con el Rol de batalla Volador: Estas unidades no pueden operar en un espacio aéreo de combate indefinidamente y no pueden ocupar territorio sin apoyo terrestre. Además, no incluyas ninguna unidad con el Rol de batalla Fortificación, a menos que tenga una unidad embarcada en su interior; incluso el bastión más formidable necesita una guarnición para suponer una amenaza."

Págs. 218, 219, 220, 221, 222, 223, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 261 – Despliegue
Cambia "Las miniaturas de un jugador deben desplegarse dentro de su zona de despliegue" por: "Las miniaturas de un jugador deben desplegarse por completo dentro de su zona de despliegue."

Pág. 226 – Usar Objetivos tácticos
Añade la siguiente frase al final del párrafo:
"A menos que se indique lo contrario, un jugador controla un marcador de objetivo si tiene más miniaturas que su oponente a 3" o menos del centro del marcador."

Pág. 229 – 62, Cazador de Brujas
Cambia el texto de reglas por:
"Obtienes 1 punto de victoria si al menos una unidad **Psíquico** enemiga ha sido destruida durante este turno."

Pág. 242 – Casillas de Rol de batalla
Cambia la última frase del segundo párrafo por: "Por ejemplo, para organizar un destacamento de batallón (mostrado en la página opuesta) debes elegir tres unidades con el rol de batalla Tropas y no puede haber más de seis unidades de Tropas en el destacamento."

Pág. 242 – Unidades mermadas
Cambia la primera frase del segundo párrafo por:
"Si organizas tu ejército por potencia de unidad, tendrás que sumar la potencia de unidad correspondiente a una unidad del tamaño mínimo, aunque contenga menos miniaturas. Si estás usando puntos, sólo pagas los puntos por las miniaturas que tienes en la unidad mermada (y por cualquier equipo que tengan). Una unidad mermada sigue ocupando el hueco apropiado en un Destacamento". Si estás jugando una partida de juego equilibrado sólo puedes incluir una unidad mermada en un Destacamento Auxiliar de Apoyo.

Pág. 243 – Destacamento de Batallón, Ventajas de mando

Cambia las ventajas de mando de este destacamento por:
"+5 Puntos de Mando."

Pág. 243 – Destacamento de Brigada, Ventajas de mando
Cambia las ventajas de mando de este destacamento por:
"+12 Puntos de Mando."

Pág. 248 – Bosque
Cambia la última frase del primer párrafo por:
"Las demás unidades sólo se benefician de cobertura si al menos un 50% de cada miniatura queda cubierto desde el punto de vista de la miniatura tiradora".

Pág. 248 – Ruinas
Cambia el primer párrafo de las reglas por:
"A menos que puedan **Volar**, los **Vehículos**, **Monstruos**, **Caballería** y **Motoristas** sólo pueden desplegar o acabar su movimiento en la planta baja de las ruinas."

Cambia el tercer párrafo de las reglas por:
"Las unidades de **Infantería** que estén en su totalidad sobre o dentro de unas ruinas se benefician de cobertura. Las demás unidades que estén en su totalidad sobre o dentro de unas ruinas sólo se benefician de cobertura si al menos un 50% de cada miniatura queda cubierto desde el punto de vista de la miniatura tiradora."

Pág. 249 – Cráteres
Cambia el primer párrafo de las reglas por:
"Las unidades de **Infantería** que estén en su totalidad dentro de un cráter se benefician de cobertura."

Pág. 249 – Barricadas
Cambia la primera frase de las reglas por:
"Cuando una miniatura elige como blanco a una unidad de **Infantería** enemiga con todas sus miniaturas a 1" o menos de una barricada, el blanco se beneficia de cobertura si la miniatura atacante está más cerca de la barricada que del blanco."

Pág. 250 – Estatua Imperial
Cambia el primer párrafo de las reglas por:
"Las unidades a 3" o menos de una estatua Imperial, y cubiertas en un 25% o más desde el punto de vista de la miniatura tiradora, se benefician de cobertura."

Pág. 265 – Despliegue
Cambia el primer párrafo por:
"Después de crear el campo de batalla, el Defensor despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el Atacante despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue."

Pág. 269 – Despliegue
Cambia el primer párrafo por:
"El Defensor despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el Atacante despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue."

Pág. 271 – Despliegue
Cambia la penúltima frase del segundo párrafo por:
"Las miniaturas se deben desplegar por completo dentro de su propia zona de despliegue, a más de 9" del centro del campo de batalla."

COMENTARIOS DEL DISEÑADOR

Las siguientes "Preguntas y respuestas" aparecieron cuando se publicó Warhammer 40,000. Están diseñadas para clarificar ciertos conceptos de las reglas básicas y a menudo tienen una nota del diseñador (en cursiva) para ofrecer más contexto o dar ejemplos. Estas preguntas puede ser especialmente útiles a quienes están empezando a jugar a Warhammer 40,000, pero es posible que mucha gente ignore que existe este documento separado de "Comentarios del diseñador". Por tanto, lo hemos incorporado al documento general de Erratas y FAQ.

P: ¿Puedo elegir la misma opción de equipo más de una vez? Por ejemplo, ¿puede un Terminator Space Marine reemplazar su bólter tormenta con un Lanzamisiles Ciclón y otro bólter tormenta, y luego reemplazar su "nuevo" bólter tormenta con un lanzallamas pesado?
R: No. Cada punto de las opciones de equipo de una hoja de datos de una unidad sólo se puede usar una vez cada vez que incluyes esa unidad en tu ejército.

P. Si una regla modifica el atributo Fuerza de una miniatura, y esa miniatura equipa un arma de combate que también tiene un modificador (por ej. "x2"), querría saber en qué orden se aplican los modificadores a los atributos y la Fuerza del arma.
R. Primero determina el atributo Fuerza actual del arma. Para ello, aplícale todos los modificadores que multipliquen o dividan el valor, y después aplica cualquier modificador que suponga una suma o resta. Una vez hecho esto, modifica este valor tal como describa el atributo Fuerza del arma.

Por ejemplo, una miniatura tiene de base un atributo Fuerza de 3 y sufre los efectos de dos poderes psíquicos: uno positivo que le dobla el atributo Fuerza, y uno adverso que le resta 1 a ese mismo atributo. Por tanto, la Fuerza actual de esa miniatura es 5. Si pelea con un puño de combate, cuyo atributo Fuerza es "x2", ese ataque se resolvería por tanto con Fuerza 10.

P. ¿Los modificadores a las tiradas son acumulativos, igual que los modificadores a los atributos?
R. Sí.

Por ej., si una miniatura se beneficia de cobertura (+1 a la tirada de salvación) y le inflige una herida una pistola de plasma (con FP -3, es decir, -3 a la tirada de salvación) el modificador a la tirada de salvación de la miniatura es -2.

P. ¿Al aplicar modificadores a una tirada, se puede hacer que sea superior a 6?
R. Sí.

Existen casos de tiradas que sólo tienen éxito con 7+. Por ej., los Poxwalkers tienen un atributo Salvación de 7+, por tanto no pueden superar
la tirada si no cuentan con, al menos, un modificador de +1 (como el que recibirían por beneficiarse de cobertura).

P. ¿Al aplicar modificadores a una tirada, se puede hacer que sea inferior a 1?
R. No. Si el resultado de la tirada una vez aplicados todos los modificadores es inferior a 1, considéralo un resultado de 1.

P. Si una regla o habilidad permite repetir tiradas, por ejemplo, "las tiradas de 1 para impactar" (como la habilidad Ritos de batalla del Space Marine Captain), ¿ese efecto tiene lugar antes o después de aplicar los modificadores a las tiradas para impactar?
R. Las repeticiones de tiradas siempre van antes que los modificadores, por lo que las habilidades que permiten repetir tiradas tienen efecto antes de aplicar cualquier posible modificador.

Por ejemplo, tenemos un Space Marine (Habilidad de Proyectiles 3+) que se mueve y dispara un bólter pesado (un arma de tipo Pesada 3) dentro de la distancia indicada en la habilidad Ritos de batalla de un Space Marine Captain' (que permite repetir las tiradas de 1 para impactar).

Los resultados de la tirada de dados son un 1, un 2 y un 5.

La repetición de la tirada se lleva a cabo antes de tener en cuenta los modificadores a la tirada. En este caso la habilidad del Capitán sólo permitiría volver a tirar uno de los dados, y el resultado de la nueva tirada de ese dado es un 3.

Ahora, de resultas de las repeticiones, se aplican los modificadores. En el ejemplo, la miniatura recibe un -1 a sus tiradas para impactar porque está disparando un arma Pesada tras haberse movido. Esto significa que los resultados de 2, 3 y 5 pasan a ser de 1, 2 y 4. Comparándolos con la Habilidad de Proyectiles de la miniatura, sólo un disparo impacta en el blanco.

P. Al tirar para impactar con un arma de plasma sobrecargada, ¿se comprueba si se ha obtenido algún 1 antes o después de llevar a cabo las repeticiones y aplicar los modificadores?
R. Primero se repiten tiradas y se aplican modificadores.

Por ejemplo, si después de haber llevado a cabo cualquier posible repetición de la tirada y de haber aplicado a los resultados los modificadores pertinentes, cualquiera de los resultados es un 1 (o se considera un 1, como se ha indicado anteriormente), el arma de plasma sobrecargada hiere o elimina a su portador.

P. Si una regla o habilidad dice, por ejemplo, que "con un 6+ para impactar" se produce algún efecto, ¿se refiere a los resultados de la tirada antes o después de aplicar modificadores?
R. Se refiere al resultado final, después de todas las posibles repeticiones y aplicar cualquier modificador.

La excepción a esto sería cualquier habilidad que indique claramente lo contrario, por ejemplo, que afecta a "resultados de 6 sin modificar" o "tiradas de 6 antes de aplicar modificadores."

P. ¿Puedo usar la Estratagema "Repetición de mando" para repetir una tirada de dado de mi oponente?
R. No.

Cabe mencionar que todas las reglas presuponen que cada jugador tira sus propios dados, y no le pide a su oponente que tire para impactar, ni haga tiradas de salvación, etc. en su lugar. Con esto en mente, sólo puedes usar la Estratagema mencionada para repetir tus propias tiradas, y nunca una tirada que haya hecho tu oponente.

P. ¿Qué sucede si, durante la batalla, una unidad queda dividida de tal modo que no puede restablecer su coherencia de unidad la próxima vez que se mueva?
R. En tal caso la unidad no puede moverse.

Nótese que las reglas de coherencia de unidad se aplican a todos y cada uno de los movimientos que puede llevar a cabo una unidad, como cargar, unirse al combate, consolidar, etc. Por tanto, si una unidad no puede acabar cualquiera de sus movimientos en coherencia de unidad, no podrá llevar a cabo el movimiento en cuestión.

P: ¿Los **Personajes** *sólo pueden realizar una Intervención heroica contra unidades enemigas que hayan cargado este turno o pueden hacerlo contra cualquier unidad enemiga?*
R: Pueden hacerlo contra cualquier unidad enemiga.

Sólo pueden hacerlo si acaban más cerca de la miniatura enemiga más cercana, ya haya cargado este turno o no.

P. Ciertas unidades **Personaje** *pueden incluir miniaturas que no son* **Personajes**, *como ocurre con el Patriarch de los Genestealer Cults y sus Familiars, por ejemplo. ¿En ese caso es posible dispararle aunque no sea la unidad enemiga visible más cercana?*
R. No. La restricción a la hora de elegir como blanco a **Personajes** se aplica a toda unidad que incluya al menos una miniatura con la clave **Personaje** (siempre y cuando no tenga 10 Heridas o más).

Supongamos que un Patriarch va acompañado de un Familiar. El Patriarch es un **Personaje**, *pero el Familiar no lo es. Ninguno de ellos tiene un atributo Heridas de 10 o más. Las unidades enemigas sólo pueden elegirlos como blanco si son las miniaturas enemigas visibles más cercanas. Si el Patriarch es eliminado y el Familiar no, entonces las unidades enemigas podrían elegirlo como blanco libremente.*

P. Si una miniatura no puede disparar a la miniatura enemiga visible más cercana por alguna razón (por ejemplo, está a 1" o menos de una de tus unidades), pero la siguiente unidad enemiga visible más cercana es un **Personaje**, *¿puede la miniatura elegir como blanco al Personaje?*
R. No.

P. Al tirar por habilidades como "Asquerosamente resistentes" o "Superviviente tenaz" contra ataques que infligen heridas múltiples, ¿se hace una tirada por cada una de las heridas que haya infligido el ataque, o se tira una sola vez por el ataque y se ignoran todas las heridas que haya causado?
R. Se hace una tirada para evitar cada herida individual.

Por ej., si una miniatura con Asquerosamente resistentes falla su tirada de salvación contra un ataque de martillo de trueno (que tiene Daño 3), se tirarían 3 dados y se ignoraría una sola herida por cada resultado de 5 o más.

P. ¿Para determinar si una miniatura se beneficia de cobertura, tiene que estar toda su unidad dentro del elemento de escenografía o sobre el mismo, o basta con que lo esté la miniatura que hará la tirada de salvación?
R. Para que una miniatura reciba el +1 a la salvación por cobertura es necesario que todas las miniaturas de su unidad estén dentro del elemento de escenografía o sobre el mismo, aunque sea parcialmente

Cabe destacar que es posible que una unidad pase a beneficiarse de cobertura a medida que sufre bajas durante la fase de disparo si se eliminan las miniatura que no estén dentro, o sobre, la escenografía. En cuanto se elimine a la última miniatura que haya fuera de la escenografía, el resto de la unidad se beneficiará de cobertura inmediatamente.

P. ¿Qué sucede si el portador de un arma que puede elegir como blanco a unidades no visibles (por ejemplo una miniatura armada con un mortero) dispara sobre un blanco al que no puede ver y que se halla dentro de la distancia adecuada de un elemento de escenografía que proporciona cobertura si la unidad está a cubierto desde el punto de vista de la miniatura que dispara (como una unidad que esté a 3" o menos de una Estatua Imperial)?
R. La unidad se beneficia de cobertura.

P: ¿La tirada de carga de una unidad es lo mismo que su distancia de carga?
R: Sí.

P. ¿Se pueden declarar cargar contra unidades que no sean visibles para la unidad que carga?

R. Sí.

Hay que aclarar que la unidad que recibe la carga sigue ateniéndose a las reglas habituales para elegir blancos cuando realiza Disparos defensivos, por lo que, si una miniatura no puede ver a la unidad que carga, no podrá dispararle.

P. ¿Si alguna de tus unidades está en disposición de luchar en la fase de combate, puedes decidir que no combata este turno? Además, si una de tus unidades ha cargado en la fase de carga, ¿debe luchar primero, o puedes esperar y elegir que ataque más adelante en la fase de combate?
R. Todas las unidades elegibles para combatir deben hacerlo, no pueden "pasar" y esperarse a luchar en la próxima fase de combate. Además, cada unidad debe atacar cuando le corresponde, no puede esperar para combatir en un momento posterior de la fase de combate. Por tanto, si una unidad ha cargado en la fase de carga, está obligada a luchar en la fase de combate, y tiene que hacerlo antes que todas las miniaturas que no hayan cargado (salvo por cualquier habilidad que modifique esto).

Conviene aclarar que, cuando una miniatura lucha, debe resolver todos sus ataques en combate, si es posible. No puedes elegir que haga menos ataques, aunque sí puedes elegir cuál de sus armas utilizará para cada uno de los ataques.

P. Si al principio de la fase de combate una unidad está a 1" o menos de una unidad enemiga, pero deja de estarlo durante esa fase a causa de las miniaturas que son eliminadas, ¿sigue considerándose una unidad elegible para combatir?
R. No. A menos que la unidad en cuestión haya cargado este turno, dejará de ser una unidad elegible para combatir en el mismo momento en que no tenga miniaturas enemigas a 1" o menos de ella durante la fase de combate. Por otra parte, si las bajas son lo bastante numerosas, podría ocurrir que incluso una unidad que haya cargado no consiga acercarse al enemigo lo suficiente para combatir en esa fase, ni siquiera después de haberse unido al combate. Por supuesto aún puede consolidar.

P. Si al principio de la fase de combate una unidad no tiene unidades enemigas a 1" o menos, pero a consecuencia de movimientos de unirse a combate y consolidar, las unidades que ya han sido elegidas para combatir acaban a 1" o menos de ella, ¿esa unidad pasaría a ser elegible para combatir?
R. Sí.

Recordemos que cada unidad sólo puede ser elegida para luchar una vez por fase.

P. ¿Al unirse al combate y consolidar, las miniaturas tienen que acercarse lo máximo posible a la miniatura enemiga más cercana, o basta con que se acerquen?
R. Si una miniatura se mueve para unirse al combate o consolidar, el requisito es que, al acabar el movimiento, esté más cerca de la miniatura enemiga más próxima de lo que lo estaba antes de mover. No es necesario que intente acercarse a ella al máximo (es decir, no necesita buscar el contacto peana con peana)

En caso de que una miniatura ya esté en contacto de peana con el enemigo, es imposible que se acerque más a la miniatura más cercana, por lo que no podrá moverse si su unidad se une al combate o consolida.

P. Si una unidad se une al combate o consolida y eso la lleva a alcanzar a una unidad enemiga contra la que no había declarado una carga en la fase de carga previa, ¿la unidad enemiga puede realizar disparos defensivos?
R. No.

Recuerda que las unidades que han cargado sólo pueden atacar a las unidades contra las que han declarado la carga, aunque después de unirse al combate y cualesquiera otros movimientos hayan acabado a 1" o menos de otras unidades.

P: ¿Cuando se considera que una unidad ha quedado "completamente destruida" o "aniquilada"?
R: Ambos termos se usan como sinónimos. Se considera que una unidad ha quedado completamente destruida cuando la última miniatura de esa unidad es destruida (o muere) o huye.

P. ¿Quién tira el dado para comprobar si un vehículo explota, o un monstruo sufre espasmos agónicos, etc. al ser destruido?
R. El jugador cuya miniatura ha sido destruida es quien tira 1D6.

P. En las misiones en las que los jugadores alternan el despliegue de sus unidades, ¿usar una habilidad que permite a una unidad empezar en otro sitio en lugar de desplegar sobre el campo de batalla (como Ataque teleportado) cuenta como desplegar una unidad? ¿y qué ocurre en el caso de las unidades que empiezan la batalla embarcadas en un transporte?
R. Si un jugador usa una habilidad de la hoja de datos de una unidad para que ésta empiece la batalla en algún sitio que no sea sobre el campo de batalla, sigue habiendo "desplegado" la unidad del modo que especifica su habilidad, por lo que sí, cuenta como desplegar una unidad. En el caso de un transporte, el jugador indica cuáles de sus unidades están embarcadas en él al desplegarlo (si hay alguna) y no se consideran unidades desplegadas por separado.

Por ejemplo, dos jugadores despliegan sus ejércitos para la misión Guerra Abierta. Ésta especifica que se alternan para desplegar sus unidades. El jugador A empieza desplegando una unidad de Ork Boyz sobre el campo de batalla. Luego el jugador B despliega una unidad de Intercessors sobre el campo de batalla. El jugador A despliega un Battlewagon sobre el campo de batalla y, como es un transporte, declara que hay un Warboss y una unidad de Tankbustas embarcados en él. Después el jugador B decide desplegar una unidad de Terminators, pero en lugar de desplegarlos sobre el campo de batalla usa su habilidad Ataque teleportado y los sitúa en la cámara del teleportarium. Ahora le toca al jugador A desplegar otra unidad, y así sucesivamente.

P. ¿Es posible que un Ejército Veterano tenga menos de 0 Puntos de Mando?
R. No.

Independientemente del número de destacamentos auxiliares de apoyo que incluyas en tu ejército, nunca puedes tener menos de 0 Puntos de Mando al inicio de una batalla.

P. ¿Qué diferencia hay entre la Potencia de unidad y el valor en puntos de una unidad? ¿Puedo librar una batalla de juego equilibrado usando la Potencia de ejército en lugar del valor en puntos? ¿Puedo jugar una misión narrativa usando el valor en puntos?
R. La Potencia de una unidad indica su eficacia en el campo de batalla. Cuanto mayor sea, más poderosa es la unidad. La Potencia de Ejército es la suma de las potencias de todas las unidades que lo forman, así que un ejército con una Potencia elevada es más poderoso que otro que tenga una Potencia de Ejército inferior.

Las Potencias están pensadas para que los jugadores sepan a simple vista lo potente que es una unidad en combate, sea cual sea el armamento y equipo que lleve (de hecho se basan en el cálculo del coste medio de la unidad, teniendo en cuenta todas sus combinaciones posibles de armas y equipo). Sirven de guía rápida para determinar el poder relativo de dos ejércitos, principalmente en partidas de juego abierto y narrativo.

Los valores en puntos tienen una función similar, pero se han diseñado pensando en el Juego equilibrado, por tanto ofrecen un mayor control. Es más laborioso calcular el valor en puntos de cada unidad, esto permite diferenciar a dos escuadras similares que estén equipadas con armas diferentes, ya que los valores en puntos incluidos en nuestros libros reflejan el hecho de que ciertas armas son más poderosas que otras.

Ambos están relacionados; una unidad con una Potencia elevada también tendrá un valor en puntos alto. Es perfectamente válido jugar una partida de Juego equilibrado usando Potencias de Ejército en lugar de valores en puntos. De igual modo, si prefieres usar el valor en puntos para una partida de juego narrativo o juego abierto, puedes hacerlo. Sea cual sea el método que prefieres, lo sí es recomendable es que ambos contrincantes usen el mismo método.

P: ¿La pluralización (o no) de una clave supone alguna diferencia respecto a qué unidades se aplica una regla (por ejm. Terminator o Terminators)?
R: No.

P. ¿A la hora de reemplazar la clave de una unidad por una de mi elección, como un **<Regimiento>** *del Astra Militarum, puedo reemplazarla por "***Blood Angels***" o "***Death Guard***", por ejemplo?*
R. No.

En el ejemplo expuesto, "Blood Angels" se corresponde con un Capítulo de Adeptus Astartes, mientras que "Death Guard" es una Legión de Heretic Astartes; ninguno de ellos es un Regimiento del Astra Militarum.

P. Si me invento un Regimiento del Astra Militarum y lo llamo "Los Favoritos del Emperador", y luego me invento mi propio Capítulo de Adeptus Astartes y también lo llamo "Los Favoritos del Emperador", ¿las habilidades que funcionen con las claves **<Regimiento>** *y/o* **<Capítulo>** *funcionarán simultáneamente con las unidades del Astra Militarum y del Adeptus Astartes?*
R. No.

La finalidad de permitir que los jugadores usen Capítulos, Regimientos, etc. de su invención es personalizar los ejércitos, y en ningún caso permitir que los jugadores se salten las restricciones de qué habilidades afectan a cada unidad. Asimismo, no pretenden permitir que un destacamento incluya unidades que normalmente no podrían formar parte de él.

P. Cuando una miniatura no tiene peana, como sucede con muchos vehículos, ¿qué constituye exactamente el "armazón" de la miniatura?
R. El armazón de estas miniaturas es el chasis, la parte principal de la miniatura. No incluye elementos tales como torretas, plataformas de armamento, estandartes, etc. Si sigue habiendo dudas, recomendamos a ambos jugadores acordar qué constituye el armazón de estas miniaturas antes del inicio de la batalla.

P. ¿Cuál es la diferencia entre una clave y una clave de facción?
R. La única diferencia real es que las claves de facción se utilizan a la hora de construir un ejército; por ejemplo, cuando un ejército se vuelve Veterano, a menudo sólo podrás incluir unidades en el mismo destacamento si comparten la misma clave de facción. Además, si juegas partidas de Juego equilibrado, deberás contar con una facción de ejército: Ésta es la clave de facción que comparten todas las unidades de tu ejército (con la excepción de las miniaturas sin facción, normalmente señaladas con la clave **Unaligned**). Una vez iniciada la batalla, no existe ninguna diferencia funcional entre una clave y una clave de facción.

Por ejemplo, al crear un ejército Veterano para una partida de Juego equilibrado, opto por dos Destacamentos de patrulla; el primero sólo contiene unidades con la clave de facción **Heretic Astartes***, y el segundo sólo incluye unidades con la clave de facción* **Daemon***. Mi facción de ejército es "***Chaos***" porque es una clave de facción que comparten todas las unidades del ejército.*
Una vez iniciada la batalla, la distinción entre claves y claves de facción carece de importancia, pues ambas se utilizan para interactuar de forma idéntica con las habilidades. Imaginemos que el destacamento de **Heretic Astartes** *contiene una unidad de Possessed (los cuales no tienen la clave de facción* **Daemon***, pero sí la clave* **Daemon***), y que yo escojo que sustituyan su clave* **<Marca del Chaos>** *por* **Khorne***. Si el destacamento de Daemon incluyese un Herald of Khorne, su habilidad de "Suma 1 al de todos los* **Khorne Daemons***" también se aplicaría a la unidad de Possessed, puesto que ambas comparten las claves* **Khorne** *y* **Daemon***.*

P: Varias misiones se refieren a diversos tipos de victoria (victoria menor, victoria menor, victoria heroica...). ¿Significan algo diferente los diversos tipos de victoria?
R: Únicamente de cara a los derechos para presumir después de la partida.

FAQs
CUESTIONES GENERALES
P: Si una unidad es afectada por una regla que la fuerza a luchar después de que el resto de unidades que pueden luchar lo hayan hecho, como por ejemplo los efectos del poder psíquico Paroxismo, *la Máscara del vejador o la Armadura de Russ, ¿sigue pudiendo ser afectada por la Estratagema Contraofensiva?*
R: Sí, la Estratagema Contraofensiva permite que una unidad luche fuera del orden de combate normal (por ejemplo la Estratagema no permite que la unidad luche primero en la fase de combate, pero te indica que puedes elegir una unidad y combatir con ella a continuación).

P: En una partida de Juego equilibrado, o en una partida que use los valores en puntos ¿cuál es el coste en puntos del campeón de una unidad (un Sergeant, un Boss Nob, un Exarch etc.)?
R: A menos que se indique algo diferente en la entrada de valor en puntos de esa unidad, un campeón de la unidad tiene el mismo coste en puntos que el resto de miniaturas de su unidad.

P. ¿Puedo saltarme una fase o parte de una fase? Por ejemplo, si mi ejército no tiene **Psíquicos**, *¿me puedo saltar la fase psíquica?*
R. No. Debes seguir todas las fases del turno y todos los pasos de cada fase. En el ejemplo que propones, quizás tu oponente tenga alguna Estratagema o regla especial que pueda utilizar durante tu fase psíquica, por lo que no te la puedes saltar.

P. ¿Qué significa a 1" o menos? ¿Implica cualquier distancia hasta 1", o significa cualquier distancia hasta e incluyendo 1"
R. Significa cualquier distancia hasta e incluyendo 1".

P. ¿Podéis aclarar la diferencia, a efectos de reglas, entre "completamente dentro" y "dentro" ?
R: Si una regla indica que afecta a miniaturas que están "completamente dentro" sólo se aplica si todas las partes de la peana de la miniatura (o de su casco) están dentro de esa zona. Si una regla dice que afecta a miniaturas que se encuentran "dentro", sin embargo, se aplica siempre que cualquier parte de la peana de la miniatura (o su casco) esté dentro de esa zona.

Por ejemplo, las unidades reciben el beneficio de cobertura si todas las miniaturas de la unidad están sobre o dentro del terreno. Siempre que todas las miniaturas de esa unidad se encuentren sobre o parcialmente dentro del terreno, reciben el beneficio de cobertura.

P. Cuando una regla se refiere a la unidad o miniatura "más cercana" y hay dos equidistantes, ¿quién decide cuál es la más cercana?
R. A menos que se indique lo contrario, decide quien controle la unidad que está usando la regla especial.

Por ejemplo, si un psíquico manifiesta el poder psíquico *Castigo* y hay dos unidades enemigas exactamente a 4", el jugador que controla al psíquico puede elegir cuál es la más "cercana" y, por tanto, cuál sufre el daño del poder.

De forma similar, si en tu fase de disparo un **Personaje** enemigo y otra unidad enemiga estuvieran exactamente a 10" de tu miniatura que va a disparar, decidirías cuál es la más cercana antes de resolver los disparos, de forma que podrías escoger disparar al Personaje si quisieras. Si dos Personajes están equidistantes de una miniatura que dispara (y no hay otra unidad enemiga más cercana) el controlador de esa miniatura decide cuál de los dos Personajes es el más cercano antes de resolver los disparos de la miniatura. Ten en cuenta que no puede elegir que ambos sean el más cercano, de forma que no puede dividir su fuego entre los dos.

Si ningún jugador controla el origen de la regla en cuestión (por ejemplo, si las reglas de una misión incluyeran unas rocas gigantes que se estrellan indiscriminadamente en el campo de batalla) los jugadores deberían decidirlo a la tirada más alta. El ganador elige qué unidad/miniatura es la más cercana.

P. ¿Puedo desplegar una unidad o acabar cualquier tipo de movimiento con una unidad de forma que sus miniaturas formen grupos separados (donde cada grupo esté formado por miniaturas de esa unidad que se encuentren a 2" o menos horizontalmente y 6" o menos verticalmente de, al menos otra de las miniaturas de su grupo)?
R. No. La unidad debe desplegar y acabar cualquier tipo de movimiento como un único grupo.

P: Si una unidad se encuentra fuera de coherencia de unidad ¿debe mover esa unidad para reestablecer la coherencia de unidad o puede permanecer estacionaria aunque esté fuera de coherencia?
R: La unidad puede elegir permanecer estacionaria.

P: Si una unidad no puede realizar ningún tipo de movimiento (incluyendo movimientos de agruparse y consolidación) y acabar ese movimiento en coherencia de unidad, ¿puede realizar ese movimiento?
R: No.

P. Si una de mis unidades dispara sobre una unidad enemiga de la que sólo una miniatura es visible y resuelvo los ataques de uno en uno, ¿qué ocurriría si elimino a esa miniatura antes de haber resuelto todos los ataques de esa unidad, los pierdo?
R. No. Primero se determinan cuántos de sus ataques realizará la unidad que va a disparar contra una unidad enemiga (esto sucede antes de las tiradas para impactar). Si resuelves los ataques de uno en uno y tu oponente retira como baja a la única miniatura visible seguirás resolviendo el resto de ataques de disparo que habías declarado contra esa unidad.

P: Si una miniatura cuyos ataques siempre impactan con un resultado específico (como un Vindicare Assassin o los ataques a distancia de un Dark Reaper) elige como blanco a una unidad que sólo puede ser impactada con un resultado específico (como una unidad bajo los efectos de la Estratagema Vagabundos), ¿qué regla tiene preferencia, la de la miniatura atacante o la de la unidad elegida como blanco?
R: La habilidad de la miniatura atacante tiene preferencia.

P. Si una regla modifica algún atributo de un arma que es aleatorio, cómo se aplican los modificadores? Por ejemplo, si una regla aumenta en 1 el atributo Daño de un arma y su Daño normal es 1D3, ¿cuál sería el atributo modificado?
R. Cualquier modificador de este tipo se aplica después de que se haga la tirada para determinar el atributo aleatorio. Por ejemplo, en el caso indicado, el atributo modificado sería 1D3+1.

P. ¿Puede una unidad hacer Disparos defensivos sobre un **Personaje** *que declara una carga si hay otras miniaturas enemigas visibles más cercanas?*
R. Sí.

P. ¿Puedo usar la Estratagema Repetición de mando para volver a tirar un dado de forma retroactiva? Por ejemplo, si realizo un chequeo psíquico y luego mi oponente realiza un Rechazar a la bruja con éxito, puedo usar la Estratagema para intentar aumentar el resultado del chequeo psíquico original?
R. No. Debes usar la Estratagema cuando acabas de hacer tu tirada, antes de que suceda nada más.

P. ¿Las unidades que no son **Infantería** *(***Vehículos***,* **Monstruos***, etc.) se benefician de cobertura en bosques, ruinas, etc... si se encuentran cubiertos al menos al 50% por esa pieza de escenografía pero no están sobre ni dentro de ella?*
R. No. A menos que sean **Infantería**, estas unidades deben cumplir las siguientes dos condiciones para beneficiarse de cobertura.

- Todas sus miniaturas deben estar sobre o dentro del elemento de escenografía.

- La unidad debe estar cubierta al menos al 50% desde el punto de vista de la miniatura tiradora (ten en cuenta que no importa qué esté cubriendo al blanco, sólo que esté cubierto).

P. Si una regla me permite repetir las tiradas de 1 para infligir daño y el arma que uso tiene un atributo Daño 1D3, ¿repito los resultados de 1 y 2 en 1D6 (que se dividen para obtener la tirada de 1D3) o sólo los resultados de 1 en la tirada de 1D6?
R. En esta caso repites en función del resultado de 1D3 (es decir, que repetirías los resultados de 1 y 2 en 1D6).

P. Dos unidades de **Infantería** *enemigas están a 1" o menos la una de la otra sobre el mismo elemento de escenografía. ¿Se benefician ambas de cobertura contra los ataques de disparo de las Pistola de la otra unidad?*
R. Sí.

P. Si mi unidad, que va armada con Pistolas, está a 1" o menos de una unidad enemiga en la fase de disparo, pero la unidad enemiga más cercana a algunas de las miniaturas de mi unidad es en realidad otra unidad enemiga (es decir, que la unidad a 1" o menos de mi unidad no es la unidad enemiga más cercana a todas las miniaturas que forman mi unidad), ¿a qué unidad le disparan esas miniaturas?
R. Cada una de las miniaturas que forman tu unidad puede disparar sus Pistolas contra la unidad enemiga más cercana a ella, tanto si es la que está a 1" o menos de su unidad como si no lo es (en tales circunstancias, la miniatura que dispara puede disparar contra la unidad enemiga más cercana, aunque haya otras unidades enemigas a 1" o menos de ella).

P. En las misiones de juego narrativo que usan la regla de misión Reservas, ¿qué sucede con las que pueden desplegar en mitad de la batalla, como los Terminators? ¿Pueden desplegar al final de cualquier fase de movimiento como indica su habilidad o sólo cuando llegan desde las Reservas?
R. Si la unidad despliega en cualquier lugar que no sea el campo de batalla (por ejemplo, quedándose en la cámara del teleportarium), después sólo desplegará sobre el campo de batalla cuando llegue de las Reservas.

P. Algunas reglas me permiten añadir miniatura a una unidad durante la batalla (por ejemplo la habilidad "Maldición de la Viruela Caminante" de los Poxwalkers). ¿Dónde despliegan esas miniaturas?
R. A menos que se indique lo contrario, las nuevas miniaturas se sitúan en cualquier punto a más de 1" de toda miniatura enemiga y en coherencia de unidad con una miniatura de su propia unidad que ya estuviera en el campo de batalla al inicio de la fase en la que ha sido creada la nueva miniatura. Ten en cuenta que si no puedes desplegar una nueva miniatura en el campo de batalla debido a que no hay sitio, no desplegará.

P. ¿Se puede usar una Estratagema de un Codex eligiendo como objetivo a una unidad de otro Codex?
R. Sí, siempre y cuando la unidad sobre la que se usa la Estratagema tenga las claves requeridas (ten en cuenta que las Estratagemas del *Codex: Chaos Daemons* y el *Codex: Tyranids* son excepciones a esto, como se indica en las FAQs y Erratas pertinentes).

Por ejemplo, puedes usar la Estratagema Marea de Traidores del *Codex: Chaos Space Marines* sobre una unidad de Cultists de un destacamento **Death Guard** (del *Codex: Death Guard*) si tu ejército es Veterano e incluye un destacamento de la **Alpha Legion** y uno de la **Death Guard**.

Ten en cuenta que el único requisito para acceder a un conjunto de Estratagemas es que tu ejército incluya un destacamento de la facción apropiada.

P. A efectos de la regla para juego equilibrado Disciplina estratégica, ¿se considera que las Estratagemas con el mismo nombre que aparecen en Codex diferentes, son la misma Estratagema? (por ejemplo "Veteranos de la Guerra Eterna", que es una estratagema del Codex: Chaos Space Marines, Codex: Death Guard *y* Codex: Thousand Sons*).*
R. Sí. Esto quiere decir que en las partidas de juego equilibrado, esas estratagemas sólo se pueden usar una vez por fase, sea cual sea la fuente. Por ejemplo, si usas la estratagema Veteranos de la Guerra Eterna del *Codex: Chaos Space Marines*, no puedes usar en la misma fase la estratagema Veteranos de la Guerra Eterna del *Codex: Death Guard* ni del *Codex: Thousand Sons.*

P. En juego equilibrado, a efectos de la regla especial Reservas tácticas, ¿las unidades que se consideran unidades independientes y actúan como tales después de haber sido desplegadas se consideran una sola unidad o varias unidades (por ejemplo las Mek Gunz y sus Grot Crew, las Battlesuits T'au y sus Drones, unidades con la habilidad Escuadrón de vehículos, etc.)?
R. Tales unidades se consideran una sola unidad a efectos de la regla Reservas tácticas.

P. Si ambos jugadores tienen Estratagemas o habilidades que se utilizan "al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno" (por ejemplo, si ambos jugadores usan la estratagema Agentes de Avanzada del Codex: Chaos Space Marines*), ¿quién las resuelve en primer lugar?*
R. A menos que la regla en cuestión indique otra cosa, empieza quien gane a la tirada más alta y luego se alternan para resolver sus habilidades.

P. Las reglas para Avanzar indican que tiras un dado y sumas el resultado al atributo Movimiento de todas las miniaturas de la unidad "para esa fase de Movimiento". Si, por cualquier causa, una unidad puede Avanzar y después realizar un movimiento normal en la misma fase de movimiento, ¿el incremento al atributo de Movimiento se sigue aplicando cuando realice el movimiento normal? Por ejemplo, si tengo una unidad con un atributo Movimiento de 6", obtengo un 6 para avanzar con ella (con lo cual su Movimiento aumenta a 12" para ese movimiento de Avance), y después puedo realizar un movimiento normal en esa misma fase, ¿su atributo Movimiento será 12" cuando realice este movimiento normal?

R. Sí. Ten en cuenta que una unidad no puede Avanzar más de una vez por fase de movimiento, así que el atributo Movimiento de una unidad sólo puede modificarse de este modo una vez.

P. Si una habilidad que modifica el atributo Movimiento afecta a una unidad con un atributo Movimiento mínimo, ¿cambiaría tanto su movimiento mínimo como el máximo?
R. Sí. Por ejemplo, un Hemlock Wraithfighter que no haya recibido daño tiene un atributo Movimiento de 20"-60". Si le afecta un poder psíquico que lo reduce a la mitad, su atributo durante su próxima fase de movimiento será de 10"-30".

P: Si una Estratagema te indica que elijas una unidad de tu ejército al inicio del turno, ¿puedo elegir una que todavía no está en el campo de batalla (por ejemplo, porque está embarcada en un Transporte o porque está desplegada en una cámara de teleportación durante el despliegue)?
R: No, a menos que la Estratagema indique lo contrario.

P. Si despliego sobre el campo de batalla una unidad como refuerzos al final de mi fase de movimiento, ¿puedo usar a continuación Estratagemas que se usen "en tu fase de movimiento"?
R. No, salvo que la Estratagema especifique lo contrario.

P: ¿Qué reglas se aplican a las unidades que son retiradas del campo de batalla tras el despliegue (vía habilidades, Estratagemas o poderes psíquicos), y a continuación son vueltas a desplegar en el campo de batalla?
R: Si una regla o habilidad causa que una unidad sea retirada del campo de batalla y subsiguientemente desplegada de nuevo, se le aplican las siguientes reglas:

1. Cualquier regla o reglas que se activen o se apliquen debido a unidades que sean "desplegadas en el campo de batalla como refuerzos", también se activan y aplican a esa unidad cuando es desplegada de nuevo.

2. Las miniaturas de esa unidad cuentan como si ese turno se hubieran movido una distancia igual a su atributo Movimiento (y por lo tanto sufren el penalizador a sus tiradas para impactar por moverse y disparar con armas pesadas). Si la unidad tiene un atributo mínimo de Movimiento, cuenta como si se hubiera movido su atributo de Movimiento máximo.

3. Las miniaturas de una unidad no pueden moverse de nuevo durante ese turno por ningún motivo, excepto para realizar una carga, agruparse o consolidar.

4. Si la unidad estaba a 1" o menos de una unidad enemiga cuando fue retirada, no contará como que se haya Retirado cuando sea desplegada de nuevo en el campo de batalla.

5. Si la unidad ha Advanzado durante este turno, seguirá contando como si hubiera Avanzado tras haber sido desplegada de nuevo en el campo de batalla.

6. Las miniaturas de la unidad que hayan sido eliminadas cuando sea retirada del campo de batalla seguirán estando eliminadas cuando vuelva a ser desplegada. Si han sido eliminadas durante ese turno, seguirán contando de cara a cualquier chequeo de moral que se realice con esa unidad durante ese turno.

7. Las miniaturas de la unidad que hayan perdido cualquier número de heridas no las recuperarán cuando la unidad sea retirada del campo de batalla, ni tampoco cuando la unidad vuelva a ser desplegada.

8. Las reglas que pudieran estar afectando a la unidad cuando fue retirada del campo de batalla, y que deban seguir afectándola durante una duración específica (debido a habilidades, Estratagemas, poderes psíquicos, etc), seguirán afectando a la unidad hasta llegar al punto en que normalmente ya no tendrían que aplicarse más. Por ejemplo, una unidad que estaba dentro del alcance de una habilidad de aura cuando fue retirada del campo de batalla no se verá afectada por esa habilidad si vuelve a ser desplegada fuera de su alcance, mientras que una unidad que estaba siendo afectada por un poder psíquico que debía durar hasta el final de un turno en concreto seguirá siendo afectada por él hasta el final de dicho turno.

Ten en cuenta que los puntos 5-8 no se aplican a ninguna unidad desplegada mediante la regla Asalto sostenido, a ninguna unidad que haya sido añadida a tu ejército durante la batalla y haya sido ya desplegada (como por ejemplo las que se añaden mediante la habilidad Ritual daemónico), ni a las unidades que se despliegan mediante una de las siguientes Estratagemas: Nuevos conversos (ver *Codex: Adeptus Mechanicus*), Marea de traidores (see *Codex: Chaos Space Marines*), La imparable marea verde (ver *Codex: Orks*), Más de donde vinieron (ver *Imperium Nihilus: Vigilus Ablaze*), ¡Enviad la siguiente oleada! (ver *Codex: Astra Militarum*), y Enjambre inacabable (ver *Codex: Tyranids*). Estas Estratagemas representan nuevas uni-

dades que se unen a la lucha, en lugar de representar a unidades ya existentes que se reposicionan en el campo de batalla.

P: Cuando una regla permite que una miniatura o unidad realice una acción (mover, disparar, cargar, combatir o intentar manifestar un poder psíquico) fuera de la secuencia de turno normal y esa regla menciona específicamente que realices esa acción como si fuera una fase diferente a la actual en el turno, por ejemplo "Esa unidad puede disparar como si estuviera en la fase de disparo", ¿las reglas que se usarían normalmente durante esa fase (en este ejemplo, en la fase de disparo) tienen efecto? ¿Sucede lo mismo con los ataques de Disparo defensivo?
R: Con la excepción de las Estratagemas, todas las reglas (por ejemplo, habilidades, rasgos de Señor de la guerra, poderes psíquicos,e tc..) que se aplicarían en una fase específica se aplican a las acciones que tienen lugar "como si estuvieras en esa fase". Sin embargo, si una Estratagema especifica que debe usarse en una fase específica, sólo puede usarse en esa fase (por ejemplo, no puede usar una Estratagema que indica "Usa esta Estratagema en la fase de disparo" para afectar a una unidad que esta disparando "como si estuviera en la fase de disparo"). De cara a los propósitos de esta FAQ, los ataques de Disparo defensivo no se consideran ataques realizados como si estuvieras en tu fase de disparo.

P. Si utilizo una estratagema como Lecturas de áuspex o Prevenidos para disparar con una unidad "como si fuera la fase de disparo", ¿se sigue aplicando la restricción para elegir como blanco a un **Personaje** *enemigo con un atributo Heridas menor que 10, aunque la estratagema se use en la fase de movimiento?*
R. Sí.

P: ¿Puedes Avanzar o Retirarte en una fase diferente al moverte "como si estuvieras en la fase de movimiento" gracias a una habilidad, reliquia, Estratagema, etc...?
R: Sí, a menos que se indique lo contrario. Ten en cuenta que si Avanzas y la unidad ya ha Avanzado este turno, deberás volver a tirar los dados para ver cuánto te mueves (es decir, no uses el mismo resultado que cuando la unidad Avanzó por primera vez este turno).

P. Cuando una unidad elegida para llevar a cabo un movimiento de carga falla dicha carga, ¿cuenta como una unidad que haya cargado? Más concretamente, ¿una unidad que haya fallado un movimiento de carga puede ser elegida para agruparse y, potencialmente, consolidar la posición en dirección al enemigo?
R. Una unidad sólo se considera una unidad que ha cargado si ha completado el movimiento de carga. Si una carga falla y ninguna de sus miniaturas realiza el movimiento de carga, no se considera una unidad que haya cargado. Por lo tanto, no puede ser elegida para luchar en la fase de combate (así que no puede agruparse ni consolidar) a menos que una unidad enemiga se sitúe a 1" o menos de ella.

P. ¿Es posible realizar una Intervención heroica durante la fase de carga de tu oponente aunque no haya declarado ninguna carga en esa fase?
R. Sí.

P. ¿Es posible realizar una Intervención heroica durante tu turno, en alguna circunstancia?
R. No.

P. Si una unidad declara una carga contra una unidad enemiga que esté completamente en el nivel superior de un elemento de escenografía, como unas ruinas, una estructura de Sector Mechanicus, etc., pero no puede finalizar su movimiento de carga a 1" o menos de ninguna miniatura de esa unidad (bien porque no haya espacio para situar a la unidad que carga o bien porque la unidad que carga no puede acceder a ese nivel a causa de las reglas ampliadas de ese elemento de escenografía (como ocurre, por ejemplo, con las ruinas), ¿esa carga falla?
R. Sí.

P: Al usar una habilidad o Estratagema para volver a luchar en la fase de combate o luchar "como si estuvieras en la fase de combate", ¿puedes ignorar las reglas de quién es elegible para combatir en la fase de combate? Por ejemplo, una unidad que no se encuentre a 1" o menos de alguna miniatura enemiga y que no haya cargado este turno cuando uso la Estratagema ¿puede ser seleccionada para volver a luchar para así poder agruparla hacia una unidad enemiga que se encontraba a más de 1" y luchar?
R: No.

P: Cuando usas una habilidad o Estratagema al final de la fase de combate para volver a luchar de inmediato (por ejemplo, Furia de Khorne) y la unidad elegida se mueve a 1" o menos de una unidad enemiga que todavía no ha combatido esta fase ¿después de luchar con la unidad elegida, puede esa unidad enemiga combatir incluso si es el final de la fase de combate?
R: Sí.

P: Si una regla indica que una unidad falla un chequeo de moral con un cierto resultado, pero esa unidad se ve afectada por otra regla que dice que supera automáticamente los chequeos de moral, ¿qué regla tiene preferencia?
R: Las reglas que indican que una unidad supera automáticamente los chequeos de moral siempre tienen preferencia sobre las que dicen que un chequeo de moral se falla.

P: Si una regla indica que una cantidad de miniaturas adicionales huye cuando una unidad falla un chequeo de moral, pero esa unidad es afectada por otra regla que dice que ninguna miniatura huye de esa unidad, ¿qué regla tiene preferencia?
R: Las reglas que indican que ninguna miniatura huye de una unidad siempre tienen preferencia sobre las reglas que dicen que una cantidad de miniaturas adicionales huye de esa unidad.

P: ¿Cómo resolvemos el uso consecutivo de Estratagemas que cancelan otras Estratagemas (por ejemplo, qué sucede si un jugador usa Agentes de Vect para intentar detener el uso por parte de otro jugador de Un plan que tarda generaciones)?
R: La última Estratagema en ser usada deberá resolverse completamente en primer lugar.

Por ejemplo digamos que un jugador Drukhari declara que usa la Estratagema "Reacciones relámpago'". Un jugador Genestealer Cults declara que usa la Estratagema "Un plan que tarda generaciones" contra "Reacciones relámpago". A continuación el jugador Drukhari declara que usa "Agentes de Vect" sobre "Un plan que tarda generaciones". El jugador Drukhari resuelve Agentes de Vect primero, tirando 1D6 para ver si su Estratagema detiene con éxito "Un plan que tarda generaciones".

Si lo hace, tras devolver cualquier cantidad de PM tal y como se indique (si procede), se considerará que no se ha usado Un plan que tarda generaciones y se resolverá Reacciones relámpago de manera normal. Si Agentes de Vect no logra detener Un plan que tarda generaciones, el jugador Genestealer Cults podrá resolver a continuación su Estratagema de forma normal, tirando 1D6 para ver si puede detener Reacciones relámpago.

REFUERZOS

P. Si durante un batalla en partida de Juego equilibrado una regla crea una nueva unidad y la añade a mi ejército, ¿debo pagar el coste de la unidad de mis Puntos de refuerzo?
R. Sí (a menos que la regla indique lo contrario). Si no te quedan suficientes Puntos de refuerzos, no puedes añadir la unidad a tu ejército.

P. ¿Qué sucede con las reglas que transforman una miniatura en otra, como, por ejemplo, las que convierten a un **Personaje** *en un Chaos Spawn; ¿también es necesario pagar Puntos de refuerzo para añadir el Chaos Spawn a mi ejército?*
R. De nuevo, sí (a menos que la regla indique lo contrario).

P. ¿Qué sucede con las reglas que añaden miniaturas a unidades existentes, es necesario pagar Puntos de refuerzo por esas miniaturas?
R. No (a menos que la regla indique lo contrario o que añadir esas miniaturas hiciera que la unidad tuviese un número de miniaturas mayor que su número original).

P: Si se añade una unidad a mi ejército durante la batalla que tienen alguna clave entre corchetes, ¿cuándo elijo qué clave es?
R: Decides las claves de la unidad en el momento en que se añade a tu ejército.

P: Si se añade una unidad a mi ejército Veterano durante la batalla, ¿alguna vez se considera parte de un Destacamento?
R: No, las unidades que se añaden a tu ejército durante la batalla nunca forman parte de ningún Destacamento (esto implica que nunca se beneficiarán de habilidades de Destacamento).

P. Las reglas de refuerzos indican que, cuando una unidad despliega en el campo de batalla como refuerzos, no puede mover ni seguir Avanzando ese turno, aunque por lo demás puede actuar con normalidad (disparar, cargar, etc). ¿Puede una de tales unidades realizar un movimiento de carga? ¿Puede agruparse y consolidar la posición?
R. Sí a ambas preguntas. La unidad puede declarar una carga y realizar el movimiento de carga, y si la eliges para luchar, puede agruparse y consolidar.

P. ¿Puede una de tales unidades moverse o Avanzar por cualquier otra razón, como la habilidad Comandante del enjambre de The Swarmlord o un poder psíquico como Velocidad warp *de la disciplina Hereticus Tenebrae, o una Estratagema como Aceleración metabólica del* Codex: Tyranids*?*
R. No.

P. Ciertas reglas (como Sistemas de alerta temprana del Codex: T'au Empire*, la Estratagema Siempre vigilantes del* Codex: Adeptus Custodes *y la Estratagema Lecturas de áuspex del* Codex: Space Marines*) permiten a las unidades disparar contra unidades enemigas que acaban de llegar al campo de batalla como refuerzos igual que si fuera su fase de disparo. Si la unidad que llega como refuerzos es un* **Personaje***, ¿puede dispararle la unidad tiradora aunque no sea la unidad enemiga más cercana?*
R. No, salvo que la unidad tiradora dispare con un arma que le permita elegir como blanco a un **Personaje** aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Este ataque se realiza "como si fuera la fase de disparo", por lo que se aplican todas las restricciones usuales de la fase de disparo.

P. Si la unidad que llega como refuerzos tiene otra unidad embarcada en su interior que debe desembarcar cuando esa haya sido desplegada (como las unidades embarcadas en una Drop Pod o en un Tyrannocyte), ¿puede dispararle la unidad tiradora a la unidad que debe desembarcar?
R. No, aunque la unidad puede disparar sobre la Drop Pod o el Tyrannocyte antes de que desembarquen las unidades de su interior.

TRANSPORTES

P. Cuando un Destacamento indica que puedes incluir 1 Transporte asignado por cada otra casilla, ¿qué significa?
R. Significa que, por cada unidad con un Rol en batalla distinto de Transporte asignado que incluyas en el Destacamento, puedes incluir un Transporte asignado.

P. ¿Cómo funcionan los transportes a la hora de desembarcar unidades cuando el transporte resulta destruido?
R. Desembarcar de un transporte destruido funciona tal y como sigue:

1. Si el transporte tiene la habilidad Explosión (o equivalente), tira para ver si explota y resuelve cualquier daño resultante en las unidades cercanas.*

2. Todas las miniaturas en su interior desembarcan siguiendo las reglas normales de desembarco.

3. Tira tantos D6 como miniaturas hayan desembarcado de esta forma.

4. Por cada resultado de 1 muere una de las miniaturas que han desembarcado. Su controlador elige cómo asigna las bajas.

5. Retira la miniatura del transporte destruido.

* Ten en cuenta que si el transporte explota, las unidades transportadas no se ven afectadas porque aún no están sobre el campo de batalla.

Por ejemplo, un Razorback que transporta una Tactical Squad de cinco miniaturas y un Space Marine Captain es destruido. El Razorback obtiene un 6 en la habilidad Explosión, infligiendo 1D3 heridas mortales a cada unidad a 6" o menos. Las seis miniaturas de su interior desembarcan y se tiran 6D6. Dos de los resultados son un 1, de forma que dos miniaturas mueren y el jugador Space Marine decide que serán eliminados dos Space Marines de la Tactical Squad, a su elección. A continuación se retira la miniatura del Razorback del campo de batalla.

P. La regla para juego equilibrado Reservas Tácticas indica que al menos la mitad de las unidades de tu ejército debe desplegar sobre el campo de batalla durante el despliegue. Si tengo unidades embarcadas en un transporte, ¿cómo se contabilizan para el número de unidades que debe haber sobre el campo de batalla durante el despliegue? Por ejemplo, si tengo un Valkyrie con tres unidades embarcadas en su interior que llegará como reservas durante la batalla, ¿cuantas unidades debo desplegar sobre el campo de batalla para cumplir los requisitos de la regla Reservas Tácticas?
R. Las unidades embarcadas se contabilizan como parte del ejército, así que deben tenerse en cuenta para cumplir los requisitos de esa regla. Si tienes tres unidades embarcadas en un transporte que llegará durante la batalla tendrás que desplegar como mínimo otras cuatro unidades sobre el campo de batalla durante el despliegue. A la inversa, si tienes tres unidades en un transporte sobre el campo de batalla, podrías dejar cuatro unidades fuera del campo de batalla para que lleguen más adelante como refuerzos.

P. ¿Si un transporte mueve, se considera que las miniaturas embarcadas en él han movido?
R. Sí.

P: ¿Una unidad que se encuentra a 1" o menos del enemigo y completamente a 3" o menos de un **Transporte** *amigo puede embarcar en ese transporte sin tener que mover? Por ejemplo, porque no puede* **Volar** *y tendría que mover a través de miniaturas enemigas?*
R: No.

P. Si un transporte con la habilidad Descubierto, como un Trukk, está dentro del alcance de una habilidad de aura, las unidades embarcadas en él se ven afectadas por esa habilidad?
R. No.

P. ¿Las unidades pueden embarcar en un transporte durante una fase que no sea la fase de movimiento? Por ejemplo, si usan la Estratagema Disparar y Ocultarse del Codex: Craftworlds, *o cuando una unidad lleve a cabo una acción de Estallido del alma para mover de nuevo?*
R. No, salvo que la regla en cuestión diga expresamente que la unidad puede embarcar en un **Transporte**.

HABILIDADES DE LAS UNIDADES Y LAS ARMAS

P. Si tengo un arma que puede elegir como blanco unidades enemigas que no son visibles para quién dispara (como un mortero), ¿puedo disparar con ella a un **Personaje** *enemigo con un atributo de Heridas menor de 10 si no es la miniatura enemiga más cercana?*
R. No.

P. Muchas habilidades de aura otorgan una habilidad a las unidades cercanas dentro de una distancia determinada de esas miniaturas. ¿Estos bonificadores son acumulativos (por ejemplo, si una unidad está dentro del alcance de dos miniaturas con habilidades de aura idénticas, se duplica el bonificador)?
R. A menos que se indique lo contrario, no. El bonificador de una habilidad sólo se aplica una vez si cualquiera de las miniaturas con esa habilidad (ya sea una o más) se encuentran dentro del alcance adecuado.

P. ¿Se pueden usar las habilidades que se usan "en lugar de disparar" como Descargadores de humo si la miniatura se ha Retirado, Avanzado o tiene miniaturas enemigas a 1" de ella?
R. Sí. Una miniatura puede utilizar una habilidad de ese tipo siempre que no dispare, no importa que se deba a que la miniatura no puede disparar o si elige no hacerlo.

P. Algunos **Personajes** *tienen habilidades de aura, como el Aura de disciplina de un Commissar o Líder espiritual de un Chaplain, que permiten a las unidades amigas cercanas utilizar el Liderazgo de ese personaje en lugar del suyo propio. También hay numerosas habilidades que modifican el atributo Liderazgo de las unidades. ¿Cómo interactúan estas reglas y en qué orden deberían aplicarse los modificadores y efectos de reemplazo?*
R. Primero se modifica el atributo Liderazgo de la unidad afectada y después se elige si se utiliza el Liderazgo del personaje, lo que significa que el modificador no afectará al Liderazgo del personaje, a menos que el Liderazgo del propio personaje también se haya visto modificado.

P. Si ambos jugadores tienen unidades con habilidades que les permiten desplegar "una vez que ambos ejércitos hayan desplegado por completo" (por ejemplo, la habilidad Encontrar la mejor posición, de los Ratlings), ¿quién despliega primero sus unidades con esa habilidad?
R. En ese caso quien gane a la tirada más alta empieza y luego los jugadores se alternan para continuar.

P. Muchas habilidades permiten que una unidad llegue durante la batalla, desplegando a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si uso una habilidad así y despliego tan cerca como pueda de una unidad enemiga y luego la selecciono como blanco de una carga, ¿cuál es la distancia de carga mínima que necesito obtener para que sea una carga con éxito (asumiendo que no haya modificadores)?
R. 9.

P. Si un arma tiene una habilidad que puede infligir al blanco una herida mortal adicional al daño normal, como el rifle acelerador, pero el blanco se salva del "daño normal", ¿sufre igualmente la herida mortal?
R. Sí. Ten en cuenta que si el "daño normal" de la herida asignada a la unidad no se salva, primero se resuelve el Daño resultante de ella antes de infligir la herida mortal.

P. Algunas habilidades y estratagemas otorgan bonificaciones cada vez que se obtiene un cierto resultado en una tirada para impactar (por ejemplo, un 6+). Si un arma tiene una habilidad que indique que "impacta en el blanco automáticamente", ¿debo tirar para impactar con esos ataques por si obtengo alguno de esos bonificadores?
R. No, al resolver los ataques de esas armas se resuelven sin ninguna tirada para impactar, por lo que éstas nunca recibirán esos bonificadores).

P: Algunas habilidades puede causar impactos o heridas adicionales con un resultado determinado, por ejemplo "cada resultado para impactar de 6 obtiene 2 impactos en lugar de 1" y "cada resultado para impactar de 6 obtiene 1 impacto adicional en el blanco". ¿Estas habilidades son acumulativas?
R: Depende del texto concreto de la regla en cuestión. Las reglas en las que "obtienes 2 (o más) impactos en lugar de 1" no son acumulativas. Las reglas en las que "obtienes 1 (o más) impactos adicionales" son acumulativas. Aquí tienes algunos ejemplos de cómo interactúan estas reglas:

1. Si una miniatura es afectada por dos reglas diferentes que dicen que con un resultado para impactar de 6 ese ataque "obtiene 2 impactos en lugar de 1", un resultado para impactar de 6 resultará en 2 impactos contra la unidad blanco.

2. Si una miniatura es afectada por dos reglas diferentes que dicen que con un resultado para impactar de 6 ese ataque "obtiene 1 impacto adicional" en el blanco, un resultado para impactar de 6 resultará en 3 impactos contra la unidad blanco.

3. Si una miniatura es afectada por dos reglas diferentes que dicen que con un resultado para impactar de 6 ese ataque "obtiene 2 impactos en lugar de 1" y una que dice que con un resultado para impactar de 6 ese ataque "obtiene 1 impacto adicional" contra el blanco, un resultado para impactar de 6 resultará en 3 impactos contra la unidad blanco.

P. Si una regla dice que puedes elegir una unidad para que luche otra vez, ¿qué significa esto exactamente?
R. Significa que se repite toda la fase de combate con esa unidad: se elige para luchar, se agrupa, se eligen los blancos, se eligen las armas de combate, se resuelven sus ataques y por último se consolida la posición con ella.

P. Si una unidad tiene una habilidad que le permite luchar dos veces en la fase de combate (por ejemplo, los Berzerkers), ¿en qué momento de la fase de combate luchan por segunda vez?
R. Considera, a todos los efectos, cada oportunidad que la unidad pueda luchar como elegir una unidad diferente para luchar.

De esta forma, si la unidad ha cargado este turno, luchará dos veces antes de que lo haga ninguna unidad que no haya cargado. Si la unidad no ha cargado este turno, cuando todas las unidades que sí han cargado hayan combatido podrás elegirla para luchar y a continuación tu oponente podrá elegir una unidad con la que luchar y luego tú podrás volver a elegirla para luchar por segunda vez (no tienes que usar sus dos oportunidades de combatir de forma consecutiva, a menos que no queden otras unidades elegibles para luchar).

Ten en cuenta que cualquier regla que interrumpa la secuencia normal de quién lucha primero (como la estratagema Contraofensiva o la habilidad Rapidez mercurial de los Daemons de Slaanesh) se puede usar para luchar entre el primer y el segundo "combate" de la unidad.

P. Si una unidad que puede luchar dos veces en la fase de combate carga contra una unidad enemiga, la destruye la primera vez que lucha durante la fase de combate y a continuación consolida la posición y eso la lleva hasta una otra unidad enemiga, ¿puede atacarla la segunda vez que luche?
R. La unidad que carga sólo puede atacar a la segunda unidad si también había declarado una carga contra ella durante su fase de carga.

P. Si una unidad tiene una habilidad que le permite disparar dos veces (por ejemplo, las habilidades Torbellino de muerte de Maugan Ra o Tormenta de fuego de una Aggressor Squad), ¿tienen que disparar en ambas ocasiones sobre el mismo blanco, o puedo elegir blancos diferentes? ¿Es obligatorio resolver las dos tandas de ataques de disparo seguidas?
R. Salvo que se especifique lo contrario, puedes disparar sobre blancos diferentes cada ve que la unidad dispare. Sus ataques deben resolverse seguidos; resuelve la primera tanda por completo antes de resolver la segunda.

P. Si una miniatura tiene una habilidad que le permite "disparar dos veces" (por ejemplo Maugan Ra y su habilidad Torbellino de muerte), ¿es necesario que dispare al mismo blanco cada vez o puedo elegir blancos diferentes?
R. A menos que se indique lo contrario, puedes disparar a blancos diferentes cada vez que dispares. Resuelve el primer ataque de disparo por completo antes de resolver el segundo.

P. Si una habilidad me dice que resuelva un ataque con un atributo distinto al valor original (por ejemplo, la habilidad Etherium de un Culexus Assassin), ¿esto tiene lugar antes o después de aplicar el resto de modificadores de atributo (por ejemplo la droga de combate Drukhari Serpentín)?
R. Para resolver un ataque así, cambia el atributo relevante por el nuevo valor y luego aplícales cualesquiera modificadores necesarios.

Según el ejemplo anterior, la Habilidad de Armas de una miniatura que ataque a un Culexus Assassin pasa a considerarse 6+ por la habilidad Etherium pero el Serpentín lo mejora 5+.

P. Si una miniatura está equipada con dos espadas sierra, ¿puede hacer 2 ataques adicionales en combate?
R. Sí (aunque ambos serán ataques de espada sierra).

P. ¿Pueden usarse habilidades como "Asquerosamente resistentes" para ignorar heridas mortales?
R. Sí.

P. Si una habilidad me permite sumar 1 a mis tiradas de salvación, ¿se aplica tanto a las tiradas de salvación normales como a las invulnerables?
R. Sí, a menos que se especifique lo contrario.

Recuerda que las salvaciones invulnerables no reciben el +1 de beneficio por cobertura.

P. Si una miniatura tiene una habilidad que reduce el daño sufrido a la mitad (redondeando hacia arriba), como la Armadura de Antilochus de Marneus Calgar, ¿cómo se resuelve si es el blanco de varios ataques al mismo tiempo? ¿Reduzco a la mitad el total de daño sufrido o reduzco a la mitad el daño que inflige cada uno de los ataques por separado?
R. Reduce el daño de cada uno de los ataques.

Recuerda que las heridas se asignan de una en una. Por ejemplo, si Marneus Calgar es herido por cuatro ataques de bólter (que tienen un atributo Daño 1) y falla todas las tiradas de salvación, Calgar sufriría 0'5 de Daño por cada ataque (que se redondea a 1), así que perdería 4 heridas.

P. ¿Si una unidad cuenta con una habilidad que le permite Rechazar a la Bruja, a qué distancia puede hacerlo? (por ejemplo el Collar de Khorne de los Flesh Hounds, o el Prisma de oscuridad de una Canoptek Spyder)
R. 24".

P: *Si una unidad tiene una habilidad que le permite intentar Negar a la bruja como si fuera un Psíquico ¿se trata como si fuera un Psíquico de cara a cualquier otro propósito de reglas?*
R: No.

P. La espada sierra tiene la siguiente habilidad: "Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma." Un Khorne Berzerker armado con una espada sierra y un hacha sierra podría hacer dos ataques con el hacha sierra y luego un ataque adicional con la espada sierra, o tiene que repartir sus ataques y hacer al menos una con la espada sierra para poder beneficiarse de la habilidad de la espada sierra?
R. Puede hacer dos ataques con el hacha sierra y luego el ataque adicional con la espada sierra.

P. Si una habilidad no especifica que tenga lugar durante una fase "amiga" o "enemiga", ¿significa que se aplica en cada una de esas fases (por ejemplo, la habilidad Hueste de Plagas de Mortarion, que tiene efecto "al inicio de la fase de combate")?
R. Sí.

P. Cuando una unidad tiene monturas con un perfil de combate, como es el caso de la Thunderwolf Cavalry, ¿puede hacer cualesquiera ataques que desee con el perfil de combate de la montura, o tiene que hacer exactamente el número de ataques indicado en la habilidad de ese perfil de arma?
R. Sólo puedes hacer el número de ataques adicionales especificado en el texto de la habilidad.

MISIONES
P: Si se elige el mapa de despliegue Buscar y destruir o Asalto de vanguardia, ¿las zonas de despliegue deben estar situadas en las esquinas exactas especificadas en el mapa de despliegue?
R: Sí.

P. A la hora de medir distancias desde y hasta un marcador de objetivo, ¿hay que medir en diagonal si es necesario? (es decir, contando tanto la distancia vertical como la horizontal)
R. Sí.

P. ¿Una unidad con el Rol en batalla Fortificación puede controlar un marcador de objetivo?
R. Sí, siempre y cuando se considere una unidad amiga (como un **Edificio**). Ten en cuenta que esto hace que las fortificaciones como las Feculent Gnarlmaws no puedan controlar marcadores de objetivo.

P. Ciertas habilidades y Estratagemas se utilizan "antes de la batalla". ¿Cuándo es esto, exactamente?
R. La partida empieza cuando los jugadores inician el paso de Despliegue de una misión, todas las habilidades y Estratagemas que se usan "antes de la batalla" se deben usar antes de ese momento.

Recuerda que si ambos jugadores quieren usar habilidades "antes de la batalla" y las reglas no especifican en qué orden se resuelven, quien gane a la tirada más alta decide en qué orden se resuelven.

P. ¿El paso de despliegue de una misión se considera una fase a efectos de reglas?
R. No.

Ten en cuenta que esto significa que la regla para juego equilibrado Disciplina Estratégica no se aplica a las Estratagemas que se usan durante el despliegue y que pueden usarte tantas veces como quiera el jugador, siempre que tenga suficientes Puntos de mando para pagarlas y la Estratagema no diga explícitamente que sólo se puede usar "una vez" o "una vez por batalla".

P. Algunas unidades tienen una habilidad que dice que sus miniaturas deben desplegar al mismo tiempo, pero que a partir de ese momento se considera una unidad independiente (por ejemplo, Escuadrón de vehículos, Apoyo de Drones, etc.). A efectos de misiones que tengan la condición de victoria Primera Sangre, ¿es necesario destruir todas las miniaturas que la forman o solamente una de sus miniaturas?
R. Las miniaturas de dichas unidades se consideran unidades independientes una vez que han desplegado, por lo que destruyendo una sola de ellas ya se cumpliría la condición de victoria de Primera Sangre.

P. A efectos de la regla de Muerte súbita, ¿las unidades embarcadas en un transporte con el Rol en batalla Volador se consideran "sobre el campo de batalla"?
R. No.

P. Si estoy jugando la misión Botín de Guerra y genero el Objetivo Táctico Orden Prioritaria Recibida, por el que a su ve genero un Objetivo Táctico de Asegurar objetivo X, ¿puede mi oponente lograr ese objetivo, y/o puedo yo descartarlo?
R. Tu oponente no puede lograr el Objetivo Táctico Órdenes Prioritarias y tú puedes descartarlo de la manera usual.

P. ¿Las balizas de teleportación y los nodos de infestación son miniaturas amigas? ¿Pueden controlar marcadores de objetivo?
R. No a ambas preguntas.

P: Si el Señor de la guerra de mi oponente murió durante la batalla pero tiene una habilidad, Estratagema, etc... que le permite volver a desplegarlo durante la batalla ¿obtengo el punto de victoria por la condición Matar al Señor de la guerra?
R: Sólo obtienes esa condición de victoria si el Señor de la guerra está destruido al final de la batalla.

EVENTOS ORGANIZADOS

La tabla actualizada de directrices para eventos organizados limita el número de veces que se puede incluir una misma hoja de datos en un ejército. Esto ha dado pie a diversas preguntas:

P1) Ciertas unidades, como los Carnifexes y los Leman Russ Battle Tanks, pueden constar hasta de 3 miniaturas cada una, aunque tras desplegarlas en el campo de batalla pasan a considerarse unidades independientes. ¿Cuántas de esas miniaturas puede incluir en un ejército si utilizo las directrices para eventos organizados a 2.000 puntos?
R1) Puedes incluir hasta 3 unidades en una partida a 2.000 puntos, lo que implica que puedes incluir hasta 9 de esas miniaturas.

P2) ¿Los Tactical Drones que se eligen como mejoras para algunas unidades del T'au Empire (por ejemplo, XV8 Crisis Battlesuits, XV25 Stealth Battlesuits, etc.) se consideran unidades a efectos de aplicar las directrices para eventos organizados y por lo tanto cuentan para el límite de unidades de Tactical Drones (es decir, la unidad de Ataque Rápido) que puedo incluir en un ejército?
R2) No.

P3) ¿La hoja de datos del Daemon Prince que aparece en el Codex: Chaos Space Marines*, la hoja de datos del Daemon Prince of Chaos que aparece en el* Codex: Chaos Daemons*, la hoja de datos del Daemon Prince of Nurgle que aparece en el* Codex: Death Guard *y la hoja de datos del Daemon Prince of Tzeentch que aparece en el* Codex: Thousand Sons *se consideran hojas de datos distintas a efectos de la guía de eventos organizados?*
R3) No. A efectos de dicha guía, todas esas hojas de datos se consideran la misma.

P4) ¿La hoja de datos de la Heavy Weapons Squad que aparece en el Codex: Astra Militarum*, la hoja de datos de la Death Korps Heavy Weapons Squad que aparece en el* Imperial Armour Index: Forces of the Astra Militarum*, la hoja de datos de la Elysian Heavy Weapons Squad que aparece en el* Imperial Armour Index: Forces of the Astra Militarum *y la hoja de datos de la Renegade Heavy Weapons Squad que aparece en el* Imperial Armour Index: Forces of the Astra Militarum *se consideran hojas de datos distintas a efectos de la guía de eventos organizados?*
R4) No. A efectos de dicha guía, todas esas hojas de datos se consideran la misma.

P5) ¿La hoja de datos del Cult Leman Russ que aparece en el Codex: Genestealer Cults *y la hoja de datos del Leman Russ que aparece en el* Codex: Astra Militarum *se consideran hojas de datos distintas a efectos de la guía de eventos organizados? ¿Y qué ocurre con los Cult Scout Sentinels y los Scout Sentinels, los Cult Armoured Sentinels y los Armoured Sentinels, las Brood Brothers Infantry Squads y las Infantry Squads, y las Brood Brothers Heavy Weapons Squads y las Heavy Weapons Squads?*
R5) No. Si al elminar del título de la hoja de datos la palabra "Cult" o "Brood Brothers" en el *Codex: Genestealer Cults* las dos hojas de datos tendrían idéntico nombre, entonces a efectos de dicha guía todas esas hojas de datos se consideran la misma.

ORGANIZAR EVENTOS

Si quieres organizar un evento con las reglas de Juego equilibrado, como un torneo, te recomendamos que sigas las recomendaciones de la tabla de directrices. Además de ser una guía útil para tener una idea aproximada del tamaño del campo de batalla y la duración de la partida, impone restricciones al número de destacamentos por los que puede estar formado el ejército así como al número de veces que puede aparecer repetida en el ejército una hoja de datos en particular, según los puntos a los que se juegue la partida. Claro que, como persona a cargo de la organización, puedes modificar estas directrices a tu gusto o necesidades para acomodarlas a los requisitos específicos de tu evento (espacio disponible, tiempo, etc.).

DIRECTRICES PARA ORGANIZAR EVENTOS

LÍMITE DE PUNTOS	NÚMERO DE DESTACAMENTOS	VECES QUE SE PUEDE INCLUIR LA MISMA HOJA DE DATOS*	TAMAÑO DEL CAMPO DE BATALLA	DURACIÓN DE LA PARTIDA
Hasta 1.000	Hasta 2 por ejército	Hasta 2 por ejército	120 cm x 120 cm	Hasta 2 horas
1.001-2.000	Hasta 3 por ejército	Hasta 3 por ejército	180 cm x 120 cm	de 2 a 3 horas
2.001-3.000	Hasta 4 por ejército	Hasta 4 por ejército	240 cm x 120 cm	3 horas o más

** No se aplica a unidades con el Rol en Batalla Tropas o Transporte Asignado, ni tampoco afecta a las unidades que se incorporan a tu ejército durante la batalla y tienen coste en puntos de refuerzos.*

¿QUÉ HOJA DE DATOS DEBO UTILIZAR?

Usa el siguiente diagrama de flujo para determinar qué hoja de datos usar. Piensa que, independientemente de la hoja de datos que utilices, si vas a disputar una partida de Juego equilibrado o una que imponga un límite de puntos, deberás usar los puntos publicados más recientemente para las miniaturas, armamento y equipo.

¿TU MINIATURA TIENE HOJA DE DATOS EN UN CÓDEX?

- **SÍ** → **¿HAY OPCIONES DE EQUIPO PARA TU MINIATURA QUE SÓLO APAREZCAN EN LA VERSIÓN INDEX DE SU HOJA DE DATOS?**
  - **SÍ** → **USA LA VERSIÓN CÓDEX DE LA HOJA DE DATOS DE TU MINIATURA, PERO PUEDES ELEGIR USAR LA VERSIÓN INDEX DE SUS OPCIONES DE EQUIPO (SI EL EQUIPO TIENE REGLAS EN EL CÓDEX, ÉSTAS SUSTITUYEN A LAS DEL INDEX)**
  - **NO** → **USA LA HOJA DE DATOS DE LA VERSIÓN CÓDEX**
- **NO** → **USA LA VERSIÓN INDEX DE LA HOJA DE DATOS DE TU MINIATURA**

Por ejemplo, si quieres usar un Commissar con hacha de energía, deberías comprobar si el códex (*Codex: Astra Militarum*) tiene hoja de datos de Commissars. La tiene, por tanto la usarías; sin embargo, no incluye las opciones de equipo que le permiten sustituir la espada de energía por un hacha de energía, así que usarías las opciones de equipo de *Index: Imperium 2*.

De igual modo, como el *Codex: Astra Militarum* no incluye perfil de armas de hacha de energía, deberías usar el incluido en el *Index: Imperium 2*.

Cuando debas calcular el coste en puntos, verás que el propio Commissar y la pistola bólter figuran en el *Codex: Astra Militarum*, así que utilizarías esos junto al coste del hacha de energía que aparece en el *Index: Imperium 2*.

Alternativamente, si deseas desplegar una miniatura Autarch con máscara de espectro, podrías usar la hoja de datos del Autarch de *Codex: Craftworlds* junto a la opción apropiada de equipo de *Index: Xenos 1*.

***Codex: Craftworlds* incluye reglas y valor en puntos para el equipo de tu Autarch, así que usarías éstos en lugar de los incluidos en *Index: Xenos 1*.**