CODEX: DRUKHARI

Versión Indomitus 1.1

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

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

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

***Págs. 48, 62 y 71** – Espada venenosa, Habilidades
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un ataque con esta arma contra una unidad sin la clave **VEHÍCULO** o **TITÁNICO**, hiere al blanco con una tirada para herir de 2+ en lugar de 4+".

***Págs. 51 y 68** – Pistola aguijón, Habilidades
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un ataque con esta arma contra una unidad sin la clave **VEHÍCULO** o **TITÁNICO**, hiere al blanco con una tirada para herir de 2+ en lugar de 4+".

***Págs. 51 y 68** – Rifle maléfico, Habilidades
Cambia la primera frase por:
"Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!."

***Págs. 54 y 68** – Osificador, Habilidades
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un ataque con esta arma contra una unidad sin la clave **VEHÍCULO** o **TITÁNICO**, hiere al blanco con una tirada para herir de 2+ en lugar de 4+".

***Págs. 55 y 71** – Espada shaimeshi, Habilidades
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un ataque con esta arma contra una unidad sin la clave **VEHÍCULO** o **TITÁNICO**, hiere al blanco con una tirada para herir de 2+ en lugar de 4+".

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

***Pág. 65** – Raider y Venom, Habilidades, Vehículo descubierto
Cambia la tercera frase por:
"Cuando lo hacen, todas las restricciones y modificadores que se apliquen a esta miniatura se aplican también a las miniaturas embarcadas."

Añade lo siguiente:
"Mientras este transporte se encuentre dentro de la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga, las unidades embarcadas no pueden disparar excepto con las Pistolas con las que estén equipadas."

***Pág. 66 y 68** – Misiles Razorwing, Misil de necrotoxinas, Habilidades
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un ataque con esta arma contra una unidad sin la clave **VEHÍCULO** o **TITÁNICO**, hiere al blanco con una tirada para herir de 2+ en lugar de 4+".

*Pág. 74 – Fuerza incursora
Elimina la segunda frase.

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. 76** – Obsesiones de Wych Cult, Culto del Filo Maldito, Solo los más fuertes triunfan
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un chequeo de desgaste por una unidad con esta obsesión, tiene éxito automáticamente."

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

Pág. 78 – Estratagemas, 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 – Estratagemas, Fuego y humo
Cambia la primera frase por:
"Puedes usar esta estratagema después de que una unidad **DRUKHARI** de tu ejército (excepto **AERONAVE**) dispare en tu fase de disparo".

Pág. 79 – Estratagemas, 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 – Estratagemas, 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. 80** – Estratagemas, Cacería desde las sombras
Cambia por:
"Usa esta estratagema en la fase de disparo de tu oponente, cuando una unidad **Infantería Drukhari** de tu ejército sea elegida como blando de un ataque. Hasta el final de la fase, cuando se asigne un ataque a distancia a una miniatura de esta unidad mientras recibe los beneficios de la cobertura, suma un 1 adicional a cualquier tirada de salvación de armadura contra dicho ataque."

***Pág. 81** – Estratagemas, Fallar no es una opción
Cambia la primera frase por:
"Usa esta estratagema en la fase de moral, cuando una unidad **Kábaka de la Rosa Obsidiana** de tu ejército falle un chequeo de moral después de que se hagan chequeos de desgaste por ella."

***Pág. 81** – Estratagemas, Asesinato esotérico a larga distancia
Cambia la segunda frase por:
"Hasta el final de la fase, cuando eliges un blanco para un ataque con un arma con la que esté equipada una miniatura de esta unidad, puedes ignorar la regla Cuidado, señor."

***Pág. 82** – Beso del parásito, Habilidades
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un ataque con esta arma contra una unidad sin la clave **Vehículo** o **Titánico**, hiere al blanco con una tirada para herir de 2+ en lugar de 4+".

***Pág. 83** – Buscaalmas, Habilidades
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un ataque con esta arma contra una unidad sin la clave **Vehículo** o **Titánico**, hiere al blanco con una tirada para herir de 2+ en lugar de 4+".

Cambia la tercera frase por:
"Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor."

***Pág. 83** – Perforaespíritus, Habilidades
Cambia la segunda frase por:
"Cuando se efectúa un ataque con esta arma contra una unidad sin la clave **Vehículo** o **Titánico**, hiere al blanco con una tirada para herir de 2+ en lugar de 4+".

Pág. 85 – Rasgos de Señor de la guerra, 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"

***Page 119** - Fuego y desaparición
Cambia la primera frase por:
"Usa esta estratagema después de que una unidad **Drukhari** de tu ejército (excepto **Aeronaves**) dispare en tu fase de disparo."

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. Solo fallan automáticamente las tiradas sin modificar de 1.

*P: Si mi ejército Veterano solo 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 solo 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.