CODEX: CRAFTWORLDS

Versión Indomitus 1.2

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

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

NOTAS DE DISEÑO

ACTUALIZACIÓN DE ARMAS

Se han actualizado varios perfiles de armas en la edición 2020 de Codex: Space Marines. *Como resultado, se han actualizado esas mismas armas donde aparecen en esta publicación. También hemos actualizado la redacción de las habilidades de ciertas armas que explotan o infligen heridas mortales con tiradas para impactar de 1, para que ahora solo lo hagan en tiradas para impactar sin modificar de 1. Las armas en cuestión, y los perfiles actualizados para ellas, se encuentran al final de este documento, y deberían cambiarse allá donde aparezcan en este libro*

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

Pág. 44 – Autarch
Cambia la descripción de la unidad por:
"Un Autarch es una sola miniatura armada con un archa estelar y granadas de plasma. Está equipado con un escudo de energía."

Pág. 45 – Autarch con alas de Swooping Hawk
Cambia la descripción de la unidad por:
"Un Autarch con alas de Swooping Hawk wings es una sola miniatura armada con una espada de energía, pistola de fusión y granadas de plasma. Está equipado con un escudo de energía."

***Págs. 51 y 54 – Illic Nightspear y lista de armas a distancia, Portador del vacío, habilidades**
Cambia la primera frase por:
"Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor."

***Pág. 91 – Illic Nightspear, habilidades, Cazador invisible**
Cambia la última frase por:
"Cuando se efectúe un ataque a distancia contra esta miniatura mientras recibe el beneficio de la cobertura, suma un 1 adicional a cualquier tirada de salvación contra dicho ataque."

Págs. 51 y 54 – Illic Nightspear y Rangers, habilidades, Aparecer de la nada
Cambia la última frase de esta habilidad por:
"Al final de una de tus fases de movimiento, esta unidad puede surgir de la telaraña. Despliega esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga."

***Pág. 54 – Rangers, habilidades, Capas de camaleonina**
Cambia por:
"Cuando se efectúe un ataque a distancia contra esta miniatura mientras recibe el beneficio de la cobertura, suma un 1 adicional a cualquier tirada de salvación contra dicho ataque."

***Pág. 54 y 70 – Rangers y lista de armas a distancia, rifle largo de ranger, Habilidades**
Cambia la primera frase por:
"Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor."

Pág. 65 – Fire Prism, habilidades, Descarga de láser de pulsos
Cambia la regla por:
"**Descarga de láser de pulsos.** Si esta miniatura permanece inmóvil o se mueve a menos de la mitad de su velocidad en su fase de movimiento (es decir, mueve una distancia en pulgadas menor que la mitad de su atributo actual de Movimiento) puede disparar el cañón de prisma dos veces en su siguiente fase de disparo (el cañón de prisma debe usar el mismo perfil y elegir como blanco a la misma unidad en ambas ocasiones)."

Pág. 68 – Hemlock Wraithfighter
Cambia la descripción de la unidad por:
"Un Hemlock Wraithfighter es una sola miniatura equipada con dos guadañas-D pesadas y joyas espirituales."

***Pág. 73 – Otro equipo, Matriz de puntería cristalina, Efecto**
Cambia por:
"Si el portador Avanza, hasta el final del turno, el tipo de cualquiera de las armas Pesadas con las que esté equipado cambia a Asalto (p. ej., un arma Pesada 1D6 cambia a Asalto 1D6)."

***Pág. 117 – Atributos de los Craftworld, Saim-Hann:**
la Hueste Salvaje
Cambia la segunda frase del atributo de Craftworld por:
"Además, si una unidad **MOTORISTA** con este atributo Avanza, hasta el final del turno todas las miniaturas de esa unidad tratarán todas las armas Pesadas con las que estén equipadas como armas de Asalto."

Pág. 77 – Atributos de Craftworld, Biel-Tan: La espada en el viento
Cambia la última frase por:
"Es un arma shuriken todo perfil de arma cuyo nombre incluya la palabra 'shuriken' (p. ej., pistola shuriken, catapulta shuriken Avenger, etc.). El arco de Kurnous, la Estrella ardiente de Vaul y la pinza de escorpión (disparo) también son armas shuriken."

***Pág. 77 – Atributos de Craftworld, Iyanden: Aguante estoico, texto de reglas**
Cambia la primera frase por:
"Los chequeos de desgaste para una unidad con este atributo tienen éxito automático".

***Pág. 119 - Disparar y ocultarse**
Cambia la primera frase por:
"Puedes usar esta Estratagema después de que una unidad **Asuryani** de tu ejército (excepto **Aeronaves**) dispare durante tu fase de disparo."

Pág. 79 – Estratagemas, Reacciones relámpago, texto de reglas
Cambia la regla por:
"Usa esta Estratagema cuando una unidad **Infantería Asuryani** amiga, o una unidad **Asuryani** amiga con la clave **Volar**, sea elegida como blanco por un arma a distancia o de combate. Resta 1 a todas las tiradas para impactar contra esa unidad durante el resto de la fase."

***Pág. 121 – Rasgos de Señor de la Guerra**
Marca del Cazador incomparable, texto de reglas
Cambia por:
"Cuando eliges un blanco para un ataque con un arma a distancia con la que esté equipado este **Señor de la guerra**, puedes ignorar la regla Cuidado, señor".

Pág. 82 – Vestigios de gloria
Cambia la segunda frase del primer párrafo por:
"El Avatar of Khaine y los personajes con nombre, como el Prince Yriel, ya tienen uno o más artefactos y no se les pueden entregar ninguno de los siguientes objetos."

Pág. 83 – Estrella ardiente de Vaul
Cambia la primera frase por:
"Sólo miniatura con pistola shuriken o catapulta shuriken doble."

Pág. 83 – Restos de gloria, Mortaja cambiante de Alanssair
Cambia la última frase de las reglas por:
"Al final de una de tus fases de movimiento, esta miniatura puede salir de su escondite. Despliega esta miniatura en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga."

Pág. 84 – Runas de batalla, Ocultar/Revelar
Cambia el efecto de Revelar por:
"Elige una unidad enemiga a 18" o menos del **psíquico**. No recibe el beneficio de cobertura contra ataques realizados por unidades **Asuryani** de tu ejército hasta tu siguiente fase psíquica."

Pág. 84 – Runas de batalla, Proteger/Maldecir
Cambia el efecto de Maldecir por:
"Elige una unidad enemiga a 18" o menos del **psíquico**. Tu oponente deberá restar 1 a todas las tiradas de salvación de esa unidad contra ataques realizados por unidades **Asuryani** de tu ejército hasta tu siguiente fase psíquica."

Pág. 84 – Runas de destino, Fatalidad
Cambia la última frase del poder psíquico Fatalidad por:
"Puedes repetir tiradas para herir fallidas de ataques realizados por unidades **Asuryani** de tu ejército contra esa unidad hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica."

AMALLYN SHADOWGUIDE
Warhammer Quest Blackstone Fortress incluye una serie de hojas de datos para Warhammer 40,000, que permiten usar las miniaturas Citadel que incluye la caja en partidas de Warhammer 40,000. Entre ellas están las hojas de datos de Amallyn Shadowguide , una unidad diseñada para ser usada como parte de un ejército Craftworlds. Se aplica la siguiente errata a Amallyn Shadowguide:

***Blackstone Fortress: Hojas de datos,**
Pág. 11 – Amallyn Shadowguide
Cambia la última frase de Rifle largo de Ranger por:
"Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor."

Cambia la última frase de la habilidad Aparecer de la nada por:
"Al final de una de tus fases de movimiento, esta unidad puede surgir de la telaraña. Despliega esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga."

*Cambia la segunda frase de Capas de Camaleolina por:
"Cuando se efectúe un ataque a distancia contra esta miniatura mientras recibe el beneficio de la cobertura, suma un 1 adicional a cualquier tirada de salvación contra dicho ataque."

FAQS

P: ¿La habilidad Escudo serpiente del Wave Serpent reduce el daño de cada ataque en 1 o el daño de un ataque realizado por cada arma que le elige como blanco en 1?
R: La habilidad Escudo serpiente reduce el daño infligido por cada ataque en 1.

P: Si al elegir como blanco una unidad **Alaitoc** *que se beneficia del atributo Añagaza, algunas miniaturas de la unidad atacantes se encuentran a 12" o menos de esa unidad y algunas a más de 12", ¿toda la unidad sufre el penalizador -1 a las tiradas para impactar o sólo las miniaturas a más de 12"?*
R: Sólo las miniaturas a más de 12" de esa unidad.

P: Si el **Señor de la guerra** *de mi ejército Veterano es un Autarch, ¿la habilidad Senda del Estratega recupera Puntos de mando cuando mi oponente gasta Puntos de mando en sus Estratagemas?*
R: No. Esta habilidad sólo se aplica a los Puntos de mando que tú gastas.

P: ¿El Avatar of Khaine es un personaje con nombre?
R: No.

P: ¿El Avatar of Khaine puede tener un Rasgo de Señor de la guerra?
R: Sí.

P: ¿Puede el cañón de vibración sumar más de +1 a la tirada para herir? Dado que estas tiradas no pueden ser modificadas por más de -1 o +1, ¿cómo funciona esto?
R: Aunque las tiradas para impactar y para herir no pueden ser modificadas por más de -1 o +1, este límite tiene efecto después de que se hayan aplicado todos los modificadores aplicables, algunos de los cuales pueden anularse entre sí.

Por ejemplo, si una miniatura que realiza un ataque con un cañón de vibración que confiere un modificador de +2 a la tirada para herir tiene como blanco una unidad que tiene una regla que aplica un modificador de -1 a la tirada para herir, entonces, después de aplicar ambos modificadores a la tirada, habría un modificador final de +1.

P: Si quiero armar a mis Wraithblades con una espada espectral en cada mano, ¿cuántos puntos tengo que pagar por esas espadas espectrales y cuántos ataques puede hacer cada Wraithblade con sus espadas espectrales?
R: Las espadas espectrales (en plural) son un perfil de arma único.

P: ¿Puede un jugador lanzar un poder psíquico que tenga como blanco una unidad que solo está a su alcance si luego utiliza la estratagema Concordancia de poder para ampliar el alcance de ese poder?
R: Sí.

P: La habilidad Puntería infalible de los Dark Reapers ya no menciona el disparo defensivo. ¿Significa esto que pueden impactar realizando disparos ofensivos con tiradas de 3+?
R: No. Puntería infalible solo afecta a los ataques realizados en la fase de disparo.

P: Si una unidad de Dark Reapers (que tienen la habilidad Puntería infalible) dispara a un Culexus Assassin (que tiene la habilidad Etherium), ¿qué resultado necesitan los Dark Reapers para impactar con éxito al Assassin?
R: 3+. Esto se debe a que mientras que los Dark reapers tratan su HP como 6+ debido a la habilidad Etherium, siempre logran impactar con tiradas de 3+ debido a su habilidad Puntería infalible, que es independiente de su característica de HP o de cualquier modificador.

P: Si mi ejército está liderado por un **Señor de la Guerra Harlequins**, *por ejemplo, y tengo un destacamento de unidades* **Craftworlds**, *¿puedo usar la estratagema Tesoro del Craftworld para dar a un* **Personaje** *del destacamento Craftworlds un Vestigio de gloria?*
R: Sí. El único requisito para tener acceso a las estratagemas es que tengas un destacamento de la facción correspondiente. Si tienes un destacamento **Craftworlds** tienes acceso a sus estratagemas.

P: Cuando usas la estratagema de Fuego coordinado, si el primer Fire Prism toma como blanco a un **Personaje** *al que los otros Fire Prism no podrían tomar como blanco normalmente debido a la regla de ¡Cuidado, señor!, ¿pueden disparar a ese personaje?*
R: Sí.

P: Si utilizo la estratagema de Desdén supremo en una unidad de Striking Scorpions, y esa unidad también está dentro del alcance de la habilidad Muerte por un millar de picaduras de Karandras, ¿qué ocurre cada vez que obtengo una tirada para impactar de 6+ para una miniatura de esa unidad al realizar un ataque de combate?
R: Lo que ocurre es que haces 2 ataques de combate adicionales utilizando la misma arma contra el mismo objetivo (o 3 ataques adicionales si la miniatura que realizó la tirada para impactar era un Striking Scorpion Exarch). Ninguno de estos ataques adicionales puede generar otros ataques.

P: ¿Qué reglas de la fase de movimiento, si es que hay alguna, se aplican a un movimiento realizado con la estratagema Disparar y ocultarse?
R: Se aplican todas las reglas.

P: ¿Puede una unidad de Swooping Hawk usar Disparar y ocultarse para mover sobre una unidad enemiga y usar la habilidad Pack de granadas de Swooping Hawk? Si uso Disparar y ocultarse con un Crimson Hunter, ¿se estrellará por no poder mover su distancia mínima? Si una unidad que puede Volar usa Disparar y ocultarse en una Zona de batalla de Fuego y furia, ¿tiene que tirar para la regla especial Cielos ardientes?
R: Sí en todos los casos.

P: ¿Puede una unidad de Swooping Hawks que mueve sobre una unidad enemiga como resultado del poder psíquico Apresurar usar su habilidad Pack de granadas?
R: Sí.

P: Cuando se usa la estratagema Fantasma, ¿se puede usar la estratagema Ataque desde la telaraña conjuntamente, para mover una de las unidades afectadas a las reservas?
R: No.

P: Si un **Personaje** *con la Gema del Fénix es el blanco de los ataques de una unidad enemiga, y estos ataques causan varias heridas con éxito, las tiradas de salvación se hacen de una en una. Si el* **Personaje** *falla una tirada de salvación y es destruido, pero la Gema del Fénix hace que permanezca en juego, ¿qué ocurre con las restantes heridas exitosas que fueron asignadas? ¿se pierden, o tiene entonces el* **Personaje** *tque hacer tiradas de salvación contra ellas?*
R: El **Personaje** debe entonces hacer las tiradas de salvación restantes.

ACTUALIZACIÓN DE ARMAS

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas aliento de Dragón	12"	Asalto 1D6	5	-1	1	Los ataques con esta arma impactan al blanco automáticamente.
Lanzallamas	12"	Asalto 1D6	4	0	1	Los ataques con esta arma impactan al blanco automáticamente.

ARMAS DE COMBATE	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espada de energía	Combate	Combate	+1	-3	1	-