WARHAMMER 40,000

SUPLEMENTO DE CODEX: RAVEN GUARD

Actualización oficial, versión 1.1

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces se cuelan errores o la intención de una regla no queda tan clara como pretendíamos. Estos documentos recopilan correcciones a las reglas así como las respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan regularmente, las versiones están numeradas y los cambios respecto de la versión anterior se destacan en color magenta. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, indicará que ese documento tiene una actualización local, presente sólo en ese idioma.

ERRATAS

Página 57 – Experto en emboscadas
Cambia este rasgo de Señor de la guerra por:
"Al inicio de la primera ronda de batalla, antes del inicio del primer turno, si este Señor de la guerra está en el campo de batalla puedes elegir otra unidad **Infantería Raven Guard** amiga que también esté en el campo de batalla (exceptuando una unidad **Centurion**). Retira del campo de batalla esa unidad y este Señor de la guerra (si también es **Infantería**), y despliégalos de nuevo en cualquier punto del campo de batalla situado a más de 9" de la zona de despliegue enemiga y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga (si ambos jugadores tienen habilidades que permiten redesplegar unidades antes del inicio del primer turno, resuelven un desempate y el ganador elige quién redespliega primero sus unidades)."

FAQs

P: Con respecto a la regla de Juego equilibrado Disciplina estratégica, como la Estratagema Mirar, pero permanecer ocultos no se usa en una fase, ¿puede usarse varias veces?
R: Sí.

P: Si uso la Estratagema Llave estranguladora y también tengo un Callidus Assassin en mi ejército, ¿cómo resuelvo la Estratagema y la habilidad Crear confusión del Callidus Assassin (suponiendo que esté vigente la habilidad Crear confusión del Assassin)?
R: Cada una se resuelve por separado, por tanto, si tu oponente gasta Puntos de Mando para usar una Estratagema, tirarías 1D6 para la Estratagema Llave estranguladora (que necesita un 5+), y 1D6 para la habilidad Crear confusión (que necesita un 4+). Tu oponente deberá gastar un PM adicional por cada tirada que tenga éxito.

*P: Si asigno a un **Personaje Phobos** el rasgo de Señor de la guerra Galones de tirador, y luego equipo a ese **Personaje** con Proyectiles Korvidari, al disparar un proyectil korvidari con un arma bólter que equipe la miniatura, ¿se considera esa arma una reliquia?*
R: No.