

WARHAMMER 40,000

SUPLEMENTO DE CODEX:

SALAMANDERS

Actualización oficial Versión 1.0

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.

NOTAS DE DISEÑO

Desde la publicación del *Suplemento de Codex: Salamanders* nos hemos dado cuenta de que la Estratagema Autosacrificio se puede usar de una forma que no es la que nosotros buscábamos; esencialmente haciendo que todo el ejército (o al menos una gran parte del mismo) no pueda ser blanco de ataques durante un turno. Aunque la Estratagema en cuestión se está jugando “siguiendo las reglas”, en esta ocasión está claro que no hace lo que pretendíamos. La intención de la Estratagema era permitir que una escuadra de Salamanders protegiera valientemente a un aliado del daño usando sus cuerpos como escudo, no era que no se pudiera disparar a tu ejército en general. Como resultado, creemos importante rectificar esa Estratagema como parte de esta errata en lugar de esperar a los siguientes cambios de equilibrio. No es algo que hagamos a la ligera, pero dada la naturaleza de los comentarios que nos han llegado, creemos que es importante.

Se trata de un error por nuestra parte y, como tal, es algo que queremos corregir cuanto antes. Como tenemos la oportunidad de hacer un cambio de este estilo, también aprovechamos para cambiar la Estratagema Los fuegos de la batalla, en lugar de esperar a la siguiente actualización general. Es posible hacer algunas combinaciones infernales para infligir muchas más heridas mortales de las que nosotros pretendíamos. Este cambio limita el total de heridas mortales que esta Estratagema puede infligir y la hace más equilibrada respecto a otras Estratagemas de coste similar.

ERRATA

Pág. 60 – Los fuegos de la batalla

Cambia la última frase por:

“Hast el final de esa fase, al resolver un ataque realizado con esa arma o una tirada para herir sin modificar de 4+ el blanco sufre 1 herida mortal además de cualquier

daño normal (como máximo se pueden infligir 3 heridas mortales mediante esta Estratagema).”

Pág. 60 – Autosacrificio

Cambia esta Estratagema por:

“Usa esta Estratagema al inicio de la fase de disparo de tu oponente. Elige una unidad **INFANTERÍA SALAMANDERS** de tu ejército que contenga 5 o más miniaturas y que no se encuentre a 1" o menos de ninguna unidad enemiga, y luego elige otra unidad **INFANTERÍA** de tu ejército que se encuentre completamente a 6" o menos de la unidad elegida. Hasta el final de la fase, tu oponente no puede tomar como blanco a la segunda unidad que has elegido, a menos que sea la unidad enemiga más cercana a la miniatura que dispara y que sea visible para ella, o que ya no se encuentre completamente a 6" o menos de la primera unidad que has elegido. Además, hasta el final de la fase, la primera unidad que has elegido siempre puede ser tomada como blanco para los ataques de disparo enemigo si se encuentra dentro del alcance y es visible para la miniatura que dispara (por ejemplo, podría ser tomada como blanco incluso si se encuentra bajo los efectos de otras reglas que normalmente lo evitarían, como el poder psíquico *Ocultación*).”

Pág. 61 – Mantener el terreno

Cambia la última frase por:

“No afecta a las tiradas de salvación invulnerables.”

FAQs

P. ¿Puedo usar la Estratagema Nacidos para proteger a fin de hacer Disparo defensivo con otra unidad en caso de que la unidad que haya sufrido la carga no pueda hacerlo?

R. Sí.

P. Si uso la Estratagema Fuerza del Primarca para afectar a una miniatura equipada con la Reliquia Partedracos, ¿cuál es el atributo Daño de esta arma en caso de que obtenga un resultado para herir de 6 sin modificar?

R. El atributo Daño sería 9.