

DESPERTAR PSÍQUICO: RITUAL DE LOS CONDENADOS

Versión Indomitus 1.0

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

Página 35 – Doctrinas de combate

Cambia la habilidad Doctrinas de combate por lo siguiente (ten en cuenta que la Doctrina devastadora, Doctrina táctica y Doctrina de asalto no sufren cambios):

“Si tu ejército es veterano y además todas las unidades de tu ejército tienen esta habilidad (exceptuando las unidades **SERVITOR** y **SIN FACCIÓN**), esta unidad obtiene un bonificador (ver abajo) dependiendo de qué doctrina de combate esté activa para tu ejército, de acuerdo a lo siguiente:

- Durante la primera ronda de batalla, la Doctrina devastadora está activa para tu ejército.
- Durante la segunda ronda de batalla, la Doctrina táctica está activa para tu ejército.
- Al inicio de la tercera ronda de batalla, elige o bien la Doctrina táctica, o bien la Doctrina de asalto: hasta el final de esa ronda de batalla, la doctrina que hayas elegido estará activa para tu ejército.
- Durante la cuarta y subsiguientes rondas de batalla, la Doctrina de asalto estará activa para tu ejército.

A menos que se especifique otra cosa, este bonificador no es acumulativo con ninguna otra regla que mejore el atributo Factor de penetración de un arma (p.ej., el rasgo de Señor de la guerra Tormenta de fuego).”

Págs. 37, 39 y 41 – Aura de miedo

Cambia la frase por:

“Resta 1 al atributo Liderazgo de las unidades enemigas mientras se encuentren a 6” o menos de cualquier unidad de tu ejército con esta habilidad.”

***Pág. 39** – Master con Armadura Phobos, Carabina bólter instigador artesanal, habilidades

Cambia para que diga:

“Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor.”

***Pág. 39** – Master con Armadura Phobos, Capa de camuflaje

Cambia para que diga:

“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. 40** – Lieutenants con Armadura Phobos, Capa de camuflaje

Cambia para que diga:

“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. 41** – Librarian con Armadura Phobos, Capa de camuflaje

Cambia para que diga:

“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. 47** – Eliminators, Rifle bólter de francotirador

Balas ejecutor, habilidades

Cambia para la primera frase para que diga:

“Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor.”

Balas hiperfrag, habilidades

Cambia para que diga:

“Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor.”

Balas mortis habilidades

Cambia para la primera frase para que diga:

“Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor.”

***Pág. 47** – Carabina bólter instigador, habilidades

Cambia para que diga:

“Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor.”

***Pág. 47** – Eliminator Squad, Capa de camuflaje

Cambia para que diga:

“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. 48** – Repulsor Executioner, Poder del espíritu máquina

Elimina esta habilidad.

Página 51 – Estratagema Deber eterno

cambia esta Estratagema por:

“Usa esta Estratagema cuando una miniatura **DREADNOUGHT DARK ANGELS** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, al resolver un ataque contra esa miniatura puedes reducir en 1 el daño que sufra, hasta un mínimo de 1 (esto no es acumulativo con ninguna otra regla que reduzca el daño).”

***Pág. 52** – Los cañones nunca descansan

Elimina esta estratagema.

***Pág. 52** – Blanco avistado

Cambia la tercera frase para que diga:

“Hasta el final de la fase, los rifles bólter silencio con los que estén equipadas las miniaturas de esta unidad ganan la siguiente habilidad: “Cuando eliges un blanco para esta arma, puedes ignorar la regla Cuidado, señor. Si sacas una tirada para herir de 6+ con esta arma, inflige una herida mortal además de su daño normal.”

Página 53 – Estratagema Estrategia adaptativa

Borra esta estratagema.

***Pág.56** – Movilidad impecable

Cambia este rasgo de Señor de la guerra para que diga:

“Mientras estén a 6” o menos de este Señor de la guerra, las miniaturas de unidades Ravenwing de tu ejército que hayan Avanzado este turno podrán tratar como armas de Asalto las armas Pesadas con las que estén equipadas. Además, dichas miniaturas no sufrirán el penalizador por Avanzar y disparar con armas de Asalto.”

Pág. 66 – Señores del Warp

Cambia la primera frase por:

“Las unidades **Psíquico** con esta habilidad reciben una bonificación dependiendo qué Mareas del warp domina (ver a continuación).”

***Pág. 68** – Los cañones nunca descansan

Elimina esta estratagema.

Página 69 – Estratagema Deber eterno

cambia esta Estratagema por:

“Usa esta Estratagema cuando una miniatura **DREADNOUGHT GREY KNIGHTS** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, al resolver un ataque contra esa miniatura puedes reducir en 1 el daño que sufra, hasta un mínimo de 1 (esto no es acumulativo con ninguna otra regla que reduzca el daño).”

Pág. 79 – Braserero pítico

Cambia la frase por:

“Cuando una unidad **CULTO DE PROFECÍA** a 6” o menos de una miniatura amiga con esta Reliquia es elegida para disparar o luchar con ella, puedes repetir una tirada para impactar, una tirada para herir y una tirada de daño.”

***Pág. 79** – Rasgos de Señor de la guerra

Cambia por:

“Si una miniatura **PERSONAJE <CULTO> THOUSAND SONS** gana un rasgo de Señor de la guerra **<CULTO>** relevante, en lugar de un rasgo de Señor de la guerra del *Codex: Thousand Sons*.”

***Pág. 79** – Arcanos de hechicería

Cambia la primera frase para que diga:

“Si tu ejército está liderado por **MAGNUS THE RED** o por un Señor de la guerra **<CULTO> THOUSAND SONS**, puedes...”

FAQs

GREY KNIGHTS

P: ¿Puede un Señor de la guerra con el rasgo de Señor de la guerra Señor del saber conocer poderes de las disciplinas Sacra y Dominus?

R: No. Al elegir generar poderes psíquicos de la disciplina Dominus, una miniatura reemplaza todos los poderes psíquicos que conocería de la disciplina Sacra con poderes de la disciplina Dominus. Esto incluye el poder adicional del rasgo de Señor de la guerra Señor del saber.

P: Si una unidad afectada por la Estratagema Adepto poderoso manifiesta el poder psíquico Vórtice de perdición ¿qué alcance utiliza?

R: El vórtice se abrirá en la miniatura enemiga visible más cercana a 18" o menos, pero el poder sólo afectará a otras unidades a 3" o menos de esa miniatura.

THOUSAND SONS

P: Si se manifiesta el poder psíquico Retorcer la realidad con una unidad que tiene la habilidad Hermandad de hechiceros, ¿puedo usar esa habilidad para elegir una unidad enemiga a 9" o menos del elemento de terreno?

R: No. La habilidad Hermandad de hechiceros te permite elegir un elemento de terreno a 24" o menos del **Psíquico**.

P: ¿Puede la habilidad del rasgo de Señor de la guerra Guiado por susurros ser usada por una miniatura que no pueda hacer Disparo apresurado debido a no tener un arma a distancia, no tenga línea de visión o esté fuera de alcance?

R: Sí, excepto si otra regla evita que pueda hacer Disparo apresurado (como estar **en la zona de amenaza** de miniaturas enemigas o estar bajo los efectos de una regla que lo impida).

*P: Si tengo un Señor de la guerra <CULTO> y uso la Estratagema Magister para darle a un **PERSONAJE THOUSAND SONS** de un <CULTO> diferente un rasgo de Señor de la guerra, ¿puedo elegir su rasgo de Señor de la guerra de su <CULTO>?*

R: Sí, se considera tu Señor de la guerra para los propósitos de ese Rasgo de Señor de la guerra.

*P: Si tengo un Señor de la guerra <CULTO> y uso la Estratagema Reliquias de los Thousand Sons para darle a un **PERSONAJE THOUSAND SONS** de un <CULTO> diferente un Arcano mágico, ¿puede elegir el Arcano mágico relevante para su <CULTO> ?*

R: No, ya que sólo puedes elegir ese Arcano mágico si tu Señor de la guerra pertenece a ese <CULTO>.

DARK ANGELS

P: ¿Pendón del recuerdo reemplaza la habilidad Estandarte de Compañía del Deathwing Ancient?

R: No. Es una habilidad que la miniatura obtiene además la habilidad Estandarte de la Compañía.