DESPERTAR PSÍQUICO: EL BIEN SUPREMO

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

Pág. 33 – Commander Shadowsun, Claves de facción
Cambia la clave "**<Sector>**" por "**<Sector T'au>**".

Pág. 36 – Sistemas de armas prototipo
Añade lo siguiente al final del primer párrafo:
"Ninguna unidad puede tener más de un sistema de armas prototipo, y todos los sistemas de armas prototipo de tu ejército deben ser diferentes."

Pág. 38 – Estratagemas T'au Empire, Armamento modulado
Cambia la primera frase por:
"Usa esta Estratagema en tu fase de disparo, cuando una miniatura **Riptide**, **Ghostkeel** o **Vehículo** (que no sea una miniatura **Titánica**) de tu ejército sea elegida para disparar."

***Pág. 46** – Incluir a The Eight en tu ejército
Cambia la segunda frase por:
"Si tu ejército es veterano, solo puedes incluir esta hoja de datos en un destacamento superpesado auxiliar; si lo haces, no puedes darle a ninguna miniatura de tu ejército un sistema característico".

Pág. 47 – Cicloblaster iónico, Sobrecarga, habilidad
Cambia la habilidad de Sobrecarga de esta arma por:
"Si obtienes una tirada para impactar con esta arma de 1 o más, el portador sufre una herida mortal tras resolver todos los disparos de esta arma."

Pág. 48 – Habilidades (Farsight), Maestría de Guerra
Cambia esta habilidad por:
"**Maestría de Guerra** (pág. 46)"

Pág. 50 – Fuerzas de los enclaves, habilidades
Cambia para que diga:
"Todas las unidades **Enclaves Farsight** en destacamentos **Enclaves Farsight** (es decir, cualquier destacamento que solo incluya unidades **Enclaves Farsight**) obtienen la habilidad Posición agresiva".

Pág. 51 – Estratagemas Enclaves Farsight, Cuerpo veterano
Cambia la tercera frase para que diga:
"Las miniaturas en esa unidad (salvo **Drones**) tienen un atributo de Habilidad de armas de 4+ y un atributo de Habilidad de proyectiles de 3+."

Pág. 52 – Reliquias del Enclave, Nódulo de fibrilación sísmica
Cambia el texto de esta Reliquia por:
"Una vez por batalla, al inicio del turno de tu oponente, puedes elegir activar esta Reliquia. Si lo haces, hasta el final de ese turno, cuando una miniatura inicie o termine un movimiento (excluidos movimientos de agruparse o consolidar) a 6" o menos de una miniatura con esta Reliquia, tira 1D6; con un 1, la unidad de esa miniatura sufre 1 herida mortal."

***Pág. 65** – The Eight, habilidades (Ob'Lotai 9-0), Flujo de escaneo avanzado
Cambia para que diga:
"Esta miniatura puede avanzar y disparar con armas Pesadas, pero al hacerlo debes restar 1 a sus tiradas para impactar."

Pág. 66 – Herencias de los regimientos, Bólter bendecido
Cambia esta herencia para que diga:
"Pistola bólter sagrada"
Dos docenas de hermanas de la Orden del Cáliz Brillante han rezado ante esta pistola bólter sagrada.
Solo miniatura **9th Iotan Gorgonnes** con pistola bólter. Esta reliquia reemplaza una pistola bólter y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola bólter sagrada	12"	Pistola 2	5	-2	2
Habilidades: Esta arma puede tener como blanco una unidad **Personaje** aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Al resolver un ataque con esta arma contra una unidad **Psíquico**, esta arma tiene un atributo Daño de 3 para ese ataque.					

***Pág. 74** – Credos de los cultos, Conductor ágil
Cambia este Credo de culto para que diga:
"Si una unidad **Motorista** con este Credo de culto avanza, hasta el final del turno todas las miniaturas de la unidad tratan como armas de Asalto todas las armas Pistola y Fuego rápido con las que estén equipadas. las miniaturas **Motorista** con este Credo de culto no sufren el penalizador por Avanzar y disparar con armas de Asalto."

***Pág. 74** – Credos de los cultos, Esclavos del Patriarch
Cambia para que diga:
"Cuando se falle un chequeo de moral para una unidad con este Credo de culto, hasta el final de la fase reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) el número de miniaturas que huyen debido un chequeo de desgaste fallido."

FAQs

P: ¿Una regla que te permite incluir un segundo sistema característico del Codex: T'au Empire *te permite incluir un segundo sistema de armas prototipo?*
R: Sí.

P: ¿Las contramedidas reactivas reemplazan el eyector de minas aéreas de la miniatura?
R: No. La habilidad obtenida es además del arma (que puede dispararse normalmente).

P: ¿Las granadas de aceleración fotónica reemplazan a las granadas de fotones de la miniatura?
R: No. La habilidad obtenida es además del arma (que puede dispararse normalmente).

P: ¿El sistema de armas prototipo de chorros estabilizadores reticulados se aplica a todas las miniaturas de la unidad, o solo a una?
R: Se aplica a todas las miniaturas de la unidad.

P: ¿Cómo se aplica el dogma Armamento híbrido a los blásteres de inducción? ¿Suma 4" al alcance máximo del arma (aumentando así el largo alcance a 19"), o suma 4" a todos los perfiles (corto, medio y largo alcance)?
R: Suma 4" al alcance máximo del arma (aumentando el largo alcance a 19").

P: ¿El dogma Incremento armamentístico mejora también el atributo Factor de penetración del cañón rotativo de alta cadencia y el cañón rotativo largo?
R: No.

P: ¿Los modificadores para impactar de las granadas de aceleración fotónica se acumulan a los de las granadas de fotones?
R: Sí.

P: Si una miniatura con la habilidad Posición agresiva dispara a una unidad a 12" o menos que tiene cero marcadores telemétricos, considera a esa unidad como si tuviera un marcador telemétrico en su lugar?
R: Sí.

P: El guantelete demoledor y los filos de fusión (combate) tienen habilidades ligeramente diferentes a las impresas en el Codex: T'au Empire. *¿Es a propósito?*
R: Sí, cuando lo blanden los héroes de The Eight, usa las habilidades ligeramente mejoradas de estas armas. Continúa usando las reglas tal como están impresas en el *Codex: T'au Empire* si las equipa otro **Personaje**.

P: ¿Puede usarse la habilidad de As de tanques Cargadores repletos para afectar la generación de heridas mortales de los misiles Deathstrike?
R: No. Cargadores repletos solo afecta al atributo Daño de un arma, no a las habilidades que pueda tener el arma.

P: ¿Se considera que las unidades a las que se les ha ordenado ¡Vamos, vamos, muévanse! han Avanzado a efectos de la doctrina regimental Supervivientes de la vida silvestre?
R: Sí, se considera que han Avanzado.

P: ¿Se adoptan las doctrinas regimentales del Militarum Tempestus además de la doctrina regimental Tropas de asalto que figura en Codex: Astra Militarum*, o en vez de esta?*
R: Se adoptan en vez de la doctrina regimental Tropas de asalto de *Codex: Astra Militarum*. Ten en cuenta que si deseas continuar usando tus Destacamentos de Tempestus Militarum como lo has hecho hasta ahora, puedes elegir la doctrina regimental Tropas de asalto de la pág. 65 de *Despertar psíquico: El Bien Supremo*.