DESPERTAR PSÍQUICO: GUERRA DEL MOTOR

Versión 1.0.a - Indomitus

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. 36 – Serberys Raiders (Incursores Serberys)
Añade lo siguiente al final de la habilidad Línea de hostigadores:
"Esta unidad solo puede mover una vez antes del comienzo de cada batalla."

***Pág. 36** – Serberys Raiders (Incursores Serberys), Ojo de Serberys
Cambia la primera frase por:
"Al elegir blanco para un arma con que esté equipada una miniatura de la unidad, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!"

Pág. 37 – Pteraxii Sterylizors (Desguazadores Pteraxii)
Cambia la tercera frase de la descripción de la unidad por:
"El Pteraxii Sterylizor Alpha está equipado con: bláster flechette, y espolones Pteraxii."

Pág. 38 – Pteraxii Skystalkers (Acechadores Pteraxii), Pack de granadas voltaicas.
Cambia el texto de esta habilidad por:
Al inicio de la fase de disparo, puedes elegir una unidad enemiga a través de la cual haya movido esta unidad y tirar 1D6 por cada miniatura de esta unidad (suma 2 a cada resultado de la tirada si la unidad enemiga es **VEHÍCULO**); por cada 5+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

***Pág. 39** – Skorpius Dunerider (Surcadunas Skorpius), Plataforma gravítica
Elimina esta habilidad.

***Pág. 39** – Skorpius Disintegrator (Desintegrador Skorpius), Plataforma gravítica
Elimina esta habilidad.

Pág. 40 – Archaeopter Transvector (Arqueóptero Transvector)
Añade "**SKITARII**" a la línea de claves de facción de esta unidad.

Pág. 41 – Archaeopter Stratoraptor (Arqueóptero Estratorraptor)
Añade "**SKITARII**" a la línea de claves de facción de esta unidad.

Pág. 42 – Archaeopter Fusilave (Arqueóptero Avetrallador)
Añade "**SKITARII**" a la línea de claves de facción de esta unidad.

Pág. 47 – Fabricaciones del artesano
Cambia el tercer punto por:
"**Interfaz mejorado de máquina.** Las miniaturas **VEHÍCULO <MUNDO FORJA>** amigas a 6" o menos de este señor de la guerra pueden disparar aunque hayan retrocedido este turno."

***Pág. 50** – Elegidos del Dios Máquina
Cambia esta regla por:
"Cada vez que una unidad con este dogma falle un chequeo de moral, hasta el final de la fase reduce a la mitad las miniaturas que huyen de ella por chequeos de desgaste (redondea al alza)."

Pág. 52 – Cánticos al Omnissiah de Mundo Forja
Añade lo siguiente al final del primer párrafo:
"Al entonar el cántico de un Mundo Forja de la lista siguiente, solo afectará a las unidades de ese **<MUNDO FORJA>**. Por ejemplo, si tu ejército incluye una miniatura de señor de la guerra del mundo forja **RYZA**, puedes cambiar un Cántico del Omnissiah por el Cántico Citación de salvajismo. Cuando se entone el cántico, su efecto solo se aplica a las unidades **RYZA** de tu ejército."

***Pág. 80** – Flagelo de la sumisión (disparo)
Elimina la habilidades de esta arma.

***Págs. 81 y 83** – Látigo viviente
Elimina la habilidades de esta arma.

Pág. 83 – Keeper of Secrets (Guardián de los Secretos)
Cambia la tabla de daño por la siguiente:

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, según esta tabla:

H RESTANTES	M	A	GRANDES PINZAS
9-16+	14"	6	4
5-8	11"	5	3
1-4	7"	4	2

Pág. 83 – Keeper of Secrets (Guardián de los Secretos)
Cambia la habilidad Égida refulgente de esta miniatura por:
"**Égida refulgente.** Si la miniatura tiene una égida refulgente, cuando fuera a perder una herida tira 1D6; con un 6 no pierde la herida. Si fuera a perderla debido a una herida mortal, no la pierde con 5+ (en lugar de con un 6).

***Págs. 84, 85 y 86** – Látigos del tormento, Habilidades
Cambia estas habilidades por:
"El portador puede atacar con esta arma aunque haya unidades enemigas dentro de su zona de amenaza y puede elegir como blanco de esta arma a unidades enemigas dentro de la zona de amenaza de unidades amigas."

Pág. 86 – Herald of Slaanesh on Hellflayer (Heraldo de Slaanesh en Desollador Infernal)
Cambia el atributo Daño de las garras mutiladoras de esta miniatura a 2.

Pág. 94 – Bloodthirster Glorioso (Devorador de Almas Glorioso)
Añade lo siguiente al final del primer párrafo de la estratagema:
"Esta estratagema solo puede afectar una vez a cada miniatura."

Pág. 96 – Lord of Change Glorioso (Señor del Cambio Glorioso)
Añade lo siguiente al final del primer párrafo de la estratagema:
"Esta estratagema solo puede afectar una vez a cada miniatura."

Pág. 98 – Exalted Great Unclean One (Gran Inmundicia Gloriosa)
Añade lo siguiente al final del primer párrafo de la estratagema:
"Esta estratagema solo puede afectar una vez a cada miniatura."

***Pág. 99** – Efluente, Habilidades
Elimina la primera frase.

Pág. 100 – Exalted Keeper of Secrets (Guardián de los Secretos Glorioso)
Añade lo siguiente al final del primer párrafo de la estratagema:
"Esta estratagema solo puede afectar una vez a cada miniatura."

***Pág. 101** – Látigo de la Agonía, Habilidades
Elimina la primera frase.

FAQs

P: ¿Es posible usar la estratagema Locum Mechanicus para darle a un personaje que no sea tu señor de la guerra un rasgo de señor de la guerra de Orden Sagrada?
R: No. El **PERSONAJE** afectado se considera tu señor de la guerra única y exclusivamente a efectos de usar el rasgo de señor de la guerra que adquiere, pero nunca para determinar a qué rasgos de señor de la guerra tiene acceso.

P: ¿El cántico al Omnissiah Procesión panegírica permite a una miniatura con arcabuz transuránico dispararlo tras haber movido?
R: No.

P: ¿La habilidad Operadores de artillería del Thunderfire Cannon (Cañón Tormenta) se considera una habilidad de aura a efectos de la estratagema Contramedidas de electrofilamento?
R: No.

P: ¿Es posible usar la estratagema Táctica oblicua si la unidad en cuestión no puede hacer Disparos defensivos debido a una habilidad, poder psíquico, etc.?
R: Sí.

P: ¿Las miniaturas Pteraxii Skystalker y Pteraxii Sterylizor pueden embarcar en un Skorpius Dunerider?
R: Sí.

P: Cuando la habilidad Pack de granadas voltaicas de los Pteraxii Skystalkers indica que tire 1D6 "por cada miniatura de esta *unidad", ¿se refiere a las miniaturas que forman la unidad de Pteraxii Skystalkers?* (Ver la errata referida a esta habilidad)
R: Sí.

P: Mientras el Cántico al Omnissiah Bendición Luminescente tiene efecto, ¿reducirá a 4+ la salvación invulnerable de las miniaturas afectadas, en caso de que tengan una salvación invulnerable mejor? Como, por ejemplo, unos Fulgurite Electro Priests (Electrosacerdotes Fulguritas) bajo el efecto de la habilidad Absorber vigor.
R: No.

P: ¿El vínculo de Casa Terrorífica Tormento sin fin permite repetir un solo dado por cada arma que tenga un número aleatorio de ataques de la miniatura?
R: Sí.