DESPERTAR PSÍQUICO: LA SAGA DE LA BESTIA

Versión 1.0 - 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

Nota del diseñador: *Aunque las diversas hojas de datos de Sacerdotes Lobo se actualizaron para incluir la nueva habilidad Sacerdote disponible para las demás miniaturas de Capellán, Ulrik el Matador —que estaría recorriendo Fenris buscando a nuevos aspirantes — no ha sido incluido en este libro. Hemos incluido una versión actualizada de su hoja de datos al final de este documento para corregir esta ausencia y garantizar que los jugadores de Lobos Espaciales puedan utilizar dichas habilidades con su Sacerdote Lobo más antiguo y de mayor nivel.*

Pág. 39 – Doctrinas de combate
Cambia la habilidad Doctrinas de combate por la siguiente (ten en cuenta que la Doctrina Devastadora, la Doctrina Táctica y la Doctrina de Asalto no cambian):
"Si tu ejército es veterano y todas sus unidades tienen esta habilidad (excepto unidades **Servidor** y/o **Sin facción**), la unidad gana un bonificador dependiendo de la doctrina de combate que tu ejército tenga activa, como se indica a continuación:

- Durante la primera ronda de batalla, tu ejército tiene activa la Doctrina Devastadora.
- Durante la segunda ronda de batalla, tu ejército tiene activa la Doctrina Táctica.
- Al inicio de la tercera ronda de batalla, elige entre la Doctrina Táctica y la Doctrina de Asalto: tu ejército tiene activa la Doctrina elegida hasta el final de la ronda de batalla.
- Durante la cuarta ronda de batalla, y siguientes, tu ejército tiene activa la Doctrina de Asalto.

Salvo que se especifique lo contrario, este bonificador no es acumulativo con ninguna otra regla que mejore el atributo Factor de Penetración de un arma (por ejemplo, el Rasgo de señor de la guerra Tormenta de fuego)."

***Pág. 42** – Carabina bólter instigador artesanal, Habilidades
Cambia el texto por: "Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor!"

***Pág. 42** – Señor Lobo con armadura Phobos, Capa de camuflaje
Cambia esta habilidad por: "Suma 1 adicional a las tiradas de salvación por armadura contra los ataques a distancia asignados a esta miniatura mientras se beneficia de cobertura."

Pág. 44 –Sacerdote Rúnico con armadura Phobos
Cambia la habilidad Psíquico de esta miniatura por:
"La miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Oscurecimiento (pág. 58) o dos poderes psíquicos de la disciplina Tempestas (ver *Codex: Space Wolves*)."

***Pág. 44** – Sacerdote Rúnico con armadura Phobos, Capa de camuflaje
Cambia esta habilidad por: "Suma 1 adicional a las tiradas de salvación por armadura contra los ataques a distancia asignados a esta miniatura mientras se beneficia de cobertura."

***Pág. 49** – Rifle bólter de francotirador
Balas ejecutor, Habilidades
Cambia la primera frase por: "Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor!"

Balas hiperfrag, Habilidades
Cambia el texto por: "Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor!"

Balas mortis, Habilidades
Cambia la primera frase por: "Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor!"

Pág. 49 – Carabina bólter instigador, Habilidades
Cambia el texto por: "Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor!"

Pág. 49 – Escuadra de Eliminadores, Capa de camuflaje
Cambia esta habilidad por: "Suma 1 adicional a las tiradas de salvación por armadura contra los ataques a distancia asignados a una miniatura de esta unidad mientras se beneficia de cobertura."

Pág. 50 – Repulsor Ejecutor, Poder del Espíritu máquina
Elimina esta habilidad.

Pág. 50 – Repulsor Ejecutor
Cambia la descripción de esta hoja de datos por:
"Un Repulsor Ejecutor es una sola miniatura equipada con: 2 lanzagranadas fragtormenta, cañón gatling de campaña pesado, macroincinerador de plasma, 2 bólteres tormenta, bólter pesado doble y ametralladora pesada graníferro Ícaro. Tiene lanzadores automáticos."

Pág. 53 – Habilidades
Cambia la primera frase por:
"Toda unidad de un destacamento **Lobos Espaciales** (que no sea **Servidor** ni **Bestias**) gana las habilidades Cazadores desatados y Defensores de la humanidad (ver *Codex: Space Wolves*)."

Pág. 55 – Deber Eterno
Cambia esta estratagema por:
"Usa esta Estratagema cuando una miniatura **Dreadnought Lobos Espaciales** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, al resolver un ataque contra ella, puedes reducir en 1 el daño sufrido (hasta Daño mínimo 1). Esto no es acumulativo con ninguna otra regla que reduzca el daño sufrido."

Pág. 55– Héroe del Capítulo
Cambia la segunda frase de esta estratagema por:
"Elige una miniatura **Personaje Lobos Espaciales** de tu ejército que no sea tu Señor de la guerra (ni tampoco **Murderfang** (**Colmillo Asesino**) ni **Lukas el Tramposo**) y genera un Rasgo de señor de la guerra para esa miniatura. Solamente se considera tu Señor de la guerra a efectos de ese rasgo de señor de la guerra."

***Pág. 55** – Los cañones nunca descansan
Elimina esta estratagema.

***Pág. 57** – Blanco avistado
Cambia la cuarta frase por: "Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor!"

Pág. 57 – Venganza del Espíritu máquina
Cambia la primera frase por:
"Usa esta estratagema cuando una miniatura **Land Raider Lobos Espaciales**, **Repulsor Lobos Espaciales**, **Stormwolf** o **Stormfang** de tu ejército sea destruida."

***Pág. 60** – Canción de Tormenta, Habilidades
Cambia el texto por: "Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor!"

Pág. 63 – Valores en puntos
Añade las siguientes entradas:

ARMAS A DISTANCIA

ARMA	PTOS./ARMA
Cañón Incendium	15
Carabina bólter instigador	5
Destructor láser pesado	40
Fusil láser	15

Pág. 63 – Valores en puntos
Cambia las siguientes entradas tal como se indica:

ATAQUE RÁPIDO

UNIDAD	MINIS./UNIDAD	PTOS./MINI. (no incluye el equipo)
Land Speeders	1-3	45
Skyclaws	5-15	16
Swiftclaws	3-15	23 (la Swiftclaw Attack Bike son 35)

Pág. 70 – Ghazghkull Thraka, Gran ¡Waaagh!
Cambia la primera frase de esta habilidad por:
"Las unidades amigas **Orkos** de **Infantería** y **Monstruo** a 6" o menos de esta miniatura son elegibles para cargar, aunque hayan avanzado este turno."

Pág. 70 – Ghazghkull Thraka, Gran Warboss
Cambia la primera parte de esta habilidad por:
"**Kaudillako mázimo:** Incluir esta miniatura en un destacamento **Orko** no impide que las otras unidades del destacamento ganen una Kulturaka de clan o Kulturaka menor de clan."

Pág. 70 – Makari
Añade la siguiente habilidad a su hoja de datos:
"**Konzentío del jefazo:** Incluir esta miniatura en un destacamento **Orko** no impide que las otras unidades del destacamento ganen una Kulturaka de clan o Kulturaka menor de clan si el destacamento también incluye a **Ghazghkull Thraka**. Esta miniatura no se beneficia de ninguna Kulturaka de clan."

Pág. 71 – Big Mek con pantalla de energía ezpezial
Cambia esta habilidad por:
"**Pantalla de energía ezpezial:** Las unidades **Orko** amigas que estén completamente a 9" o menos de esta miniatura tienen una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia. Si esta miniatura esté embarcada, la miniatura que la transporta tiene una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia."

Pág. 71 – Big Mek con pantalla de energía ezpezial
Cambia la potencia de la miniatura a 4 y su valor en puntos a 75.

FAQs

P: Una unidad afectada por Fuerza genética, Toque salvaje y Furia salvaje, ¿genera 3 impactos adicionales que hieren automáticamente por cada 6 que obtenga?
R: No. Los impactos adicionales que causa un resultado concreto para impactar no se consideran provenientes de una tirada para impactar. Simplemente son impactos y debes seguir la secuencia de ataque para ellos (es decir, hacer la tirada para herir). El impacto adicional de Furia salvaje hiere automáticamente, como especifica la estratagema Fuerza genética. El impacto adicional generado por Toque salvaje no hiere automáticamente.

P: ¿Una miniatura que gana un Rasgo de señor de la guerra por la estratagema Héroe del Capítulo, ¿gana también la Gesta de leyenda correspondiente?
R: Sí.

P: ¿Puedo usar la estratagema Moliflikazión si mi ejército no incluye un Taller mekániko?
R: No.

P: ¿La Saga de majestad aumenta el alcance de las Letanías de batalla?
R: Sí, pero solo de la Letanía de Odio, la Letanía de Fe y el Cántico de odio.

P: Las moliflikaziones Enzordezedora y Kalambrazo se consideran, respectivamente, un kañón matamáz y un kañón zzap a efectos de la habilidad Periscopio del Gunwagon?
R: Sí.

Ulrik el Matador

7 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Ulrik el Matador	**6"**	**2+**	**2+**	**4**	**4**	**5**	**4**	**9**	**3+**

Ulrik el Matador es una sola miniatura equipada con: pistola de plasma; crozius arcanum; granadas frag; granadas perforantes.
Tu ejército solo puede incluir una miniatura como ésta.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola de plasma	Al atacar con esta arma elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con un 1 para impactar, el portador es eliminado.
Crozius arcanum	Com.	Combate	+1	-1	2	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES

Ángeles de la muerte (pág. 38)

Amuleto de lobo: Ulrik el Matador tiene una salvación invulnerable de 4+.

Bálsamos curativos: Al final de tu fase de movimiento, esta miniatura puede intentar curar a una miniatura. Para ello, elige una unidad amiga **Lobos Espaciales** de **Infantería**, **Motorista** o **Caballería** a 3" o menos. Si incluye alguna miniatura herida, recupera de inmediato hasta 1D3 heridas perdidas. Una unidad sólo se puede curar con Bálsamos curativos una vez por turno.

Juramento de matador: Si esta miniatura elimina a una miniatura **Personaje** o **Monstruo** enemigo, hasta el final de la batalla, puedes sumar 1 a las tiradas para herir en la fase de combate de las unidades **Lobos Espaciales** amigas a 6" o menos de él.

Yelmo de lobo de Russ: Las unidades **Lobos Espaciales** amigas a 9" o menos de esta miniatura pueden usar el atributo Liderazgo de ella en lugar del suyo propio.

SACERDOTE

La miniatura conoce la Letanía de odio (ver a continuación) y otras dos Letanías de batalla (pág. 59). Al inicio de la ronda de batalla, puede entonar una letanía que conozca y no haya sido entonada por una miniatura amiga esta ronda de batalla. Tira 1D6; con 3+, la letanía es inspiradora y tiene efecto hasta el final de la ronda de batalla.

Letanía de odio: Si es inspiradora, puedes repetir las tiradas para impactar con armas de combate de las miniaturas de unidades **Lobos Espaciales** amigas a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN Imperium, Adeptus Astartes, Lobos Espaciales

CLAVES Infantería, Personaje, Sacerdote Lobo, Ulrik el Matador