

DESPERTAR PSÍQUICO: LA GUERRA DE LA ARAÑA

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. 35 – Huestes Escudo

Cambia el primer párrafo por:

“Si tu ejército es veterano e incluye algún destacamento **ADEPTUS CUSTODES**, puedes elegir a qué hueste escudo pertenece cada uno de esos destacamentos entre las huestes escudo listadas en las siguientes páginas. Si lo haces, todas las unidades **ADEPTUS CUSTODES** de ese destacamento (salvo **CAPTAIN-GENERAL TRAJANN VALORIS** y **VALERIAN**) obtienen la clave de facción correspondiente.”

Añade lo siguiente:

“Cruzada

Cuando añades una unidad **ADEPTUS CUSTODES** al orden de batalla de tu fuerza de cruzada, puedes elegir que esa unidad pertenezca a una de las huestes escudo listadas en las págs. 35-37. Si lo haces, esa unidad obtiene la clave de facción **<HUESTE ESCUDO>** correspondiente.

Cuando reúnas un ejército de cruzada:

- Las unidades **ADEPTUS CUSTODES** no pueden obtener una nueva clave de facción **<HUESTE ESCUDO>**.
- Si todas las unidades **ADEPTUS CUSTODES** de un destacamento pertenecen a la misma hueste escudo, obtiene acceso a las reglas correspondientes a los rasgos de señor de la guerra, estrategias y reliquias de Terra descritas en esta página.”

Pág. 38 – Diez mil Héroe

Añade la frase siguiente al final de esta estrategia:

“Si una miniatura obtiene un Rasgo de señor de la guerra por esta estrategia, no obtendrá un segundo rasgo si la eliges con la estrategia Asumir el mando durante la batalla.”

Pág. 36 – Escudo de Honor

Cambia la primera frase de esta estrategia por la siguiente:

“Usa esta estrategia en cualquier fase cuando una unidad **PERSONAJE IMPERIUM** de tu ejército (que no sea **VEHÍCULO**) sea elegida como blanco de ataques de una miniatura enemiga.”

*Pág. 38 – Venganza del Espíritu Máquina

Cambia la primera frase por:

“Usa esta estrategia en cualquier fase, cuando una miniatura **VENERABLE LAND RAIDER ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército sea eliminada.”

Pág. 38 – Artífice antiguo

Cambia esta estrategia por:

“Usa esta estrategia cuando una miniatura **DREADNOUGHT ADEPTUS CUSTODES** 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. 44 – Perseguidoras, Protocolos de persecución

Cambia esta habilidad por:

“Al elegir blanco para un arma de una miniatura de esta unidad, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor! si el blanco es **Psíquico**.”

*Pág. 53 – Asesino Vindicare, Tiro certero

Cambia la primera frase por:

“Al elegir blanco para un arma de esta miniatura, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, Señor!”

*Pág. 63 – El tañir del warp

Cambia las frases tercera y cuarta por:

- “Hasta el final de la fase, las unidades enemigas a 7" o menos:
- Suman 1 a los chequeos de moral que realicen.
 - Pierden dos miniaturas por cada chequeo desgaste fallido.”

Pág. 64 – Monstruosidad contaminada

Cambia la segunda frase por:

“Elige una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército (que no sea **CULTISTAS DEL CAOS**, **POSEÍDOS** ni **TITÁNICA**) con un atributo Heridas de 12 o menos por 1PM, o de 13 o más por 2 PM.”

*Pág. 65 – Compañías de la Plaga

Añade lo siguiente:

“Ejércitos de cruzada

Cuando añades una unidad **DEATH GUARD** (salvo unidades **CHAOS CULTIST**, **POXWALKER** y personajes con nombre) al orden de batalla de tu fuerza de cruzada, puedes elegir que esa unidad pertenezca a una de las compañías de la plaga listadas en las págs. 66-72.

Si lo haces, esa unidad obtiene la clave de facción **<COMPAÑÍA DE PLAGA>** correspondiente.

Cuando reúnas un ejército de cruzada:

- Las unidades **DEATH GUARD** no pueden obtener una nueva clave de facción **<COMPAÑÍA DE PLAGA>**.
- Si todas las unidades **DEATH GUARD** de un destacamento pertenecen a la misma compañía de la plaga, obtiene acceso a las reglas correspondientes a los rasgos de señor de la guerra, estrategias y reliquias pútridas descritas en esta página.”

Pág. 65 – Rasgos de señor de la guerra

Cambia el texto por:

“Si una miniatura **PERSONAJE <COMPAÑÍA DE PLAGA> GUARDIA DE LA MUERTE** obtiene un rasgo de señor de la guerra, puede recibir el rasgo correspondiente a su **<COMPAÑÍA DE PLAGA>** en lugar de un Rasgo de señor de la guerra descrito en el *Codex: Death Guard*.”

Pág. 65 – Reliquias Pútridas

Cambia la primera frase por:

“Si Mortarion o un Señor de la guerra de una **<COMPAÑÍA DE PLAGA> GUARDIA DE LA MUERTE** lidera tu ejército, una miniatura **PERSONAJE <COMPAÑÍA DE PLAGA> GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército puede recibir la reliquia correspondiente a su **<COMPAÑÍA DE PLAGA>** en lugar de una Reliquia de la Descomposición descrita en el *Codex: Death Guard*.”

Pág. 67 – Bomba cráneo podrido, Habilidades

Añade la siguiente habilidad:

“Área”

*Pág. 76 – Creaciones de Bile

Añade lo siguiente:

“Cruzada

Cuando añades una unidad **<LEGIÓN>** al orden de batalla de tu fuerza de cruzada, si **FABIUS BILE** figura en tu orden de batalla puedes sustituir la clave **<LEGIÓN>** de esa unidad por **CREACIONES DE BILE**.”

FAQs

P: Si un Psíquico enemigo a 18" o menos de una unidad de Hermanas del Silencio manifiesta con éxito un poder psíquico que tiene como blanco a una unidad ADEPTUS CUSTODES de mi ejército, ¿puedo usar tanto la estrategia Fortaleza de voluntad como la estrategia Ruptura empírea para tratar de anular los efectos del poder? Si mi ejército también incluye un destacamento ADEPTA SORORITAS y el Psíquico enemigo está a 24" o menos de una unidad ADEPTA SORORITAS de mi ejército, ¿también podría usar la estrategia Pureza de la fe, del Codex: Adepta Sororitas para tener un tercer intento de negar ese poder? En caso afirmativo, ¿cómo se resuelve la situación?

R: Sí, puedes. Resuelve cada estrategia de una en una, sucesivamente; si la primera que utilizas falla, puedes gastar puntos de mando para utilizar otra, y así sucesivamente.

P: Al usar la estrategia Auspicio del Emperador, ¿el efecto también impide repetir tiradas que no forman parte de la secuencia de realizar ataques? (por ejemplo, la tirada para determinar el número de ataques aleatorios de un arma)

R: No.

P: ¿Typhus puede elegir el Rasgo de señor de la guerra Putridez reptante, de Los Heraldos, en lugar de quedarse con el que se especifica en el Codex: Death Guard?

R: No.

P: La habilidad Traje de sigilo del Asesino Vindicare permite restar hasta 2 a la tirada para impactar. Dado que el modificador máximo de esa tirada es -1 o +1, ¿qué sentido tiene la habilidad?

R: Aunque las tiradas para impactar y tiradas para herir no se puedan modificar en más de -1 o un +1, este límite se tiene en cuenta una vez que se hayan aplicado todos los modificadores apropiados, y algunos podrían anularse entre ellos.

Por ejemplo, si una miniatura ataca a un Asesino Vindicare que se beneficia de cobertura (lo que impone un -2 a la tirada para impactar) pero cuenta con una habilidad que le otorga un modificador de +1 para impactar, se aplicarían ambos modificadores a la tirada y quedaría un modificador final de -1 que se aplicaría al resultado obtenido en la tirada.

P: ¿Puede una miniatura con el rasgo Destructor imparable intentar realizar un movimiento de consolidación mientras alguna miniatura enemiga esté en contacto de peana con ella?

R: No.