



LIBRO BÁSICO

Versión Indomitus 1.2

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**.

NOTAS DE DISEÑO

ÁREA Y MÚLTIPLES TIRADAS DE DADO

Además de las erratas a continuación, queríamos añadir un ejemplo adicional para explicar cómo funciona la regla Área cuando se dispara una arma que requiere de más de una tirada para determinar el número de ataques. Por ejemplo, si un arma Pesada 2D3 con la regla Área toma como blanco a una unidad con 6 o más miniaturas y sacas una tirada de 1 doble para determinar cuántos ataques se deben realizar, ese resultado es menor que 3 y por tanto esa arma realiza 3 ataques contra el objetivo. Si la misma arma elige como blanco una unidad de 11 o más miniaturas, esa arma realizará 6 ataques contra dicha unidad.

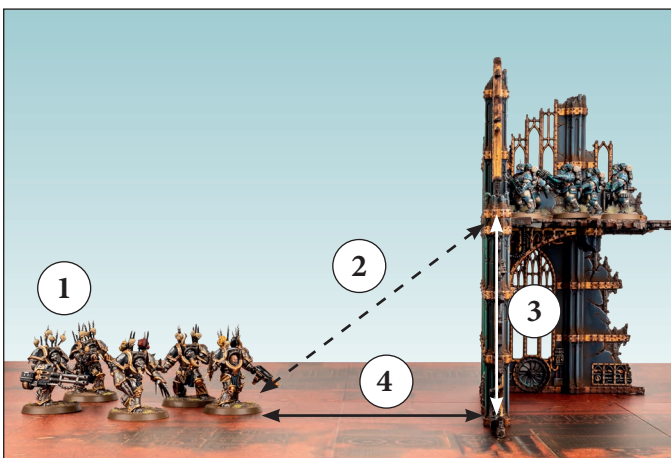
OBSTRUYE VISIÓN Y COBERTURA DENSA

*Obstruye visión y Cobertura densa son dos atributos de terreno introducidos en novena edición que interactúan con la visibilidad. Sin embargo, estas reglas no anulan las reglas normales para determinar la visibilidad, sino que se les suman. Concretamente, aunque las reglas de Obstruye visión establecen que las **AERONAVES** y las miniaturas con atributo Heridas de 18+ pueden verse a través del terreno que obstruye la visión, solo son blancos visibles (y, por lo tanto, elegibles) si la miniatura que dispara puede verlos físicamente (es decir, si el terreno en cuestión es sólido y opaco no son blancos elegibles). Además, de igual modo que el terreno que obstruye visión “bloquea” la visibilidad cuando se encuentra entre la miniatura que dispara y su blanco, el terreno que ofrece Cobertura densa impone una penalización a la hora de impacto cuando se encuentra entre la miniatura que dispara y su blanco (con las excepciones señaladas). No es necesario que una unidad cumpla con el criterio de “obtener los beneficios de la cobertura”, como se describe en Obstáculos y terreno de área, para que se aplique esta penalización a impactar (pero piensa también que cualquier regla que ignore los beneficios de la cobertura, o que ignore los beneficios de cobertura que imponen una penalización a las tiradas para impactar, ignorarían esa penalización).*

UNIDADES DE REFUERZO Y ZONA DE AMENAZA

Muchas unidades llegan al campo de batalla en mitad de la refriega a modo de refuerzos. Por lo general, su despliegue se efectúa a más de 9" de todas las miniaturas enemigas: esto supone que si una unidad llega como refuerzo y se despliega tan cerca como sea posible de alguna unidad enemiga, para cargar sobre esta en el mismo turno sería necesario obtener un 9 o más en la tirada de carga para terminar su movimiento de carga dentro de la zona de amenaza de esa unidad.

Sin embargo, puesto que las medidas se trazan entre los extremos más cercanos de las peanas de las miniaturas, si una unidad ha llegado a modo de refuerzo y se despliega en la "planta baja" del campo de batalla, tan cerca como sea posible de una unidad enemiga que está completamente dentro de un elemento de terreno con 5" de altura, una tirada de carga de 8 o más bastaría para terminar el movimiento de carga dentro de la zona de amenaza de una unidad enemiga, tal como muestra el siguiente diagrama.



- 1) La unidad llega de refuerzo gracias a la habilidad *Ataque teleportado*.
- 2) La unidad que se ha teleportado debe desplegarse a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.
- 3) El blanco de la carga está completamente dentro de un elemento de terreno que tiene 5" de altura.
- 4) Si la unidad teleportada despliega tan cerca como sea posible de la unidad situada en el elemento de terreno, es necesaria una tirada de carga de 8 para terminar su movimiento de carga dentro de la zona de amenaza.

En casos más peculiares en los que un elemento de terreno con varios niveles (alturas, plantas) sea lo bastante alto para que una unidad de refuerzo entera pueda desplegarse en los niveles superiores de dicho elemento de terreno y hallarse a más de 9" de todas las unidades enemigas que ocupen niveles inferiores de ese elemento de terreno (o la planta baja), bastaría incluso con una tirada de carga más baja para terminar su movimiento de carga dentro de la zona de amenaza de esa unidad enemiga. Recuerda, no obstante, que la unidad que carga no puede terminar un movimiento en pleno ascenso/descenso, por tanto debe poder terminar físicamente un movimiento de carga dentro de la zona de amenaza o la carga fracasará.

DESPLEGAR MINIATURAS GRANDES

Algunas miniaturas, por lo general **AERONAVES**, tienen alas y otros componentes que se extienden significativamente más allá de la peana, lo que puede dificultar que encajen completamente dentro de la zona de despliegue de una misión, y si bien las secuencias de despliegue de los packs de misiones indican que no puede haber ninguna parte de la miniatura que asome por el borde del campo de batalla, no se menciona explícitamente el borde de tu zona de despliegue. Para aclarar este asunto, estas miniaturas pueden asomar por fuera de una zona de despliegue si no es posible desplegarlas de otra manera (es decir, si no es posible desplegarlas sin que asomen por fuera de su zona de despliegue). Sin embargo, a la hora de desplegarlas, su peana estará completamente dentro de su zona de despliegue.

ACCIONES PSÍQUICAS

Si bien las acciones psíquicas no son poderes psíquicos propiamente dichos, funcionan más o menos del mismo modo. A todos los efectos, cuando una unidad intenta una acción psíquica, se considera que hace lo mismo que si intentase manifestar un poder psíquico, y como tal activa cualquier regla que interactúe con manifestar un poder psíquico (p. ej., las reglas que te permitan negar un poder psíquico también pueden ser usadas para negar una acción psíquica). Ten en cuenta que un **Psíquico** sigue pudiendo intentar realizar una sola acción psíquica en su fase psíquica, en vez de intentar manifestar cualquier otro poder psíquico.

REGLAS AJENAS A LA FASE Y EMBARCAR EN TRANSPORTES

Queremos aportar un ejemplo para explicar cómo se aplican a las unidades las reglas ajenas a la fase. Cuando una unidad usa una regla para realizar un movimiento como si fuese la fase de movimiento, todas las reglas normales que se aplicarían en la fase de movimiento se aplican cuando realiza ese movimiento. P. ej., las miniaturas de esa unidad no pueden terminar ese movimiento dentro de la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga, y si todas las miniaturas de esa unidad terminan ese movimiento completamente a 3" o menos de una miniatura **TRANSPORTE** amiga, pueden embarcar en esa miniatura **TRANSPORTE** siguiendo las reglas normales de la fase de movimiento relativas al embarque.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

*Pág. 210 – Embarcar

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por:

"A menos que se especifique lo contrario, las habilidades de otras unidades no afectan a las unidades mientras están embarcadas, y no pueden usarse estrategias para afectar a unidades mientras están embarcadas."

Pág. 215 – Manifestar poderes psíquicos, primer párrafo

Añade la siguiente frase:

"La misma unidad **Psíquica** no puede intentar manifestar Castigo más de una vez durante la misma ronda de batalla."

Pág. 219 – Cuidado, señor

Cambia la primera frase por:

“Las miniaturas no pueden elegir como blanco con un arma a distancia a una unidad que contenga miniaturas **PERSONAJE** con un atributo Heridas de 9 o menos mientras dicha unidad se encuentre a 3" o menos de las siguientes unidades:

- Una unidad amiga que contenga 1 o más miniaturas **VEHÍCULO** o **MONSTRUO** con un atributo Heridas de 10 o más
- Una unidad amiga que no sea **PERSONAJE** que contenga 1 o más miniaturas **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**.
- Una unidad amiga que no sea **PERSONAJE** que contenga 3 o más miniaturas.

En todos los casos, si esa unidad **PERSONAJE** es visible tanto para la miniatura que dispara como para la unidad enemiga más cercana a la miniatura que dispara, puede elegirse como blanco de la manera normal. Cuando se determina si esa unidad **PERSONAJE** es la unidad enemiga más cercana a la miniatura que dispara, ignora otras unidades enemigas que contengan alguna miniatura **Personaje** con atributo Heridas de 9 o menos.”

- No se puede disparar a un **PERSONAJE** enemigo con 9 o menos heridas a 3" o menos de una unidad amiga que contenga 1 **VEHÍCULO**, 1 **MONSTRUO** o 3+ miniaturas (excepto miniaturas **PERSONAJE** con 9 o menos heridas) a menos que sea el blanco más cercano.

Pág. 247

Añade la siguiente subsección:

FORTIFICACIONES

Las unidades con el rol de batalla Fortificaciones son elementos de terreno que forman parte de tu ejército. A menos que se indique lo contrario, al desplegar Fortificaciones en el campo de batalla, no pueden desplegarse a 3" o menos de ningún otro elemento de terreno que no sea parte de su propia hoja de datos (excepto colinas, pág. 260). Si no es posible desplegar una Fortificación debido a esto, no puede ser colocada y cuenta como si hubiera sido eliminada. Las Fortificaciones no pueden colocarse nunca como Reservas estratégicas (pág. 256).

- Las Fortificaciones no pueden ser colocadas a 3" o menos de otros elementos de terreno (excepto colinas).
- No se puede colocar las Fortificaciones en Reservas estratégicas.

Pág. 258 – Realizar acciones, segundo párrafo, cuarta frase

Cambia por:

“Una unidad solo puede intentar realizar una acción por ronda de batalla, y la misma acción no puede ser iniciada por más de una unidad de tu ejército en la misma ronda de batalla.”

Pág. 263 – Obstruye visión, segundo párrafo, primera frase

Cambia por:

“La miniaturas sobre o dentro de este elemento de terreno pueden ver y pueden ser vistas y elegidas como blanco de forma normal.”

Pág. 263 – Cobertura pesada

Cambia este párrafo por:

“Cuando un ataque realizado con un arma de combate hiera a una miniatura que esté recibiendo los beneficios de la cobertura debido a este elemento de terreno, suma 1 a las tiradas de salvación realizadas por esa miniatura contra dicho ataque, a menos que la miniatura atacada haya hecho un movimiento de carga ese turno (las tiradas de salvación invulnerables no se ven afectadas).”

Pág. 290 – Misión de incursión, Fuego cruzado

En el mapa de esta misión, cambia por 3" las dos medidas horizontales de 12".

Nota de diseño: *Los marcadores de objetivo de esta misión deberían estar a 12" de la línea central vertical del campo de batalla, no a 12" de la línea de puntos de 9" situada en mitad del campo de batalla.*

Pág. 322 – Armadura artesanal

Cambia la primera frase por:

“Suma 1 a las tiradas de salvación de armadura del portador”.

Pág. 333 – 8. Situar marcadores de objetivo

Cambia la primera frase por:

“Los jugadores sitúan ahora los marcadores de objetivo en el campo de batalla.”

Págs. 333-335 – **Pack de misiones de cruzada, Secuencia de misión**

Suma 1 al valor numérico de todos los pasos entre los pasos 10, Desplegar los ejércitos, y 17, Actualizar el orden de batalla. P. ej., Desplegar los ejércitos sería el paso 11; Determinar primer turno sería el paso 12, y etc.

Pág. 334 – **Pack de misiones de cruzada, Declarar reservas y transportes**

Cambia el último párrafo por:

“En estas misiones, las unidades de refuerzo nunca pueden llegar al campo de batalla en la primera ronda de batalla (pero las unidades de la reserva estratégica pueden hacerlo si la misión así lo especifica; p. ej., Patrulla de reconocimiento. Si durante la primera ronda de batalla, una unidad llega de la reserva estratégica, pero la misión no te indica dónde desplegarla, utiliza las reglas de la ronda de batalla 2 para determinar dónde hacerlo). Cualquier unidad de refuerzo o de la reserva estratégica que no haya llegado al campo de batalla al final de la tercera ronda de batalla se considera eliminada, así como cualquier unidad embarcada en ella (esto no se aplica a las unidades situadas en la reserva estratégica una vez comenzada la primera ronda de batalla).”

Pág. 341 – Misión de cruzada, Reserva de suministros
Cambia el segundo punto del objetivo Capturar y controlar de esta misión por:

- “Controlas dos o más marcadores de objetivo.”

***Págs. 361-362 – Reglas inusuales, Siempre combate primero/último**

Añade el siguiente párrafo al final de esta entrada de reglas inusuales:

“Ten en cuenta que la estratagema Contraofensiva te insta a elegir una unidad elegible para combatir. Esto supone que si una unidad está sometida a los efectos de una regla que indique que no es elegible para combatir hasta que todas las demás unidades elegibles para combatir lo hayan hecho, no podrás elegir esa unidad para utilizar la estratagema Contraofensiva.”

***Pág. 363 – Reglas inusuales**
Reposicionar y unidades de reemplazo

Añade el siguiente punto a esta caja:

“9. Si esa unidad realizaba una acción, esa acción fracasa de inmediato.”

***Pág. 363 – Reglas inusuales**

Añade lo siguiente:

Ataques que comportan múltiples tiradas para impactar

Algunas reglas, por lo general habilidades de armas, te instan a hacer más de una tirada para impactar por cada ataque realizado, p. ej., “Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una por cada ataque.” En estos casos, cada tirada para impactar se considera un ataque separado efectuado contra el mismo blanco. Como tal, todas las reglas normales que activen ataques, o que se apliquen a estos (como repetir tiradas o los modificadores que otorguen otras reglas) se aplican a cada “tirada para impactar”. Ten en cuenta que estos ataques adicionales no derivan a su vez en otras tiradas para impactar.

- Si una regla te insta a hacer más de una tirada para impactar por cada ataque realizado, cada tirada para impactar se considera un ataque separado realizado contra el mismo blanco.

***Pág. 363 – Reglas inusuales**

Añade lo siguiente:

Realizar cargas sobre aeronaves

Por lo general no es posible finalizar ningún tipo de movimiento dentro de la zona de amenaza de una miniatura enemiga

AERONAVE. Sin embargo, muchas miniaturas **AERONAVE** tienen una habilidad (p. ej., Aéreo) que indica específicamente que solo las unidades enemigas capaces de **VOLAR** pueden cargar sobre ellas. Tales reglas tienen preferencia sobre las publicadas en el Libro básico, y las unidades capaces de **VOLAR** pueden declarar una carga sobre una miniatura **AERONAVE**, y pueden finalizar un movimiento de carga dentro de su zona de amenaza.

- Las unidades capaces de **VOLAR** pueden declarar una carga contra miniaturas **AERONAVE**.

***Pág. 363 – Reglas inusuales**

Añade lo siguiente:

Desembarcar miniaturas grandes

Algunas miniaturas son tan grandes que cuando desembarcan de una miniatura **TRANSPORTE** no es posible desplegarlas completamente dentro de 3" o menos, lo que suele suceder debido a que la miniatura que desembarca supera las 3" en todas sus dimensiones. En estos casos, desplégalas con su peana, o casco, a 1" o menos de la peana (o casco) de su miniatura **TRANSPORTE**, y no dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

- Si es imposible desplegar una miniatura que desembarca completamente a 3" o menos de su miniatura **TRANSPORTE** por ser demasiado grande, hazlo en su lugar a 1" o menos de su miniatura **TRANSPORTE**.

***Pág. 363 – Reglas inusuales**

Añade lo siguiente:

Resolver habilidades al moverse fuera del borde del borde del campo de batalla

Algunas miniaturas, por lo general **AERONAVES**, tienen reglas que se utilizan una vez han terminado de hacer un movimiento en la fase de movimiento, como lanzar bombas sobre una unidad sobre la que se han movido. Si a una unidad se le aplica tal regla y puede moverse fuera del borde del campo de batalla (como es el caso de las **AERONAVES** cuando se usa la regla Reserva estratégica), entonces, a efectos de esas reglas, se considera que el movimiento de esa unidad tiene terminado al tocar el borde del campo de batalla. Después se resuelven estas reglas y se retira la miniatura del campo de batalla.

- Si una unidad puede moverse fuera del borde del campo de batalla, puede resolver reglas que se activen al final de su movimiento antes de retirarla del campo de batalla.

*Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Impedir el despliegue de unidades de refuerzo

Algunas reglas impiden el despliegue de las unidades de refuerzo en ciertas partes del campo de batalla; p. ej., “Las unidades enemigas desplegadas en el campo de batalla como refuerzos no pueden desplegarse a 12" o menos de esta unidad.” Estas reglas siempre tienen prioridad sobre las reglas que te indican dónde desplegar unidades de refuerzo (p. ej., “en el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento, puedes desplegar esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de distancia de cualquier miniatura enemiga.” La única excepción son las unidades procedentes de la reserva estratégica que se despliegan a 1" o menos de su propio borde del campo de batalla y completamente dentro de su propia zona de despliegue; en este caso, la unidad de la reserva estratégica puede desplegarse de este modo, a pesar de las reglas que tengan las miniaturas enemigas que de otro modo evitarían su despliegue.

- Las reglas que impiden el despliegue de las unidades de refuerzo tienen preferencia sobre las reglas que permiten el despliegue de las unidades de refuerzo.
- No se aplica a las unidades de reserva estratégica desplegadas a 1" o menos de su borde del campo de batalla y dentro de su propia zona de despliegue.

*Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Reglas defensivas que se aplican a ataques con atributos específicos

Algunas reglas solo se aplican contra ataques que tienen un atributo específico. P. ej., “Cuando se asigna un ataque con atributo Factor de penetración -1 a una miniatura de esta unidad, ese ataque tiene un atributo Factor de penetración de 0”. Cuando determines si se activa dicha regla, y por tanto se aplica, utiliza siempre el atributo modificado de ese ataque en el paso de Asignar ataque de la secuencia de ataque. En el ejemplo anterior, esto supone que si un ataque que originalmente tiene un atributo Penetración de armadura 0, pero luego es modificado a -1 debido a otra regla antes del paso de Asignar ataque, entonces, en el paso de Asignar ataque, activará la habilidad y revertirá de nuevo a 0.

- Para determinar si una regla defensiva se aplica contra un ataque, usa los atributos modificados de ese ataque en el paso de Asignar ataque de la secuencia de ataque.

*Pág. 363 - Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Dividir unidades con efectos de reglas preexistentes

Algunas reglas permiten a una unidad dividirse en dos o más unidades más pequeñas. Cada vez que esto sucede, las reglas que afectaban a la unidad original en el momento de dividirse, y que hubiesen seguido afectándola durante un período concreto (de resultados de habilidades, estratagemas, poderes psíquicos, etc.) continúan afectando a todas las unidades individuales en las que se ha dividido hasta el momento en el que normalmente dejen de aplicarse. P. ej., si la unidad original estaba dentro del alcance de una habilidad de aura en el momento de dividirse, cualquier unidad individual más pequeña solo se vería afectada por esa habilidad de aura si todavía estuviera dentro del alcance de esa habilidad después de la división, mientras que si estaba bajo los efectos de un poder psíquico que durase hasta el final de ese turno en el momento de dividirse, todas las unidades individuales más pequeñas aún se verían afectadas por dicho poder psíquico hasta el final de ese turno.

- Las reglas que afectan a una unidad en el momento de dividirse en varias unidades más pequeñas siguen aplicándose a todas esas unidades más pequeñas mientras dure esa regla.
- Las habilidades de aura solo afectan a las unidades más pequeñas mientras permanecen dentro del alcance de la habilidad en cuestión.

*Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Disparar estando embarcado en un transporte

Algunas reglas, como las de Vehículo descubierto, permiten a las unidades disparar y realizar ataques a distancia incluso mientras están embarcadas en el interior de una miniatura **TRANSPORTE**.

Las siguientes reglas se aplican cuando se elija para disparar a una unidad así embarcada.

1. No pueden usarse estrategias en esa unidad que afecten a sus ataques, y no puede usarse la estrategia Repetición de mando para afectar a ninguna tirada de dado de los ataques a distancia de sus miniaturas.
2. Mide distancias y traza una línea de visión desde cualquier punto de la miniatura **TRANSPORTE** cuando las miniaturas de esa unidad realicen ataques a distancia.
3. Si la miniatura **TRANSPORTE** realizó un movimiento normal, avanzó, retrocedió o permaneció estacionaria es turno, se considera que las unidades embarcadas han hecho lo mismo cuando realicen ataques a distancia.
4. Mientras una miniatura **TRANSPORTE** está dentro de la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, a menos que la habilidad que tenga la miniatura **TRANSPORTE** permita a sus pasajeros disparar estando embarcados indique lo contrario, las miniaturas de las unidades embarcadas no pueden realizar ataques a distancia excepto con Pistola.
5. A menos que se especifique lo contrario, la unidad embarcada no se verá afectada por habilidades, incluidas las habilidades de aura, de cualquier otra unidad, aunque esta unidad también esté embarcada en la misma miniatura **TRANSPORTE**.
6. Si la unidad estaba sometida a los efectos de una regla cuando iba embarcada en la miniatura **TRANSPORTE** (como reglas que se le atribuyan durante la fase de mando debido a un poder psíquico, estrategia, etc.) dicha regla no se aplica a esa unidad mientras está embarcada.
7. Cualquier habilidad (incluidas las de destacamento) que tengan las unidades embarcadas, o que tengan sus armas, siguen aplicándose cuando realizan ataques a distancia.
8. Si se aplica una restricción a la miniatura **TRANSPORTE**, esa misma restricción se aplica a las unidades embarcadas en él. P. ej., si la miniatura **TRANSPORTE** no es elegible para disparar por haber avanzado o retrocedido este turno, sus pasajeros tampoco son elegibles para disparar.
9. Si una miniatura **TRANSPORTE** sufre los efectos de un modificador a sus ataques a distancia (como un modificador a sus tiradas para impactar, para herir, etc.) ese mismo modificador se aplica cada vez que una miniatura embarcada en ella realiza un ataque a distancia.

Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

FUGA DESESPERADA Y REGLAS QUE IMPIDEN RETIRARSE

Algunas reglas hacen que las unidades enemigas no puedan retroceder o bien hacen que, cuando una unidad es seleccionada para ello o quiere retroceder por algún motivo, se necesite una tirada de desempate, un chequeo u otra tirada de dados que puede tener como resultado la imposibilidad de retroceder. En cualquiera de estos casos, una regla que impida retroceder tiene preferencia sobre la estrategia Fuga desesperada (pág. 255).

Esto significa, en el primer caso, que usar la estrategia en una unidad no permitirá que retroceda: gastarías PM solo por la posibilidad de destruir algunas de tus propias miniaturas.; en el segundo caso, si la estrategia Fuga desesperada se usa en una unidad, tras haber tirado para determinar si alguna miniatura de dicha unidad es eliminada, se resuelve cualquier tirada de desempate, chequeo u otra tirada que sea necesaria (lo cual podría resultar en que la unidad no pueda retroceder).

Ten en cuenta que, en cualquier caso, si una regla impide a una unidad retroceder, ninguna miniatura de dicha unidad podrá llevar a cabo (ni, por lo tanto, terminar) un movimiento de retroceso, de modo que no será eliminada ninguna miniatura adicional de la unidad, pero la unidad en la que se ha usado la estrategia seguirá siendo incapaz de hacer nada más durante ese turno.

■ Las reglas que impiden retroceder tienen preferencia sobre la estrategia Fuga desesperada.

Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

PRIORIDAD DE MANIFESTACIÓN

Al manifestar un poder psíquico, ocasionalmente encontrarás dos reglas que entran en conflicto y no pueden aplicarse ambas a la vez - por ejemplo, cuando una regla indica que un poder psíquico no puede ser negado y otra regla indica que un poder psíquico es negado (o resistido). En estos casos, las reglas que digan que un poder psíquico no puede ser negado tienen preferencia sobre las que dicen que es negado.

■ Si un poder psíquico es manifestado y se ve afectado por reglas que entran en conflicto en cuanto a si puede o no ser negado, las reglas que digan que el poder psíquico no puede ser negado tienen preferencia.

Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

ATAQUES MÚLTIPLES QUE INFLIGEN HERIDAS MORTALES

Algunos ataques pueden infligir heridas mortales ya sea en lugar de, o además de, el daño normal. Si, cuando una unidad es elegida para disparar o combatir, más de uno de sus ataques que toman a una unidad enemiga como blanco tienen una regla semejante, todo el daño normal infligido por esos ataques se resuelve contra el blanco antes de que se inflijan cualquiera de las heridas mortales.

- Si una unidad puede efectuar múltiples ataques que infligen heridas mortales, todo el daño normal infligido por los ataques de todas las unidades atacantes se resuelve antes de resolver cualquiera de esas heridas mortales.

Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

LOGRAR IMPACTOS ADICIONALES

Cuando una miniatura ataca, algunas reglas pueden permitir a dicho ataque obtener uno o más impactos adicionales si se saca una tirada concreta (p.ej., “cada vez que se ataque con esta arma, una tirada para impactar de 6 sin modificar obtiene 1 impacto adicional”). Si la miniatura atacante se está beneficiando de cualquier otra regla que se active con una tirada para impactar concreta (p.ej., “cada vez que se ataque con esta arma, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere automáticamente al blanco”), entonces solo el ataque original se beneficiará de estas reglas. Si se obtienen impactos adicionales como resultado de una tirada para impactar concreta, no se considera que dichos impactos adicionales hayan sido logrados con ninguna tirada para impactar: simplemente, el blanco resulta impactado, y debes seguir adelante con la secuencia de ataque (hacer las correspondientes tiradas para herir, etc).

- Si una tirada para impactar obtiene impactos adicionales, dichos impactos adicionales no se benefician de ninguna otra regla que se activase debido a la tirada para impactar original.

Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

ESTRATEGEMAS QUE OBTIENEN O RECUPERAN PM

Las reglas avanzadas de los puntos de mando dictan que no puedes obtener o recuperar más de 1 punto de mando por ronda batalla por cualquier regla (salvo por las excepciones citadas en la página 245, como el PM de bonificación Forjado en la batalla). Sin embargo, hay unas cuentas estrategias que permiten a los jugadores sumar o recuperar varios puntos de mando (p. ej., la estrategia Tentáculos succionadores en *Codex: Tyranids*). Mientras una estrategia así se utilice durante una fase (es decir, no “antes de la batalla” o “al final de la ronda de batalla”), el límite de obtener o recuperar 1 punto de mando por ronda de batalla no se aplica a ningún punto de mando ganado mediante estrategias.

- El límite para sumar o recuperar 1 PM por ronda de batalla no se aplica a ningún PM ganado mediante estrategias usadas durante una fase.

Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

MOVER A TRAVÉS DE MINIATURAS

Algunas miniaturas tienen una regla que les permite “moverse a través/sobre miniaturas”, o “moverse a través/sobre miniaturas como si no estuvieran allí”. A veces, esta regla solo se aplicará a tipos específicos de movimiento (p. ej., movimientos normales, avances, movimientos de carga, etc.) mientras que otras veces se aplicará a todos los tipos de movimiento. En cualquier caso, cuando una miniatura se mueve con esta regla, puede moverse dentro de la zona de amenaza de las miniaturas enemigas, pero nunca puede terminar un movimiento encima de otra miniatura, o de su peana, y no puede terminar un movimiento normal, avanzar o retroceder dentro de la zona de amenaza de cualquier miniatura enemiga, y solo puede terminar un movimiento de carga en la zona de amenaza aquellas unidades contra las que declaró una carga esa fase.

- Las miniaturas que pueden mover a través/ sobre miniaturas enemigas también pueden moverse dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.
- Las miniaturas no pueden terminar un movimiento encima de otra miniatura.
- Las miniaturas no pueden terminar un movimiento normal, avanzar o retroceder dentro de la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga.
- Las miniaturas solo pueden terminar un movimiento de carga dentro de la zona de amenaza de unidades enemigas contra las que hayan declarado una carga esa fase.

Pág. 363 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

**IGNORAR HERIDAS ANTE REGLAS QUE IMPIDEN QUE LAS
MINIATURAS IGNOREN LAS HERIDAS**

Algunas miniaturas cuentan con una regla que indica que no pueden perder más de un número específico de heridas en la misma fase/turno/ronda de batalla, y que las heridas que se perderían más allá de ese punto no se pierden. Cuando una miniatura de este tipo es atacada por un arma o miniatura con una regla que indique que las miniaturas enemigas no pueden usar reglas para ignorar las heridas que pierdan, esa regla tendrá prioridad sobre la regla anterior, y si ese ataque inflige algún daño a esa miniatura, esta perderá tantas heridas como el atributo Daño de ese ataque, incluso si ya ha perdido el número especificado de heridas en esa fase/turno/ronda de batalla.

- Las reglas que indican que las miniaturas “no pueden usar reglas para ignorar las heridas que pierda” tienen prioridad sobre las reglas que indiquen que una miniatura “no puede perder más de un número específico de heridas y que cualquier herida perdida más allá de ese punto no se pierde”.