LIBRO BÁSICO

Versión Indomitus 1.6

Estos documentos recopilan enmiendas a las reglas y presentan nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. A menudo, estas enmiendas son actualizaciones necesarias por nuevos lanzamientos o comentarios de la comunidad; estos pueden identificarse por la presencia de un asterisco antes de la referencia de la página. En otras ocasiones, estas enmiendas son erratas diseñadas para corregir errores o aportar claridad a una regla que no es tan clara como podría ser.

Como se revisan periódicamente, cada uno de estos documentos tiene un número de versión; cuando un número de versión tiene una letra, p. ej. 1.1a, significa que ha tenido una enmienda local, solo en ese idioma, para aclarar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revisa un documento, el número de versión aumentará y las nuevas actualizaciones se resaltarán en azul, mientras que las nuevas erratas y las preguntas frecuentes se resaltarán en magenta.

NOTAS DE DISEÑO

ÁREA Y MÚLTIPLES TIRADAS DE DADOS

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 rasgos 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 un atributo Heridas de 18+ pueden verse a través del terreno que obstruye la visión, solo son blancos visibles (y, por 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, igual 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).*

DESPLEGAR UNIDADES DE REFUERZO

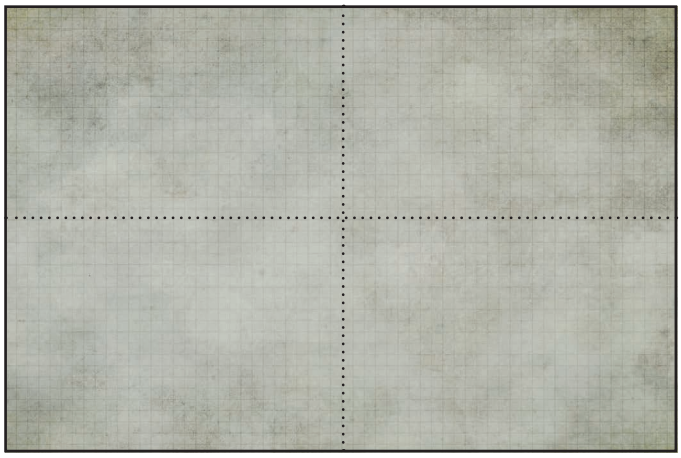
Esta nota del diseñador sustituye a la entrada publicada anteriormente sobre Unidades de refuerzo y Zona de amenaza, basada en los comentarios de la comunidad de jugadores de Warhammer 40,000.

Cuando se despliega una unidad de refuerzo en el campo de batalla, esa unidad normalmente debe desplegarse de manera que esté a más de una distancia especificada de cualquier miniatura enemiga (por ejemplo, "puedes desplegar esta unidad en cualquier lugar del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier miniatura enemiga). Siempre que se especifique dicha distancia al desplegar una unidad de refuerzo en el campo de batalla, esa distancia siempre se aplica a la distancia horizontal, aunque normalmente se mide hasta y desde la parte más cercana de la base (o casco) de una miniatura. Esto significa que, si utilizamos el ejemplo anterior, cuando esa unidad se despliega en el campo de batalla debe estar a más de 9" en horizontal de cualquier miniatura enemiga. Ten en cuenta que esto también se aplica cuando se despliegan unidades de Reservas estratégicas, así como unidades reposicionadas y de reemplazo.

Ocasionalmente una unidad de refuerzo que es una miniatura **Transporte** *requerirá que las unidades embarcadas en ella desembarquen cuando dicha unidad se despliegue (como por ejemplo una unidad con la habilidad Asalto en cápsula de desembarco). Una unidad que desembarca de una miniatura* **Transporte** *que es una unidad de Refuerzo en el turno en el que dicha miniatura* **Transporte** *se despliega en el campo de batalla por primera vez también será considerada una unidad de Refuerzo. Esto solo aplica en el turno en el que la miniatura* **Transporte** *se despliega en el campo de batalla. Si una unidad desembarca de esa miniatura* **Transporte** *en un turno posterior, ya no será considerada una unidad de Refuerzo.*

CUARTOS DE BATALLA

Si una regla dicta que debes dividir el campo de batalla en cuatro partes iguales, deberás dividirlo con una línea horizontal y otra vertical que deberán encontrarse en el medio del campo de batalla, formando una cruz, como se ve a continuación:



REDESPLEGAR UNIDADES

Si una unidad posee una habilidad que le permite desplegarse en un lugar que no sea el campo de batalla, o si puede beneficiarse de una estratagema que le permite desplegarse en un lugar que no sea el campo de batalla, y si esa una unidad es seleccionada para una habilidad que le permite redesplegarse, dicha unidad no puede desplegarse en ninguna ubicación que no sea el campo de batalla a no ser que la habilidad de redespliegue especifique lo contrario.

DESPLEGAR UNIDADES QUE DESEMBARCAN DE UN TRANSPORTE DESTRUIDO

Cuando una miniatura **Transporte** *es destruida, si no puedes desplegar todas las miniaturas de la unidad que está embarcada en ella, las miniaturas que no pueden desplegarse son destruidas.*

DESPLEGAR MINIATURAS GRANDES

Algunas miniaturas grandes, generalmente **Aeronaves**, *tienen alas y otras partes que se extienden significativamente más allá de su peana, lo que dificulta que encajen completamente dentro de una zona de despliegue de misión, y aunque las secuencias de despliegue de packs de misión indican claramente que ninguna parte de una miniatura puede sobresalir por el borde del campo de batalla, el borde de tu zona de despliegue no se menciona. Por aclararlo, este tipo de miniaturas pueden sobresalir de una zona de despliegue si no es posible desplegarlas de otra forma (es decir, si no es posible desplegarlas sin que sobresalgan de su zona de despliegue), pero al desplegarlas en el campo de batalla su peana debe permnecer completamente dentro de su zona de despliegue.*

ACCIONES PSÍQUICAS

Mientras que las acciones psíquicas no son en sí mismas poderes psíquicos, funcionan de forma muy similar. Para todos los efectos, cuando una unidad intenta realizar una acción psíquica, se trata de la misma forma que si intentara manifestar un poder psíquico, y por ello activa cualquier regla que interactúe con la manifestación de un poder psíquico (p. ej., las reglas que te permiten rechazar un poder psíquico se pueden usar para rechazar una acción psíquica). Ten en cuenta que un **Psíquico** *sigue sin poder intentar realizar una acción psíquica en su fase psíquica en lugar de intentar manifestar cualquier otro poder psíquico. Ten en cuenta, eso sí, que el alcance de las acciones psíquicas jamás se ve modificado por ninguna regla.*

REGLAS DE FUERA DE FASE Y EMBARCAR EN TRANSPORTES

Queremos añadir un ejemplo para explicar cómo se aplican las reglas de fuera de fase a las unidades. Cuando una unidad usa una regla para realizar un movimiento como si fuera la fase de movimiento, al realizar el movimiento se aplican todas las reglas normales que se aplicarían en la fase de movimiento. Por ejemplo, las miniaturas en una unidad no pueden terminar ese movimiento dentro de la zona de amenaza de ninguna miniatura enemiga, y si todas las miniaturas en esa unidad terminan el movimiento completamente a 3" o menos de una miniatura **Transporte** amiga, pueden embarcarse en esa miniatura **Transporte** *siguiendo las reglas normales de la fase de movimiento en relación a embarcarse.*

REGLAS "SI TODAS LAS UNIDADES DE TU EJÉRCITO"

Muchos ejércitos tienen habilidad que solo se aplican si todas las miniaturas de tu ejército tienen una clave específica. Por ejemplo, muchas unidades en Codex: SpaceMarines tienen la habilidad Doctrinas de combate, pero esta regla solo se aplica si "todas las unidades de tu ejército tienen la clave Adeptus Astartes" (con unas pocas excepciones). La condición de "todas las unidades de tu ejército" se revisa una vez, después de elegir tu ejército, lo que pasa al final del paso "Reunir ejércitos" de las secuencias de misión usadas en un pack de misiones, y dichas reglas o se aplican durante la totalidad de la batalla o no se hacen. Si se satisface la condición al final de este paso, entonces esas reglas se aplicarán durante toda la batalla, sin importar si se añaden nuevas unidades a tu ejército durante la misma que podrían no cumplir esta condición. De igual forma, si al final del paso "Reunir ejércitos" esta condición no se cumple, no se aplicará durante toda la batalla, aunque durante la misma sufras bajas hasta el punto en que todas tus unidades restantes cumplan la condición.

ETIQUETAS DE ESTRATAGEMA DE FACCIÓN Y SUBFACCIÓN

Además de las estratagemas de facción que recibes si todas las unidades en un destacamento son de una facción específica (p. ej., Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Necrones, etc.) recibes acceso a estratagemas de subfacción adicionales si esas unidades también pertenecen a una subfacción en particular (p. ej., Ultramarines, Metalica, Novokh, etc.). Se considera que estas estratagemas de "subfacción" tienen la etiqueta de estratagema de su facción en relación a las reglas (p. ej., una estratagema Metalica se considera que tiene la etiqueta Adeptus Mechanicus).

AL INICIO DE, DURANTE Y DESPUÉS DEL DESPLIEGUE

Estos términos se usan comúnmente en muchas reglas. Queremos aclarar cuándo ocurre cada uno en las secuencias de misión que aparecen en packs de misión como Hostilidad abierta, Guerra eterna, etc.

- **Al inicio del despliegue:** *Una regla que ocurre "al inicio del despliegue" se resuelve al inicio del paso "Declarar transportes y reservas" de la secuencia. Escuadras de combate (ver* Codex: Space Marines*) es un ejemplo de este tipo de regla.*
- **Durante el despliegue:** *Una regla que ocurre "durante el despliegue" puede ocurrir en cualquier momento entre el inicio del paso de "Declarar transportes y reservas" y el final del paso de "Desplegar ejércitos". La propia regla indicará más detalles sobre cómo se usa exactamente, pero por lo general, si la regla te permite desplegar en una ubicación fuera del campo de batalla, ocurre durante el paso de "Declarar transportes y reservas"; de lo contrario, ocurre durante el paso de "Desplegar ejércitos". Ataque teleportado y Posiciones ocultas (ver* Codex: Space Marines*) son ejemplos de cómo se resuelven este tipo de reglas en momentos distintos; una regla como Ataque teleportado permite que una unidad sea desplegada en una ubicación fuera del campo de batalla, y por ello se resuelve en el paso de "Declarar transportes y reservas"; una regla como Posiciones ocultasse activa "cuando despliegas esta unidad", lo que ocurre en el paso de "Desplegar ejércitos".*
- **Tras el despliegue:** *Estas reglas, que también incluyen formulaciones como "después de que ambos bandos hayan desplegado", "después de que ambos bandos terminen de desplegar", etc., ocurren en el paso de "Resolver habilidades prebatalla". El rasgo de Señor de la guerra Señor del engaño (ver* Codex: Space Marines*) es un ejemplo de una de estas reglas. Después de que todas estas reglas se hayan resuelto, los jugadores inician el paso "Comenzar la batalla", y empieza la primera ronda de batalla (lo que activa cualquier regla que se use "al inicio de la primera ronda de batalla").*

TIENE ACCESO A (DISCIPLINAS PSÍQUICAS)

El término "tiene acceso a" se usa a veces en reglas, generalmente junto a reliquias, rasgos de Señor de la guerra y otras mejoras que permiten que **Psíquicos** *conozcan poderes psíquicos adicionales. Queremos aclarar exactamente qué significa el término "tiene acceso a".*

- *Si la hoja de datos de unidad* **Psíquico** *dice que conoce poderes psíquicos de una o más disciplinas psíquicas, entonces esa unidad* **Psíquica** *tiene acceso a esas disciplinas psíquicas.*
- *Si una unidad* **Psíquico** *tiene la opción de conocer poderes psíquicos de una disciplina diferente* **además** *de la(s) disciplina(s) indicadas en su hoja de datos, entonces esa unidad* **Psíquico** *también tiene acceso a esa(s) disciplina(s) psíquica.*
- *Si una unidad* **Psíquico** *tiene la opción de conocer poderes psíquicos de una disciplina diferente* **en lugar** *de una disciplina listada en su hoja de datos, entonces esa unidad* **Psíquica** *en su lugar tiene acceso a esa disciplina psíquica.*

Ejemplo: *Un ejército incluye dos unidades* **Bibliotecario Ángeles Oscuros con Armadura Phobos**. *La hoja de datos de esta unidad dice que conoce* Castigo *y dos poderes psíquicos de la disciplina Oscurecimiento. Como parte de un destacamento* **Ángeles Oscuros**, *el jugador puede elegir que uno o los dos poderes que conoce sean de la disciplina Interromancia. El jugador controlador decide hacerlo con el primer Bibliotecario, pero no con el segundo. Por ello, el primero conoce poderes de la disciplina Interromancia y por ello tiene acceso a dicha disciplina. El segundo conoce poderes de la disciplina Oscurecimiento, y por ello tiene acceso a dicha disciplina. Si el primer* **Psíquico** *fuera también el portador del Tomo de Malcador, conocería un poder psíquico adicional de la disciplina Interromancia, y si el segundo* **Bibliotecario** *tuviera esta reliquia, conocería un poder adicional de la disciplina Oscurecimiento.*

ATAQUES ADICIONALES PARA UN PAR DE ARMAS

Si una miniatura está equipada con dos armas que tienen una habilidad que indica: "Cada vez que el portador lucha, si tiene 2 [nombre del arma], realiza 1 ataque adicional con esta arma" (p. ej., matazierraz de Orkos, sables Némesis de Caballeros Grises, macroescalpelos Drukhari, etc.), esa miniatura solo realiza 1 ataque adicional, no 1 por cada arma con la que esté equipada.

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 tienen efecto sobre unidades mientras están embarcadas, y las estratagemas no pueden usarse para afectar unidades mientras están embarcadas".

Pág. 213: Zona de amenaza de la aeronave
Añade lo siguiente al final del segundo párrafo:
"La única excepción son las unidades que pueden **Volar**, las cuales pueden terminar un movimiento de carga dentro de la zona de amenaza de una miniatura **Aeronave** enemiga".

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 esta regla 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 contenta 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. 256: Desplegar unidades de la reserva estratégica, tercer párrafo, segunda frase
Cambia esta frase por:
"La única excepción es si se despliegan a 1" o menos de su propio borde del campo de batalla, y completamente dentro de su propia zona de despliegue, en cuyo caso pueden ser desplegadas a 9" o menos (e incluso dentro de la zona de amenaza) de miniaturas enemigas.

Pág. 258: Realizar acciones, segundo párrafo, cuarta frase
Cambia esta frase por:
"Una unidad solo puede intentar realizar una acción por ronda de batalla".

Pág. 262: Terreno difícil
Cambia esta regla por:
"Si una unidad realiza un movimiento normal, avanza o retrocede, y cualquiera de sus miniaturas quiere mover sobre cualquier parte de este elemento de terreno, resta 2" al atributo Movimiento de todas las miniaturas en esa unidad (hasta un mínimo de 0), aunque todas las partes de este elemento de terreno tengan una altura de 1" o menos. Si una unidad declara una carga, y cualquiera de sus miniaturas quiere mover sobre cualquier parte de este elemento de terreno como parte del movimiento de carga subsiguiente, resta 2 a la tirada de carga de esa unidad, aunque todas las partes de este elemento de terreno tengan una altura de 1" o menor. Estos modificadores no se aplican si todas las miniaturas de la unidad en movimiento pueden **VOLAR**. Estos modificadores no se aplican si todas las miniaturas de la unidad en movimiento son **TITÁNICAS** y este elemento de terreno tiene una altura inferior a 3". La altura de un elemento de terreno se mide desde el punto más alto de dicho elemento de terreno.

- Resta 2" al realizar un movimiento normal o de carga, avanzar o retroceder sobre este elemento de terreno (a menos que la unidad en movimiento pueda **VOLAR**, o que la unidad en movimiento sea **TITÁNICA** y el elemento de terreno tenga una altura inferior a 3").

Pág. 263: Obstruye visión, cambia la primera frase del segundo párrafo por:
"Las 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. 284 – Mientras resistamos, pelearemos
Cambia por:
"Si eliges este objetivo, entonces antes de la batalla debes identificar qué tres unidades de tu ejército (excepto miniaturas con el rol en batalla Fortificaciones) tienen el mayor valor en puntos y anotarlo en tu lista de ejército (si dos o más unidades están empatadas, puedes elegir entre ellas). Si tu ejército tiene tres unidades o menos, en su lugar identifica a todas las unidades en tu ejército. El coste en puntos de una unidad incluye los puntos de todas las armas y equipo con las que está equipada. Puntúas 5 PVs por cada una de estas unidades que estén en el campo de batalla al final de la batalla. Si una unidad se divide en varias unidades más pequeñas durante la batalla, se deben eliminar todas estas unidades separadas para que se considere eliminada la unidad original para el propósito de este objetivo secundario".

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. 301: Misión de conquista, Líneas de batalla, Objetivos prioritarios, Avance unificado
Cambia el segundo punto por:
Controla al menos un marcador de objetivo etiquetado A, y al menos un marcador de objetivo etiquetado C

Pág. 322: Armadura artesanal
Cambia la primera frase por:
"Suma 1 a las tiradas de salvación de armadura realizadas por el portador".

Pág. 333: 8. Situar marcadores de objetivo
Cambia la primera frase por:
"Suma 1 a las tiradas de salvación de armadura del portador".

Pág. 333: Pack de misión de Cruzada, Declarar reservas y transportes
Cambia el último párrafo por:
"En estas misiones, las unidades de refuerzos nunca pueden llegar al campo de batalla en la primera ronda de batalla (pero las unidades de reserva estratégica sí pueden si la misión lo especifica, p. ej., Patrulla de reconocimiento. Si durante la primera ronda de batalla una unidad llega desde la reserva estratégica pero en la misión no te indica dónde debes desplegarla, usa las reglas de la ronda de batalla 2 para determinar dónde hacerlo). Cualquier unidad de reserva estratégica o de refuerzos que no haya llegado al campo de batalla para el final de la tercera ronda de batalla cuenta como eliminada, igual que cualquier unidad embarcada en ellas (esto no es aplica a las unidades colocadas en las reservas estratégicas después del inicio de la primera ronda de batalla).

Págs. 333-335: Pack de misión de Cruzada, Secuencia de misión
Suma 1 al valor numérico de cada paso entre los pasos 10. Desplegar ejércitos y 17. Actualizar orden de batalla; es decir, Desplegar ejércitos debería ser el Paso 11, Determinar el primer turno debería ser el paso 12, etc.

Pág. 341: Misión de cruzada, Alijo de provisiones
Cambia el segundo punto del objetivo de misión Ocupar y mantener por:
- "Controlan dos o más marcadores de objetivo".

Págs. 361-362: Reglas inusuales, Siempre combate primero/último
Añade los siguientes párrafos al final de esta entrada de Reglas inusuales:

"Ten en cuenta que no importa cuántas reglas que permitan combatir primero o que digan que no puede ser elegida para combatir hasta que todas las demás unidades lo hayan hecho afecten a una unidad; si una unidad está bajo los efectos de una o más de ambos tipos de habilidad simultáneamente, en su lugar combate como si ninguna de estas reglas la afectara.

Ten en cuenta que la estratagema Contraofensiva requiere que elijas una unidad que sea elegible para combatir. Esto significa que, si esa unidad se encuentra bajo los efectos de una regla que dice que no es

elegible para combatir hasta que todas las demás unidades elegibles lo hayan hecho, entonces a menos que también se encuentre bajo los efectos de una regla que le permita combatir primero, no podrás elegir esa unidad para usar la estratagema Contraofensiva.

Algunos ejemplos de reglas que siempre permiten a una unidad atacar primero incluyen Superioridad marcial y Velo temporal (ver *Codex: Space Marines*), Golpe precognitivo (ver *Codex: Necrons*), etc. Ten también en cuenta que, de acuerdo a las reglas básicas, las unidades que han cargado primero combaten primero en la fase de combate, y que en relación a esta regla inusual, se considera una regla que permite que una unidad siempre combate primero. Algunos ejemplos de reglas que siempre hacen que una unidad combata la última (o dicen que una unidad no puede ser elegida para combatir hasta que todas las demás unidades elegibles lo hayan hecho) incluyen Tempormortis (ver *Codex: Space Marines*), La Armadura de Russ (ver *Suplemento de Codex: Space Wolves*), Generadores de obediencia (ver *Codex: Necrons*), etc."

Pág. 363: Reglas inusuales, miniaturas resucitadas
Añade la siguiente frase al final de esta entrada de Reglas inusuales:
"Para el propósito de elegir blancos de ataques durante la misma fase, estas miniaturas no cuentan como si hubieran perdido ninguna herida o si ya hubieran sido blanco de ningún ataque esta fase".

Añade el siguiente punto a este resumen de Reglas inusuales:

- Las miniaturas que fueron eliminadas y volvieron a una unidad no cuentan como si ya hubieran perdido heridas/hubieran tenido heridas asignadas durante esta fase.

Pág. 363: Reglas inusuales Reposicionar y unidades de reemplazo
Añade lo siguiente a esta caja:
"9. Si esa unidad estaba realizando una acción, la acción falla inmediatamente.
10. Estas reglas pueden, si ocurren en la fase de movimiento, ser usadas con unidades que han llegado como refuerzos esta fase y/o unidades que ya han sido elegidas para mover esta fase".

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 que pueden **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, despliégalas 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** porque es demasiado grande, despliégala 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 se puede mover fuera del borde del campo de batalla, aún puede resolver reglas que se activan al final de su movimiento antes de ser retiradas del campo de batalla.

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.

Algunas reglas generan ataques adicionales durante la propia secuencia de ataque, p. ej., "tras resolver todos los ataques de esta miniatura, puede realizar un número de ataques adicionales contra esa unidad enemiga igual al número de ataques que no llegaron al paso de infligir daño de la secuencia de ataque durante ese combate". En estos casos, estos ataques adicionales nunca pueden beneficiarse de reglas que te permiten tirar más de una tirada para impactar por cada ataque realizado, solo generan una tirada para impactar adicional por cada ataque realizado; sin embargo, todas las demás reglas que se activan mediante ataques, o que se aplican a ataques (como repeticiones de tiradas o modificadores

introducidos por otras reglas) se aplican a todas las tiradas para impactar adicionales. Además, estos ataques adicionales no pueden activar ninguna regla que generaría aún más ataques adicionales.

- 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.
- Si una regla genera ataques adicionales durante la secuencia de ataque, estos ataques adicionales nunca se benefician de reglas que te indican que realices más de una tirada para impactar por cada ataques, y nunca pueden generar más ataques adicionales por sí mismos.

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."

- Las reglas que evitan que las unidades de refuerzos sean desplegadas tienen prioridad sobre reglas que permiten que las unidades de refuerzos sean desplegadas.
- No se aplica a las unidades de reserva estratégica que se despliegan a 1" o menos en su borde del campo de batalla y dentro de su propia zona de despliegue.

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.

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:

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 se aplica una regla defensiva 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:

Estratagemas 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 estratagemas que permiten a los jugadores sumar o recuperar varios puntos de mando (p. ej., la estratagema Tentáculos succionadores en *Codex: Tyranids*). Mientras una estratagema 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 estratagemas.

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

Pág. 363: Reglas inusuales
Añade la siguiente subsección:

LOGRAR IMPACTOS ADICIONALES

Cuando una miniatura ataca, algunas reglas permitirán que ese ataque logre uno o más impactos adicionales con una tirada para impactar en concreto (p. ej., "En un ataque realizado con esta arma, una tirada para impactar sin modificar de 6 logra 1 impacto adicional"). Si la miniatura atacante también se beneficia de otras reglas que puedan activarse en una tirada para impactar en concreto (p. ej., "cada vez que se realiza un ataque con esta arma, una tirada para impactar sin modificar de 6 hiere al blanco automáticamente"), entonces solo el ataque original se beneficia de estas otras reglas. Si cualquier impacto adicional se logra como resultado de una tirada para impactar en concreto, no se considera que estos impactos adicionales se han realizado mediante una tirada para impactar; simplemente impactan al blanco y debes continuar la secuencia de ataque para ellos (es decir, realizar una tirada para herir).

- Si una tirada para impactar logra impactos adicionales, estos impactos adicionales no se benefician de ninguna otra regla que se activara en la tirada para impactar del ataque original.

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:

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 se dividirse, y que hubiesen seguido afectándola durante un período concreto (de resultas 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 en que se divide en varias unidades más pequeñas siguen aplicándose a todas esas unidades más pequeñas durante lo que dure esa regla.
- Las habilidades de aura solo afectan a las unidades más pequeñas mientras permanezcan dentro del alcance de esa habilidad.

Pág. 363: Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Aliados desesperados y reglas que evitan que se retroceda

Algunas reglas evitan que unidades enemigas puedan retroceder, o cuando se elige que una unidad retroceda, da pie a un desempate, chequeo u otra tirada que puede resultar en que la unidad enemiga sea incapaz de retroceder. En ambos casos, una regla que evita que se retroceda tiene prioridad sobre la estratagema Aliados desesperados (pág. 255). Esto significa, en el primer caso, que usar la estratagema sobre una unidad no le permitiría retroceder, sino que gastarías PMs solo por la oportunidad de eliminar algunas de tus propias miniaturas. En el segundo caso, si la estratagema Aliados desesperados se usa sobre una unidad, entonces después de tirar para ver si alguna miniatura en esa unidad es eliminada, se resuelve cualquier desempate, chequeo u otra tirada (lo que podría resultar en que la unidad no puede retroceder). Ten en cuenta que, en cualquier caso, si una regla evita que una unidad pueda retroceder, ninguna miniatura de esa unidad puede realizar (y por tanto terminar) un movimiento de retroceder, as´´í que no se eliminan miniaturas adicionales de esa unidad, pero la unidad sobre la que se ha utilizado la estratagema seguirá siendo incapaz de hacer nada más este turno.

- Las reglas que evitan la retirada tienen prioridad sobre la estratagema Aliados desesperados.

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".

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 estratagemas en esa unidad que afecten a sus ataques, y no puede usarse la estratagema 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, estratagema, etc.) dicha reglas 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** se encuentra bajo los efectos de una habilidad que aplicaría un modificador a la tirada para impactar, para herir o de daño al realizar un ataque a distancia, se aplica el mismo modificador cada vez que una miniatura embarcada realiza un ataque a distancia.

***Pág. 363: Reglas inusuales**
Añade lo siguiente:

Reglas que cuentan como haber permanecido inmóvil

Algunas reglas permiten que una unidad cuente como si hubiera permanecido inmóvil o como si no se hubiera movido, aunque la miniatura se haya movido durante su fase de movimiento. Las siguientes reglas se aplican a este tipo de reglas:

1. Estas reglas, si se aplican en la fase de disparo, implican que una unidad es elegible para disparar aunque haya avanzado o retrocedido este turno.

2. Estas reglas, si se aplican en la fase de disparo, implican que las miniaturas de infantería no sufren la penalización a las tiradas para impactar impuesta por disparar armas Pesadas en el mismo turno en el que su unidad se haya movido.

3. Estas reglas, si se aplican en la fase de disparo, implican que las miniaturas no sufren la penalización a las tiradas para impactar impuesta por disparar armas de Asalto en el mismo turno en el que su unidad haya avanzado.

4. Estas reglas, si se aplican en la fase de carga, implican que la unidad es elegible para declarar una carga aunque haya avanzado o retrocedido este turno.

5. Estas reglas implican que cualquier otra regla (habilidades, estratagemas, etc.) que se usan o activan cuando una unidad permanece inmóvil (p. ej., Avance demoledor) se pueden usar o activarse.

6. Incluso si una unidad de refuerzos queda sujeta a una de estas reglas, dicha regla no tiene efecto sobre esa unidad en el turno en que haya sido desplegada en el campo de batalla. Esto implica que las unidades de refuerzos siempre cuentan como si hubieran movido (es decir, nunca cuentan como si hubieran permanecido inmóviles). Recuerda que esto también incluye unidades reposicionadas y reemplazadas (pág. 99).

7. Incluso aunque una miniatura **TRANSPORTE** quede sujeta a una de estas reglas, las miniaturas embarcadas no pueden desembarcar de dicho **TRANSPORTE** durante la fase de movimiento si el **TRANSPORTE** ya se ha movido, a menos que

el transporte (o las miniaturas embarcadas en él) tengan una regla que les permita de forma explícita desembarcar después de que el **TRANSPORTE** se haya movido.

8. Incluso si una unidad queda sujeta a una de estas reglas, no puede iniciar una acción si ha avanzado o retrocedido este turno.

9. Incluso si una unidad queda sujeta a una de estas reglas, no puede iniciar una acción si ha avanzado o retrocedido este turno, y cualquier acción que esté realizando actualmente pero aún no se ha completado fracasará de todas formas si esa unidad realiza un movimiento normal, avanza, retrocede, realiza una Intervención heroica o declara una carga.

Pág. 363: Reglas inusuales
Añade lo siguiente:

Poderes psíquicos que modifican atributos y tiene efectos adicionales en base al chequeo psíquico

Algunos poderes psíquicos que pueden modificar uno o más atributos de una unidad también tienen efectos adicionales o mejorados si el chequeo psíquico realizado para manifestarlos supera cierto valor. Si ese valor se basa en el atributo que ese mismo poder psíquico puede modificar, entonces el valor requerido es el que tiene cuando se realiza el chequeo psíquico, no después de que se haya manifestado. Por ejemplo: imagina un poder psíquico que, si se manifiesta, reduce el atributo Liderazgo de una unidad enemiga. Si ese poder psíquico tiene un efecto adicional que inflige heridas mortales si el chequeo psíquico excede el atributo Liderazgo de la unidad enemiga, entonces el valor requerido para que se aplique este efecto es el del atributo Liderazgo de la unidad enemiga antes de que este poder psíquico lo redujera.

- Si un poder psíquico puede modificar un atributo y tiene un efecto adicional/incrementado con un resultado del chequeo psíquico específico que se determina al compararlo con un valor de atributo que el propio poder psíquico modifica, usa el valor antes de que sea modificado por el poder psíquico.

Pág. 363: Reglas inusuales
Añade lo siguiente:

Evitar/perder Asegurar objetivo

Algunas unidades tienen la habilidad Asegurar objetivo, y otras reglas conceden dicha habilidad a una unidad. Una unidad puede incluso estar bajo el efecto de varias reglas que conceden a una unidad la habilidad Asegurar objetivo, que a veces les concede también bonificaciones adicionales. Sin embargo, también hay reglas que evitan que las unidades puedan usar la habilidad Asegurar objetivo, o indican que la pierden.

Mientras una unidad esté simultáneamente bajo los efectos de una o más reglas que le conceden Asegurar objetivo, y una o más reglas que o bien causan que pierda Asegurar objetivo o evita que pueda usarla, las reglas que causan que la unidad pierda la habilidad o eviten que pueda usarla tienen prioridad, sin importar cuántas reglas distintas se apliquen a la unidad y le concedan Asegurar objetivo (p. ej., una instancia de "pierde Asegurar objetivo/no puede usar la habilidad Asegurar objetivo" tiene prioridad sobre dos o más instancias de "recibe la habilidad Asegurar objetivo"). Además, si una unidad recibía cualquier bonificación adicional debido a que había obtenido la habilidad Asegurar objetivo aunque ya tuviera esta habilidad, mientras se encuentre bajo los efectos de cualquier regla que cause que pierda/no pueda usar Asegurar objetivo, pierden también esas bonificaciones adicionales.

Ten en cuenta que todo lo anterior también se aplica a cualquier otra habilidad que sea similar en efecto a Asegurar objetivo (p. ej., cualquier habilidad que permite que una unidad controle un marcador de objetivo si está dentro de su alcance sin importar el número de miniaturas enemigas dentro del alcance de dicho marcador de objetivo, p. ej., Defensores de la Humanidad).

- Las reglas que evitan que se use Asegurar objetivo, o que indican que una unidad pierde Asegurar objetivo, tienen prioridad sobre todas las reglas que conceden Asegurar objetivo.

Pág. 363: Reglas inusuales
Añade lo siguiente:

Modificar el coste en puntos de mando de estratagemas

Algunas reglas pueden modificar el coste de uso de ciertas estratagemas, sea aumentando o reduciendo el coste de uso de una estratagema en concreto o cambiando el coste a un nuevo valor (p. ej., 0PM). Si una regla te indica que debes cambiar el coste en puntos de mando de una estratagema con un valor específico, cámbialo a ese valor antes de aplicar cualquier otro modificador que se aplique por otras reglas (de haberlas) al nuevo valor. Todos los modificadores del coste en puntos de mando de una estratagema se acumulan: debes aplicar los modificadores divisores antes de aplicar los modificadores multiplicadores, y antes los modificadores sumadores que los restadores. Redondea las fracciones al alza tras aplicar todos los modificadores.
Sin importar su fuente, el coste en puntos de mando de una estratagema nunca puede ser inferior a 0PM.

- Todos los modificadores al corte en PM de una estratagema se acumulan.
- Aplica primero las reglas que reemplazan el coste en PM por un valor específico.
- Aplica todos los demás modificadores al coste en PM (de haberlos) en el siguiente orden: división, multiplicación, suma, resta.
- Redondea las fracciones al alza tras aplicar todos los modificadores.

Pág. 365: Glosario de términos de reglas
Añade lo siguiente:
Distancia de carga: El resultado de una tirada de carga (pág. 86) es la distancia máxima, en pulgadas, que puede mover cada miniatura en la unidad que carga, y a la que a veces se hace referencia como la distancia de carga de la unidad.

Pág. 365: Glosario de términos de reglas
Añade lo siguiente:
Sufre daño: Si un ataque llega el paso "Infligir daño" de la secuencia de ataque, se dice que la miniatura blanco del ataque ha sufrido daño, aunque después la miniatura use una regla para o bien ignorar las heridas infligidas o bien usa una regla que indica que las heridas no se pierden.

Pág. 366: Glosario de términos de reglas
Glosario de términos de reglas
Añade lo siguiente:
Movido x" o más: Algunas reglas requieren que una unidad se mueva x" o más, o se activan cuando una unidad mueve x" o más, donde x es un valor específico indicado en la propia regla. En tales casos, la regla hace referencia al desplazamiento entre el inicio y el final del movimiento, no a la distancia total movida. Por ejemplo, en el primer caso, una regla que requiera que todas las partes de todas las miniaturas en una unidad se alejen al menos x" de donde empezaron. En el segundo caso, la regla se activa cuando todas las partes de todas las miniaturas en la unidad han terminado un movimiento al menos a x" de distancia de donde empezaron.

***Pág. 366: Glosario de términos de reglas**
Añade lo siguiente:
Mover normalmente: Las reglas que hacen referencia a mover/movimiento/moverse normalmente se refieren a realizar un movimiento normal; p.ej., una regla que indique "en lugar de mover esta unidad con normalidad" significa "en lugar de realizar un movimiento normal con esta unidad". Si una regla indica simplemente que realices un movimiento como si fuera la fase de movimiento, pero no especifica qué tipo de movimiento se debe realizar, es un movimiento normal.

Pág. 365 – Glosario de términos de reglas
Añade lo siguiente:
No puede ser afectado por poderes psíquicos: Si una unidad no puede ser afectada por poderes psíquicos, entonces no puede ser elegida como blanco de un poder psíquico, y si está dentro del alcance de un poder psíquico que es una habilidad de aura, esa habilidad de aura no se aplica a esa unidad. Si una unidad de este tipo es la unidad enemiga visible más cercana a una unidad Psíquico cuando manifiesta *Castigo*, entonces ese poder no hace nada. Cada vez que una unidad sea elegida para disparar o combatir, si está bajo los efectos de cualquier poder psíquico que afectaría a sus ataques (p. ej., una bendición que aumenta su Habilidad de Proyectiles), siguen sin aplicarse ninguna de esas reglas a la hora de resolver ataques que tengan como objetivo una unidad que no puede ser afectada por poderes psíquicos.