



COMENTARIO DE REGLAS

40K10.1.1

Aunque sus bases son concisas, Warhammer 40,000 es un juego con una variedad infinita, y pueden darse complejas interacciones de reglas que harían dudar incluso a los jugadores experimentados. Este comentario se actualiza periódicamente con definiciones, diagramas y ejemplos para aclarar puntos complejos del juego y resolver dudas que de otro modo frenarían la partida. Las entradas nuevas y revisadas se han marcado en rojo. Las entradas con un asterisco (*) deben ignorarse si estás jugando una partida que usa la Actualización de equilibrio.

1D66: Para tirar un D66, tira dos D6, uno tras otro; el primer resultado representa las decenas y el segundo representa las unidades.

Ejemplo: Una tirada de 1D66 en la que el primer dado saca un 3 y el segundo dado saca un 6 da un resultado de 36.

A nivel del suelo: Algunas reglas mencionan que las miniaturas están "a nivel del suelo" a la hora de ser tomadas como blancos (p. ej. Lluvia de fuego) o para determinar si las miniaturas pueden ser desplegadas en niveles elevados de elementos de terreno. Una miniatura que esté en contacto con la superficie del campo de batalla (esté o no dentro de un elemento de terreno) se considera a nivel del suelo. Si usas elementos de terreno con una peana integrada o una planta baja en la que puedes colocar miniaturas, eso también se considera a nivel del suelo.

Afectada por una estratagema: Si una unidad es elegida como blanco de una estratagema, se la considera afectada por esa estratagema. Si se usa la estratagema Repetición de mando para repetir una tirada hecha por una unidad, una miniatura en esa unidad o un ataque realizado por una miniatura en esa unidad, se considera que esa unidad es afectada por la estratagema. Si una unidad no puede ser afectada por una de tus estratagemas (p. ej. porque está acobardada), no puedes tomarla como blanco de la estratagema Repetición de mando u otras estratagemas. Ten en cuenta que la estratagema Nuevas órdenes toma como blanco una carta de misión secundaria activa en lugar de unidades, por lo que siempre puede usarse (mientras tengas los PM para ello), incluso si todas las unidades de tu ejército están acobardadas.

Alguna: Si una regla se aplica a "alguna", es significa "una o más". Por ejemplo, "Si hay alguna unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura" es lo mismo que "Si hay una o más unidades enemigas en la zona de amenaza de esta miniatura".

Añadir miniaturas a una unidad: Algunas reglas te permiten añadir miniaturas a una unidad durante la batalla; dichas miniaturas deben desplegarse en coherencia de unidad con miniaturas en su unidad que hayan empezado esa fase en el campo de batalla (o sea, miniaturas que ya estuvieran en el campo de batalla cuando se usó esa regla). Una miniatura añadida a una unidad durante la batalla puede ser desplegada en la zona de amenaza de unidades enemigas, pero solo si la unidad a la que se añade la miniatura estaba ya en la zona de amenaza de dichas unidades enemigas. Al añadir miniaturas a una unidad como aquí se describe, las miniaturas que no pueden desplegarse por falta de espacio se consideran que han sido eliminadas, pero no activan ninguna regla que se active cuando una miniatura es eliminada.

Armas y habilidades Psíquicas: Las armas con [PSÍQUICA] en su perfil se conocen como armas Psíquicas. Las habilidades con la etiqueta "Psíquica" se conocen como habilidades Psíquicas. En general, las armas y habilidades Psíquicas son usadas por **PSÍQUICOS**, pero la ausencia de la clave **PSÍQUICO** no impide a una miniatura usar cualquier arma o habilidad Psíquicas que tenga.

Ataques Psíquicos: Los ataques realizados con un arma que tenga la habilidad [PSÍQUICA] son ataques Psíquicos. Las heridas mortales infligidas por habilidades con la etiqueta "Psíquica" son también ataques Psíquicos.

Atributo Liderazgo de una unidad: Este es el valor del mejor atributo Liderazgo de entre todas las miniaturas en una unidad.

Atributo Resistencia de una unidad: Si una unidad adjunta contiene miniaturas con diferentes atributos Resistencia, a efectos de determinar el atributo Resistencia de esa unidad, usa el atributo Resistencia más alto entre las miniaturas Guardaespaldas de la unidad. Si una unidad no adjunta contiene miniaturas con diferentes atributos Resistencia, a efectos de determinar el atributo Resistencia de esa unidad, usa el atributo Resistencia más alto entre todas las miniaturas de la unidad. En cualquiera de los casos, al resolver ataques contra esas unidades, determina el atributo Resistencia de la misma cuando es elegida como blanco.

Atributo Salvación de una unidad: Si una regla se refiere al atributo Salvación de una unidad, se refiere al atributo Salvación más común entre las miniaturas en esa unidad. Si dos atributos Salvación distintos son igual de comunes entre las miniaturas en una unidad, el jugador controlador de la misma decide cuál de esos atributos se considera el atributo Salvación de la unidad a efectos de dicha regla. Cuando una regla modifica el atributo Salvación de una unidad, modifica el atributo Salvación de cada miniatura en esa unidad.

Atributos de un ataque: Al realizar un ataque, se considera que dicho ataque tiene los mismos atributos y habilidades que el arma con la que se ataca. Si se aplica algún modificador a los atributos o habilidades de un ataque, esos cambios no se aplican al arma con la que se ataca, ni a ningún otro ataque realizado con dicha arma.

Atributos inexistentes: Si una miniatura tiene un atributo Fuerza o Liderazgo de '1' y hace falta ese atributo para resolver una regla, usa el atributo Resistencia de la miniatura en su lugar. Ten en cuenta que el atributo sustituido no puede ser modificado.

Avanzadilla (con diferentes valores): Si cada miniatura en una unidad adjunta tiene la habilidad Avanzadilla, pero la distancia listada en esa habilidad varía entre miniaturas, esa unidad sigue pudiendo hacer su "movimiento de Avanzadilla", pero solo hasta la menor de esas distancias. Por ejemplo, una unidad que contenga algunas miniaturas con la habilidad Avanzadilla 6" y otras con la habilidad Avanzadilla 9" puede hacer un movimiento de Avanzadilla de hasta 6".

Beneficio de cobertura (sin estar en terreno): Algunas reglas indican que una miniatura o unidad se beneficia de cobertura aunque no esté sobre un elemento de terreno. Esas reglas se aplican sin importar los elementos de terreno sobre o detrás de los que esté esa miniatura o unidad. Asimismo, si una regla solo se aplica mientras una unidad se beneficia de cobertura, esa regla se aplica a cualquier miniatura o unidad bajo el efecto de una regla que le proporcione el beneficio de

cobertura (aunque no esté sobre un elemento de terreno).

Blanco (como parte de una habilidad): Cuando una habilidad se activa como resultado de que se cumpla una condición (p. ej. [ÁREA]), la condición que activa esa habilidad se comprueba en el momento que el blanco del ataque es elegido, antes de que ninguna miniatura en esa unidad ataque. Si la condición que activa esa habilidad no se cumple, esa habilidad no tiene efecto en ningún ataque de esa secuencia de disparo o combate.

Ejemplo: Una unidad de Desolladores elige una unidad de 10 Mastines de Khorne como blanco de sus ataques de combate. Como los Mastines de Khorne no están bajo mitad de efectivos al ser elegidos como blanco de esos ataques, ningún ataque de los Desolladores tendrá la habilidad *Hambre de carne*.

Blanco (de un ataque): Al resolver un ataque, la unidad blanco de ese ataque también se denomina el blanco del ataque.

Blanco (de una carga): Cuando un jugador declara una carga con una unidad, se dice que cada uno de los blancos de esa carga ha sido declarado como blanco de una carga.

Blanco elegible (deja de ser elegible): Si una unidad que eran un blanco elegible de un ataque o carga cuando fue elegida deja de ser un blanco elegible para dicho ataque o carga (por ejemplo, porque una regla le permite hacer un movimiento fuera de fase que la saca del alcance), la unidad que ataca o carga puede elegir nuevos blancos para esos ataques o esa carga. Ver **Justo después**.

Borde del campo de batalla: El campo de batalla está rodeado por cuatro bordes del campo de batalla.

CARGAR

- **Movimiento de carga:** Movimiento hecho en la fase de carga como parte de una carga con éxito.
- **Distancia de carga:** El resultado de una tirada de carga es el número máximo de pulgadas que cada miniatura en una unidad que carga puede mover al hacer su movimiento de carga. Esto a veces se denomina distancia de carga.
- **Declarar una carga:** Cuando un jugador declara una carga con una unidad, se dice que esa unidad declara una carga.
- **Unidad que carga:** Una unidad que ha declarado una carga es una unidad que carga.
- **Cargar por encima de elementos de terreno con miniaturas Voladoras:** Ver **Mover por encima de elementos de terreno al Volar**.
- **Ha cargado:** Si una unidad hace un movimiento de carga en un turno, hasta el final de ese turno, se considera que esa unidad y todas las miniaturas en ella han cargado.
- **Ha sufrido una carga:** Si una unidad fue blanco de una carga con éxito durante un turno, hasta el final de ese turno, se considera que esa unidad y todas las miniaturas en ella han sufrido una carga.

Casco: En las miniaturas que no tienen peana, se usa la palabra "casco" para significar cualquier parte de esa miniatura que sea la más cercana desde la perspectiva del punto desde el que se mide. Ten en cuenta que puede que esto no se corresponda literalmente con la parte de un vehículo que normalmente se denomina casco.

Chequeo de acobardamiento: Tirada de 2D6 requerida por cada unidad en tu ejército que esté bajo mitad de efectivos en tu fase de mando (Reglas básicas, pág. 11). Si el resultado es menor que el atributo Liderazgo de la unidad, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando esa unidad está acobardada. Algunas reglas requieren que una unidad haga un chequeo de acobardamiento durante una

fase distinta a la de mando, e incluso aunque no estén bajo mitad de efectivos. Las unidades que ya están acobardadas deben hacer igualmente otro chequeo de acobardamiento en esos casos, por si el resultado activa algún efecto adicional, pero superar o fallar el chequeo no cambia el estado de acobardada de esa unidad (superarlo no hace que la unidad deje de estar acobardada, y fallarlo no hace que esté acobardada por más tiempo). Sin importar en qué momento queda acobardada una unidad de tu ejército, solo lo estará hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

Chequeo de Liderazgo: Tira 2D6 y si el total es igual o mayor que el mejor atributo Liderazgo en esa unidad, esta ha superado el chequeo. En caso contrario, ha fallado el chequeo.

CLAVES

- Si una regla específica que se aplica a una miniatura/unidad con una **CLAVE**, solo se aplica a una miniatura/unidad que tenga esa clave en su hoja de datos.
- Si una regla específica que se aplica a miniaturas/unidades "que no sean **CLAVE**", solo se aplica a miniaturas/unidades que no tengan esa clave. Por ejemplo, si una regla se aplica a unidades que no sean **VEHÍCULOS**, solo se aplica a unidades que no tengan la clave **VEHÍCULO**.
- Algunas unidades pueden contener miniaturas con claves distintas. Mientras ese sea el caso, se considera que la unidad tiene todas las claves de todas sus miniaturas, y por tanto se ve afectada por cualquier regla que se aplique a unidades con esas claves. Recuerda que los ataques se realizan contra unidades, no contra miniaturas.

Ejemplo: Una unidad Adjunta contiene una miniatura Líder con la clave **Psíquico**. Mientras ese Líder es parte de la unidad, la unidad entera se considera que tiene la clave **Psíquico**. Si esa unidad es atacada por un arma con la habilidad [ANTIPSIQUICO 4+], toda tirada para herir de 4+ logra una herida crítica, aunque el propio ataque no esté asignado a esa miniatura Líder.

- Si una regla solo se aplica a miniaturas con una clave específica, entonces no se aplica a toda la unidad, solo a las miniaturas en esa unidad que tengan la clave apropiada.
- Un Destacamento **CLAVE** es un Destacamento que solo contiene miniaturas que tengan esa clave (excluyendo cualquier miniatura que especifique que no impide a un Destacamento obtener sus reglas de Destacamento).
- Una regla con una lista de claves separada con una coma, o dos claves separada por la palabra "o" (p. ej. "una unidad **INMORTALES**, **OMNICIDAS** o **NECROGUARDIA**") se refiere a una miniatura/unidad que tenga alguna de esas claves.
- Una regla con múltiples claves adyacentes (p. ej. "una unidad **GUARDIANES AELDARI**") solo se refiere a una miniatura/unidad que tenga todas esas claves.

Colocar en el campo de batalla: Al situar miniaturas, marcadores de objetivo y elementos de terreno en el campo de batalla desde un lugar que no sea el campo de batalla, se dice que son colocados en el campo de batalla. Las miniaturas deben colocarse en coherencia de unidad al colocarlas en el campo de batalla. Si por cualquier motivo, una miniatura no puede ser colocada en el campo de batalla cuando se indica, esa miniatura es eliminada, pero no activa ninguna regla que se active cuando una miniatura es eliminada (p. ej. Final violento).

Combatir: Cuando una unidad combate, las miniaturas en esa unidad se agrupan, atacan y se consolidan.

COMBATIR CON MINIATURAS INDIVIDUALES

Normalmente las unidades son elegidas para combatir, pero algunas

reglas especifican que solo una miniatura en una unidad puede combatir [o puede combatir de nuevo]. En esos casos:

- Esa miniatura puede hacer un movimiento de agruparse, pero debe terminar dicho movimiento en coherencia de unidad.
- Luego esa miniatura realiza un número de ataques con sus armas de combate, como se especifica en el paso de Atacar en combate de la secuencia de combate (Reglas básicas, pág. 33).
- Luego esa miniatura puede hacer un movimiento de consolidar, pero debe terminar el movimiento en coherencia de unidad.

Combatir al morir: Algunas reglas permiten a las miniaturas combatir después de que hayan sido eliminadas, antes de ser retiradas del juego, siguiendo la secuencia de combate normal (Reglas básicas, pág. 33). Una miniatura bajo el efecto de más de una regla similar solo puede combatir una vez después de ser eliminada. Las reglas de "combatir al morir" siempre se resuelven antes de que la unidad atacante (es decir, la unidad que ha eliminado la miniatura que posee esa regla) se consolide, y antes de cualquier otra regla se active por la eliminación de esa miniatura (p. ej. Final violento). Al realizar ataques debido a una regla de combatir al morir, se considera que a la miniatura eliminada le queda 1 herida restante a menos que se indique lo contrario. Después de que una miniatura haya realizado sus ataques de combatir al morir, cualquier otra regla que se active por la eliminación de esa miniatura se activa entonces, y luego es retirada del juego; no consolida.

Completamente encima de (Cráteres): Una miniatura está completamente encima de un elemento de terreno **CRÁTER** si ninguna parte de su peana (o casco) se extiende fuera del borde de ese elemento de terreno.

Con la habilidad "X": Algunas reglas afectan o requieren que elijas a una miniatura o unidad con una habilidad concreta. Al resolver esas reglas, cualquier número que siga a la habilidad es irrelevante al determinar si la regla afecta a esa miniatura o unidad.

Ejemplo: Si una regla te indica que elijas una miniatura de tu ejército con la habilidad Final violento, podrías elegir una miniatura con la habilidad Final violento 1, Final violento 1D3 o Final violento 1D6.

Consolidar (sin moverse): Cuando una unidad se consolida, si ninguna miniatura en esa unidad se mueve realmente, ya sea porque decides no moverlas o porque cada miniatura ya está en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, esa unidad sigue contando como si hubiera consolidado, pero no como si hubiera movido.

Contacto peana con peana: Cuando las peanas de dos miniaturas se tocan, están en contacto peana con peana y están tan cerca como es posible (ver **Tan cerca como sea posible**). Algunas miniaturas son tan grandes que sobresalen de su peana y no es físicamente posible que sus peanas se toquen con las de otras miniaturas. En esos casos, debes medir desde o hasta la peana o casco de la miniatura, lo que esté más cercano, y cuando una miniatura de ese tipo está tan cerca como es físicamente posible de otra miniatura, se considera que las dos están en contacto peana con peana.

Contra (un ataque): Al realizar un ataque, si se hace una tirada de salvación, se dice que la tirada de salvación es contra dicho ataque.

Contra (un ataque con un atributo 'X' de 'Y'): Hay reglas que solo se aplican contra un ataque con un atributo concreto. Si el atributo requerido es FP o Daño, esas reglas se aplican en el paso de asignar ataque de la secuencia de ataque (p. ej. "Cuando se asigne un ataque con un atributo Daño de 1 a una miniatura en esta unidad, suma 1 a

las tiradas de salvación por armadura contra dicho ataque"). Si no es así, se aplican al inicio de la secuencia de ataque.

Controlado (marcador de objetivo): Mientras un jugador controla un marcador de objetivo, se dice que está controlado por ese jugador.

Controlar (marcador de objetivo): Un jugador controla un marcador de objetivo al final de cualquier fase en la que su nivel de control sobre el mismo es mayor que el de su oponente. Ver **Nivel de control**.

Cuando: Si una regla indica que tiene lugar cuando ocurre algo concreto que la activa, a menos que se indique lo contrario, esa regla tiene efecto antes que ninguna otra.

Cuarto del campo de batalla: Ver **Cuarto del tablero**.

Cuarto del tablero: Una cuarta parte del campo de batalla. Si una regla te indica que dividas el campo de batalla en cuatro cuartas partes, debe dividirse usando dos líneas que ambas pasan a través del centro del campo de batalla, una de ellas paralela a un borde del campo de batalla y la otra perpendicular al mismo borde del campo de batalla.

Cuenta como (tirada de dado): Ver **Tratar como (tirada de dado)**.

Daño normal: El daño infligido a una miniatura como resultado del atributo Daño de un arma, en lugar de por otros medios como heridas mortales.

Descarta el resultado más bajo/más alto: Si múltiples reglas indican a un jugador que descarte el menor o mayor resultado de dado de una tirada, el jugador controlador decide el orden en que esas reglas se resuelven, y cada una de ellas hace efecto una tras otra, retirando un dado de la tirada cada vez. Las reglas que se refieren a dobles o triples solo hacen efecto después de que se descarten todos los dados requeridos (ver **Doble** y **Triple**).

Desembarcar miniaturas grandes: Cuando una unidad desembarca de un **TRANSPORTE**, debe desplegarse completamente a 3" o menos de esa miniatura. Si una miniatura que desembarca es tan grande que no es posible desplegarla completamente a 3" o menos (normalmente porque es más grande que 3" en todas direcciones), desplégala con su peana a 1" o menos de la peana o casco de ese **TRANSPORTE**, y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga.

Desplegar unidades: Cuando una unidad es desplegada, se coloca en el campo de batalla. Si una regla especifica que una unidad debe ser desplegada completamente dentro de un área concreta (p. ej. completamente dentro de tu zona de despliegue, o completamente a 6" o menos de un borde del campo de batalla), esa unidad debe desplegarse completamente dentro de esa área (ver **AX" o menos y completamente a X" o menos**). Si una miniatura es tan grande que su peana no puede físicamente ser colocada completamente dentro de esa área, debe desplegarse de forma que esté tocando tu borde del campo de batalla. Durante el turno en que esa miniatura grande es desplegada en el campo de batalla, la unidad de esa miniatura no puede hacer nada de lo siguiente: hacer un movimiento normal, de avanzar o de retroceder; permanecer inmóvil; atacar con armas a distancia; declarar una carga. Algunas miniaturas grandes, normalmente **AERONAVES**, tienen alas y otras partes que se extienden muy por fuera de su peana. Esas miniaturas pueden sobresalir de una zona de despliegue si no es posible colocarlas de otro modo, pero su peana tiene que estar completamente dentro de esa zona de despliegue.

Despliegue rápido (y reserva estratégica): Si una unidad con la habilidad Despliegue rápido llega desde la reserva estratégica, el jugador controlador puede elegir que esa unidad se despliegue usando

o las reglas de reserva estratégica o usando a habilidad Despliegue rápido. Esto también se aplica si una unidad con la habilidad Despliegue rápido se coloca en la reserva estratégica durante la batalla.

Devolver miniaturas a una unidad: Algunas reglas resucitan o devuelven miniaturas a su unidad. Esas miniaturas se añaden a su unidad (ver **Añadir miniaturas a una unidad**) junto con cualquier equipo y mejoras con los que empezaron la batalla. Esas reglas no pueden expandir una unidad por encima de sus efectivos iniciales; las miniaturas adicionales que se devolverían pasado ese punto se ignoran (la única excepción a esto es la habilidad Dividirse de los Horrores Rosa y Horrores Azules). Si una regla devuelve miniaturas a una unidad en la misma fase en que fueron eliminadas, entonces a efectos de asignar ataques más tarde en la misma fase, esas miniaturas no se considera que han perdido heridas o ya se les han asignado ataques en esta fase. Si una miniatura Líder es eliminada luego devuelta al campo de batalla, y la unidad Guardaespaldas a la que estaba adjunta está en el campo de batalla, debe ser devuelta a esa unidad para formar de nuevo una unidad adjunta (si no es así, es devuelta como una unidad separada).

Disparado: Cuando todos los ataques realizados con un arma a distancia han sido resueltos, esa arma ha disparado. Cuando todas las armas a distancia de una miniatura han disparado, esa miniatura ha disparado. Cuando todas las miniaturas en una unidad que está realizando ataques a distancia han resuelto todos esos ataques, esa unidad ha disparado (ver **Resuelto sus ataques**).

Disparar al morir: Algunas reglas permiten a una miniatura disparar tras ser eliminada, antes de ser retirada del juego. Una miniatura afectada por más de una regla de "disparar al morir" solo puede disparar una vez tras ser eliminada, sin importar cuántas reglas de ese tipo puedan aplicarse. Las reglas de disparar al morir siempre se resuelven antes de cualquier otra regla que se active cuando una miniatura es eliminada (p. ej. Final violento). Al realizar ataques por una regla de disparar al morir, la unidad de la miniatura eliminada siempre se considera que ha hecho un movimiento normal ese turno y, a menos que se indique lo contrario, se considera que a la miniatura eliminada le queda 1 herida restante. Las reglas de disparar al morir son también reglas de fuera de fase (ver **Reglas de fuera de fase**).

Disparar de nuevo: Algunas reglas permiten a unidades (o a veces a miniaturas o armas) disparar de nuevo en tu fase de disparo, o disparar "como si fuera tu fase de disparo". Esas reglas no pueden usarse en una unidad a menos que pueda ser elegida para disparar al usar esa regla. Si una unidad dispara de nuevo, cualquier miniatura en esa unidad que ya haya disparado en esa fase con cualquiera de las armas con que esta equipada puede disparar esas armas una vez adicional. Si una miniatura dispara de nuevo, puede disparar con cualquier arma con que esté equipada y con la que ya haya disparado en esa fase una vez adicional. Si una miniatura puede disparar de nuevo con un arma concreta, esa miniatura puede disparar con ella una vez adicional, aunque ya haya disparado con ella en esa fase. Si una regla permite a una unidad, miniatura o arma disparar de nuevo, debe resolver su ataque a distancia original antes de disparar de nuevo.

Ejemplo: Una miniatura en una unidad de Revientainfiernos usa su habilidad ¡Por el Capítulo! tras ser eliminada, lo que le permite disparar una vez adicional. Al hacerlo, esa miniatura sigue la secuencia de ataque normal con sus armas a distancia, atacando y tirando para impactar y para herir como es habitual.

Disputado (marcador de objetivo): Un marcador de objetivo está disputado al final de una fase si el ambos jugadores tienen el mismo nivel de control sobre él. Al inicio de la batalla, todos los marcadores de objetivo en el campo de batalla están disputados.

Distancias horizontales/verticales: Algunas reglas indican que la distancia implicada debe medirse en horizontal o en vertical. Al resolver esas reglas, no midas "en diagonal".

Ver diagramas 1 y 2

Doble: Al hacer una tirada de dados, un doble es una tirada que incluye dos dados con el mismo resultado.

Efectivos iniciales: Los efectivos iniciales de una unidad son el número de miniaturas en ella cuando es añadida a tu ejército.

Efectos persistentes: Algunas reglas aplican un efecto que dura hasta que haya transcurrido cierta duración (p. ej. hasta el inicio de tu siguiente turno). Esos efectos se conocen como efectos persistentes. Si un efecto persistente se aplica a una unidad cuando embarca en un **TRANSPORTE**, anota ese efecto y su duración; si esa unidad desembarca por cualquier motivo, cualquier efecto persistente se sigue aplicando a esa unidad durante el resto de su duración. Si un efecto persistente se aplica a una unidad adjunta y esa unidad deja de ser una unidad adjunta (porque todas sus miniaturas Guardaespaldas o todas sus miniaturas Líder son eliminadas), cualquier efecto persistente se sigue aplicando a la unidad superviviente durante el resto de su duración.

Ejército: El ejército de un jugador consiste en todas las unidades en su hoja de ejército y cualquier unidad que se añada al mismo durante el transcurso de la batalla.

El arma A de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 arma B: Cuando se elige esta opción de equipo para una unidad, todas las miniaturas en esa unidad equipadas con el arma A deben reemplazarla por el arma B. No puedes elegir que algunas miniaturas reemplacen el arma y otras no lo hagan.

El arma A de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 arma B: Cuando se elige esta opción de equipo para una unidad, cualquier número de miniaturas en esa unidad equipadas con el arma A pueden reemplazarla por un arma B cada una. Se puede reemplazar el arma de solo algunas de esas miniaturas y no de otras.

El turno/la fase: Si una regla se activa durante "el turno" o "la fase" en lugar de durante "tu turno", "tu fase", "el turno de tu oponente" o "la fase de tu oponente", esa regla se activa en el turno/fase de ambos jugadores.

Ejemplo: Si una regla indica "Al final de la fase de movimiento, esta miniatura recupera 1 herida perdida", esa regla se activa al final de tu fase de movimiento y al final de la fase de movimiento del oponente.

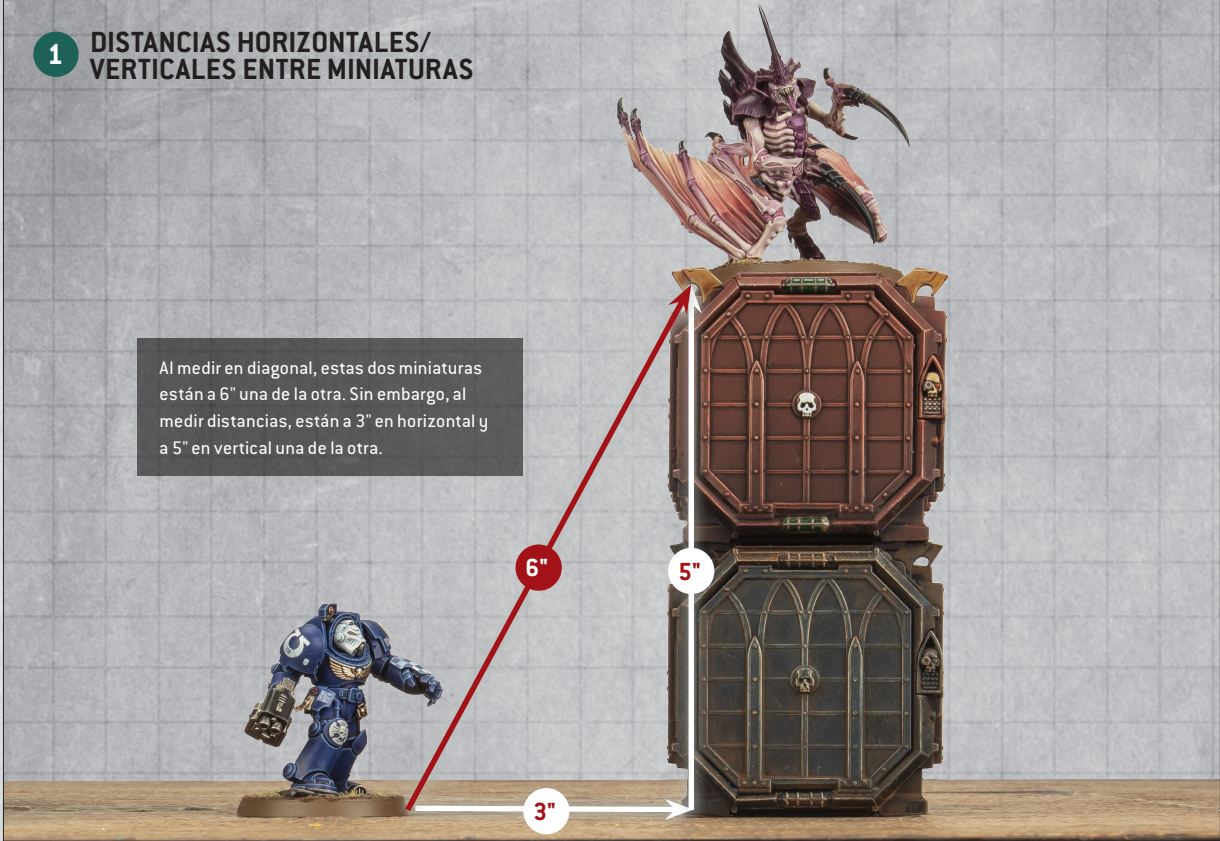
ELIMINADA

- **Miniatura eliminada:** Cuando una miniatura es reducida a 0 heridas, es eliminada y retirada del juego.
- **Unidad eliminada:** Cuando la última miniatura en una unidad resulta eliminada, la unidad es eliminada y retirada del juego.
- **Eliminada por:** Algunas reglas solo se activan si una miniatura o unidad enemiga fue eliminada por ti, o por una miniatura o unidad de tu ejército. Esto significa que la miniatura o unidad enemiga fue eliminada por un ataque realizado por una miniatura de tu ejército, por una herida mortal infligida debido a una regla que use una miniatura de tu ejército, o como resultado de otra regla que use una miniatura de tu ejército y que indique explícitamente que la miniatura o unidad enemiga es eliminada. Las miniaturas o unidades enemigas que son eliminadas por otros medios no han sido eliminadas por ti, ni por una miniatura o unidad de tu ejército.

Equipo de una unidad: Cuando una regla se refiere al equipo de una

1 DISTANCIAS HORIZONTALES/ VERTICALES ENTRE MINIATURAS

Al medir en diagonal, estas dos miniaturas están a 6" una de la otra. Sin embargo, al medir distancias, están a 3" en horizontal y a 5" en vertical una de la otra.



2 DISTANCIA EN HORIZONTAL Y DESPLIEGUE RÁPIDO

El Exterminador llega usando la habilidad Despliegue rápido. No puede ser desplegado a 9" o menos en horizontal de ninguna miniatura enemiga, como este Tiránido Primus (las distancias diagonal y vertical son irrelevantes).



unidad, se refiere a todo el equipo con el que están equipadas las miniaturas en esa unidad.

Estratagemas de tu oponente: Las estrategias que usa tu oponente a veces son llamadas estrategias de tu oponente.

Etiqueta de estrategia: Las etiquetas de una estrategia figuran bajo su título y pueden incluir: Táctica de batalla; Hazaña épica, Ardid estratégico; Equipo. Una estrategia puede tener más de una etiqueta; por ejemplo, una estrategia con "Estrategia Cohorte Radium – Equipo" tiene las etiquetas Cohorte Radium y Equipo.

ÉXITO AUTOMÁTICAMENTE

Cuando una tirada tiene éxito automáticamente, se aplica lo siguiente:

- Si una tirada tiene éxito automáticamente, no tires los dados. Toda regla que se active con un resultado concreto del dado o de la tirada no se activará en una tirada que tenga éxito automáticamente.
- Si una tirada para impactar tiene éxito automáticamente, pasa directamente a la tirada para herir. Tal tirada para impactar no es un impacto crítico, ni activa ningún efecto que se active con un impacto crítico.
- Si una tirada para herir tiene éxito automáticamente, pasa directamente a la asignación del ataque. Esa tirada para herir no es una herida crítica, ni activa ningún efecto que se active con una herida crítica.

Ejemplo: *Un ataque con la habilidad [IMPACTOS LETALES] logra un impacto crítico, por lo que hiere automáticamente al blanco. La tirada para herir de ese ataque tiene éxito automáticamente; no se tiran dados, y por tanto no se activa ninguna regla que dependa de heridas críticas (p. ej. [HERIDAS DEVASTADORAS]).*

Fase de una miniatura/unidad: Cuando una regla se refiere a la fase de una miniatura/unidad (p. ej. "la fase de mando de esta miniatura"), eso significa la fase relevante de su jugador controlador.

Fase de una unidad: La fase de una unidad es la misma que la fase del jugador controlador. Por ejemplo, la fase de movimiento de una unidad es la fase de movimiento de su jugador controlador.

Ficha: Las fichas son ayudas de juego que algunas reglas te indican que coloques junto a una miniatura/unidad para recordarte a ti y a tu oponente que una miniatura/unidad tiene una habilidad con usos limitados o está bajo los efectos de una regla concreta. Las fichas nunca se consideran miniaturas (aunque estén representadas por una miniatura). Si otra miniatura debe mover al espacio que ocupa una ficha, reposiciona la ficha para que se pueda hacer ese movimiento.

Final de la fase/del paso: Las reglas que especifican que tienen lugar al final de una fase o un paso solo hacen efecto después de resolver cualquier otra regla que tendría lugar en esa fase o paso. Esto significa que un jugador no puede usar ninguna regla que tendría lugar durante una fase o paso en cuanto ha hecho efecto una regla de final de la fase. La siguiente fase o paso no empieza hasta que todas las reglas de ese tipo hayan sido resueltas.

HABILIDADES BÁSICAS DUPLICADAS

Las Reglas básicas describen docenas de habilidades, incluyendo habilidades de armas y de despliegue. Estas se denominan habilidades básicas, y la mayoría de miniaturas, unidades, armas o ataques tienen una o varias de ellas de forma innata, o pueden obtenerlas durante la batalla a través de otros medios como estrategias, mejoras o Líderes adjuntos. Sin importar de dónde provienen, si una miniatura, unidad, arma o ataque tiene varias instancias de la misma habilidad

básica, esas habilidades no se acumulan, y solo una instancia de esa habilidad puede hacer efecto a la vez. Si esa habilidad tiene un número detrás (p. ej. [GOLPES SOSTENIDOS 1], Avanzadilla 6"), el jugador controlador debe decidir qué instancia de esa habilidad se aplica cada vez. Ten en cuenta que múltiples instancias de la habilidad [ANTI] solo se consideran iguales si la clave listada tras "Anti" es la misma (p. ej. [ANTIVEHÍCULO 4+] y [ANTIVEHÍCULO 3+] se consideran la misma habilidad, pero no [ANTIVEHÍCULO 4+] y [ANTIINFANTERÍA 2+]).

Ejemplo 1: *El ejército de un jugador incluye una unidad de Eliminadores, que tienen la habilidad Sigilo. Ese jugador ha elegido una habilidad de Destacamento que dice "Todas las unidades de tu ejército ganan la habilidad Sigilo". Los Eliminadores no ganan ningún beneficio adicional por tener esa habilidad por segunda vez, lo que significa que cuando un ataque a distancia toma esa unidad como blanco, se sigue restando 1 a la tirada para impactar (y no 2).*

***Ejemplo 2:** *Una miniatura Veterano de Retaguardia ataca con un rifle bólder de Retaguardia, que tiene un atributo Daño de 1 y la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS]. La miniatura atacante también está afectada por una estrategia que dice "Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas por miniaturas en tu unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS]". Al resolver ataques con ese rifle bólder de Retaguardia en esta fase, el jugador controlador no puede usar ambas instancias de [HERIDAS DEVASTADORAS], lo que significa que cada herida crítica inflige 1 herida mortal en el blanco, y no 2.*

Ejemplo 3: *Una miniatura ataca con un bólder pesado, que tiene la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1]. La miniatura atacante también se ve afectada por una estrategia que dice "Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas por miniaturas en tu unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 2]". Al resolver ataques con ese bólder pesado en esta fase, el jugador controlador no puede usar ambas instancias de [GOLPES SOSTENIDOS]; debe decidir cuál usar, por lo que elige [GOLPES SOSTENIDOS 2], que es más poderosa.*

Herida crítica: Una herida crítica se logra cuando un jugador saca una tirada para herir de 6 sin modificar en un ataque. Las heridas críticas son siempre tiradas para herir con éxito, y también pueden activar efectos adicionales como se describe en ciertas reglas (esos efectos suelen indicar que se activan "con una herida crítica", lo que significa al lograr una herida crítica).

***Heridas devastadoras (y Precisión):** Ver Heridas mortales.

Heridas mortales: No se pueden hacer tiradas de salvación (de ningún tipo) contra daño infligido por heridas mortales, pero las reglas que permiten a las miniaturas ignorar heridas (p. ej. No hay dolor) sí que pueden usarse. Las heridas mortales se aplican de una en una y no se pierden si una miniatura en la unidad blanco es eliminada; sigue aplicándose hasta que todas se hayan resuelto o la unidad blanco sea eliminada. Si una unidad atacante inflige una combinación de heridas mortales y daño normal, resuelve todo el daño normal de la unidad atacante primero. Si un ataque con la habilidad [PRECISIÓN] que puede asignarse a una miniatura **PERSONAJE** que lidera una unidad adjunta puede infligir heridas mortales a su blanco, las heridas mortales infligidas por ese ataque también son asignadas primer a esa miniatura **PERSONAJE**.

Hiere: Si una tirada para herir tiene éxito, el ataque hiere al blanco.

Hiere automáticamente: Si un ataque hiere automáticamente, la tirada para herir de ese ataque tiene éxito automáticamente (ver **Éxito automáticamente**).

Impacta automáticamente: Si un ataque impacta automáticamente, la tirada para impactar del mismo tiene éxito automáticamente (ver **Éxito automáticamente**).

Impacto crítico: Un impacto crítico se logra cuando un jugador saca una tirada para impactar de 6 sin modificar en un ataque. Los impactos críticos son siempre tiradas para impactar con éxito, y también pueden activar efectos adicionales como se describe en ciertas reglas (esos efectos suelen indicar que se activan "con un impacto crítico", lo que significa al lograr un impacto crítico). Al resolver ataques usando la estrategia Disparos preventivos, solo se pueden lograr impactos críticos con tiradas para impactar de 6 sin modificar.

Impactos adicionales: Hay reglas que hacen que los ataques logran impactos adicionales en caso de impacto crítico (p. ej. [GOLPES SOSTENIDOS]). Si la miniatura atacante también tiene alguna otra regla que se activa con impactos críticos (p. ej. [IMPACTOS LETALES]), solo el ataque original se beneficia de dichas reglas. Los impactos adicionales logrados debido a un impacto crítico tienen éxito automáticamente (ver **Éxito automáticamente**).

Ejemplo: Un ataque con las habilidades [GOLPES SOSTENIDOS 1] e [IMPACTOS LETALES] logra un impacto crítico. Ese ataque hiere automáticamente al blanco debido a [IMPACTOS LETALES], pero también logra un impacto adicional por [GOLPES SOSTENIDOS 1]. Ese impacto adicional no se beneficia de la habilidad [IMPACTOS LETALES], por lo que el jugador controlador tira para herir con normalidad.

Impactos letales (y Golpes sostenidos): Ver Impactos adicionales.

Impactos letales (y Heridas devastadoras): Ver Hiere automáticamente.

Inicio de la ronda de batalla/turno/fase: Si una regla se activa al inicio de la ronda de batalla/turno/fase, se activa al inicio de cada ronda de batalla/turno/fase.

Ejemplo: Si una regla se activa "Al inicio de la fase de mando", significa "Al inicio de la fase de mando de cada jugador".

Jugador activo: Se denomina al jugador activo al jugador cuyo turno está teniendo lugar.

Jugador controlador: El jugador controlador de una unidad es el jugador de cuyo ejército forma parte esa unidad.

Justo después: Si una regla se activa "justo después" de que ocurra algo, se resuelve antes de que ocurra nada más. Por ejemplo, si una regla se activa "justo después" de que una unidad elija blancos para sus ataques, esa regla se resuelve antes de resolver esos ataques. La activación de tales reglas puede por tanto interrumpir secuencias normales como la secuencia de ataque o la secuencia de carga. Ver **Blanco elegible (deja de ser elegible)**.

LÍNEA DE BATALLA si...: Algunas reglas otorgan la clave **LÍNEA DE BATALLA** a unidades adicionales de tu ejército, normalmente si eliges un Destacamento concreto o si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** es una miniatura específica. Al reunir tu ejército, esas unidades se consideran **LÍNEA DE BATALLA** a efectos del paso de elegir unidades, aunque el paso de elegir Señor de la guerra viene después.

Llegar como refuerzos/desde la reserva estratégica: Cuando una unidad de refuerzos/de la reserva estratégica es desplegada en el campo de batalla (salvo cuando desembarca de un **TRANSPORTE**), se dice que ha llegado como refuerzos/desde la reserva estratégica.

Logra una herida: se dice que un ataque ha logrado una herida si hiere con éxito al blanco y se llega al paso de asignar ataque de la secuencia de ataque, aunque ese ataque sea luego salvado por una tirada de salvación con éxito, o el daño infligido por el ataque sea ignorado por una habilidad como No hay dolor.

3 LOS GRANDES CAÑONES NUNCA SE CANSAN (ARMAS DE ÁREA Y PISTOLAS)

A El **VEHÍCULO** puede disparar a esta unidad **INFANTERÍA**. Al resolver cada uno de esos ataques, resta 1 a la tirada para impactar a menos que el ataque se realice con una Pistola.

Esta unidad **INFANTERÍA** puede disparar al **VEHÍCULO**. Al resolver cada uno de esos ataques, resta 1 a la tirada para impactar a menos que el ataque se realice con una Pistola. Como el **VEHÍCULO** está en la zona de amenaza de una unidad amiga, las armas de Área no pueden tomarlo como blanco.

B El **VEHÍCULO** puede disparar a esta unidad **INFANTERÍA**. Al resolver cada uno de esos ataques, resta 1 a la tirada para impactar. Como este blanco está en su zona de amenaza, el **VEHÍCULO** no puede atacarlo con armas de Área.

Esta unidad **INFANTERÍA** está en la zona de amenaza del **VEHÍCULO**, por lo que está trabada en combate; sus miniaturas no pueden atacar a distancia salvo con Pistolas (y solo pueden tomar como blanco al **VEHÍCULO** con esos ataques de Pistolas).

Las miniaturas en esta unidad solo pueden atacar a distancia con Pistolas.

Los grandes cañones nunca se cansan (armas de Área y Pistolas): Las unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO** pueden disparar, y ser disparadas, aunque estén trabadas en combate [Reglas básicas, pág. 20].

Ver diagrama 3

Marcador de objetivo (dentro del alcance): Una miniatura está dentro del alcance de un marcador de objetivo si está a 3" o menos en horizontal y 5" o menos en vertical del mismo. Al medir distancias hasta un marcador de objetivo, mide hasta su punto más cercano.

Mejor: Al determinar el "mejor" atributo de una unidad, compara los valores de todos los atributos especificados de todas las miniaturas o armas en esa unidad. El mejor atributo es el valor al que todos los demás son o peores o iguales (ver **0 mejor**).

Ejemplo: Una unidad incluye una miniatura con un atributo Liderazgo de 6+, una con un atributo Liderazgo de 7+ y nueve con un atributo Liderazgo de 8+. El mejor atributo Liderazgo en esa unidad es por tanto 6+.

Mientras esta miniatura lidere una unidad: Estas reglas solo se aplican mientras la miniatura con esa regla es parte de una unidad adjunta, y en caso contrario no hacen efecto. Mientras una miniatura con tal regla es parte de una unidad adjunta, también se beneficia de su propia regla. Si una unidad adjunta contiene más de una miniatura con tales reglas, se considera que ambas miniaturas están liderando esa unidad adjunta, y por tanto se aplican todas. Esas reglas dejan de aplicarse si la unidad deja de ser una unidad adjunta (por ejemplo si la última miniatura Guardaespaldas en esa unidad es eliminada); si esto es resultado de ataques de una unidad enemiga, todas las reglas de "mientras esta miniatura lidere una unidad..." dejan de aplicarse después de que los ataques de la unidad atacante se

hayan resuelto.

Miniatura/unidad distinta: Ver **Otra miniatura/unidad**.

Miniatura/unidad más cercana: Cuando una regla se refiere a la miniatura/unidad más cercana, eso es la miniatura/unidad más cercana a la miniatura/unidad que usa esa regla. Si hay dos o más igual de cerca, el jugador controlador de la miniatura/unidad que usa esa regla elige cuál es la más cercana a efecto de esa regla.

Miniatura/unidad que dispara: Al resolver un ataque a distancia, llamamos miniatura/unidad que dispara a aquella que realiza el ataque.

Modificador positivo: Un modificador que aumenta o mejora un atributo, tirada u otra regla. Ver **Modificadores** (últimas 2 páginas).

Modificador negativo: Un modificador que reduce o empeora un atributo, tirada u otra regla. Ver **Modificadores** (últimas 2 páginas).

Mover en la zona de amenaza: Si una unidad está en la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga, no puede hacer ningún tipo de movimiento salvo retroceder, agruparse o consolidar.

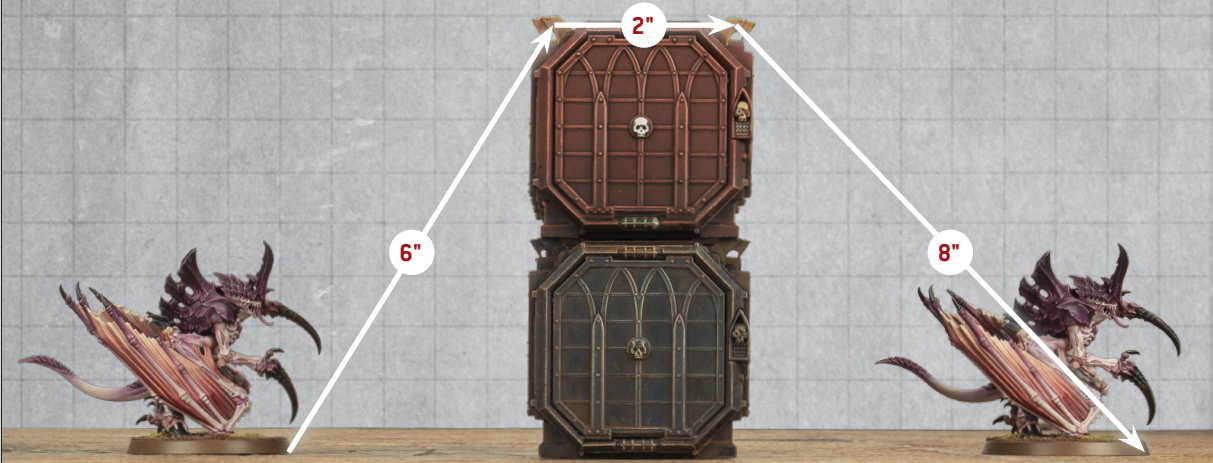
Mover por encima de elementos de terreno al Volar: Las miniaturas que pueden **VOLAR** pueden mover por encima de elementos de terreno al hacer un movimiento normal, de avanzar, de retroceder o de carga. Al hacerlo, debes medir el recorrido por el aire.

Ver diagramas 4 y 5

Mover por encima de miniaturas: Algunas miniaturas tienen una regla que les permite "Mover por encima de miniaturas", o "mover a través de miniaturas". Al mover una miniatura con una regla así,

4 MOVER SOBRE TERRENO "POR EL AIRE" AL VOLAR

Esta miniatura puede **VOLAR**. Al moverla por encima de elementos de terreno con una altura mayor que 2" (todas las miniaturas pueden mover libremente sobre elementos de terreno con una altura de 2" o menos), mides la distancia más corta "por el aire" requerida para mover por encima de ese elemento de terreno. En este ejemplo, la miniatura ha movido un total de 16".

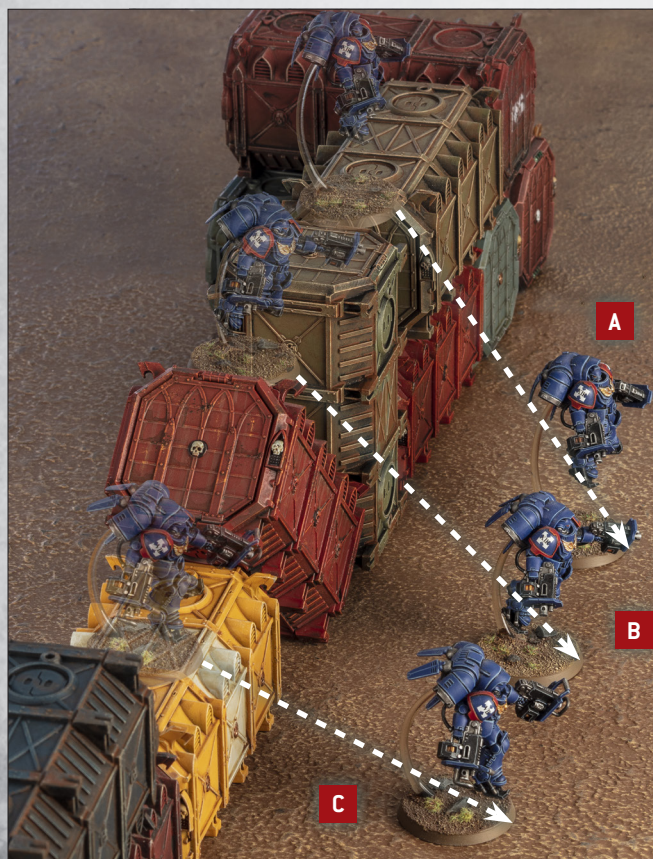


5 MOVER SOBRE ELEMENTOS DE TERRENO DESIGUALES "POR EL AIRE" AL VOLAR

Estas miniaturas pueden **VOLAR** y se mueven sobre un terreno que no tiene una altura uniforme. La distancia movida es el recorrido que la miniatura hace "por el aire", y este debe ser suficiente para que quepa la peana de la miniatura estando paralela a la superficie del campo de batalla y sin inclinarse. Por tanto, la peana de la miniatura A es demasiado ancha para caber por el hueco ante ella, así que debe mover hasta que su peana entera pueda pasar por encima del terreno frente a ella. La miniatura B necesita mover por encima de una parte más elevada para que le quepa la peana, mientras que la miniatura C puede mover por encima de una parte más baja de este terreno.



Para terminar de mover por encima del terreno, las miniaturas se mueven la distancia necesaria por el propio terreno y luego la distancia restante "por el aire" hasta la superficie del campo de batalla, siempre que el movimiento no exceda el atributo Movimiento máximo de la miniatura y que la unidad termine en coherencia de unidad. Si una miniatura no puede finalizar este movimiento, ya sea por no poder mover tanta distancia o no poder acabar en coherencia de unidad, el movimiento no puede hacerse. Ten en cuenta que puede ser posible colocar algunas miniaturas en partes horizontales del elemento de terreno mientras otras se colocan en la superficie del campo de batalla, y esto es válido siempre que la unidad permanezca en coherencia.



puede moverse por la zona de amenaza de miniaturas enemigas, pero no puede terminar un movimiento encima de otra miniatura, no puede terminar un movimiento normal, de avanzar o de retroceder en la zona de amenaza de miniaturas enemigas, y solo puede terminar un movimiento de carga en la zona de amenaza de unidades contra las que ha declarado una carga en esa fase.

Movimiento de agruparse: Un movimiento de 3" que, si se hace, debe terminar con la unidad en coherencia de unidad y en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas. Cada miniatura que hace un movimiento de agruparse debe terminar más cerca de la miniatura enemiga más cercana, y en contacto peana con peana con ella si es posible. Las miniaturas que estén ya en contacto peana con peana no se mueven. Si una regla modifica la distancia a la que una unidad puede agruparse, modifica el movimiento de agruparse que puede hacer cada miniatura en la unidad.

Movimiento de consolidar: Un movimiento de 3" que, si se hace, debe terminar con esa unidad en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas y en coherencia de unidad, o, si eso no es posible, dentro del alcance del marcador de objetivo más cercano y en coherencia de unidad. Si una unidad es capaz de terminar un movimiento de consolidar en la zona de amenaza de uno o más unidades enemigas, cada miniatura que hace un movimiento de consolidar debe terminarlo más cerca de la miniatura enemiga más cercana, y en contacto peana con peana con ella si es posible. Las miniaturas que ya están en contacto peana con peana no se mueven. Si una regla modifica la distancia a la que una unidad puede consolidar, lo que modifica es el movimiento de consolidar que puede hacer cada miniatura en esa unidad.

Movimiento mínimo: Las miniaturas **AERONAVE** tienen un atributo Movimiento de 20+". Esa es la distancia mínima que la miniatura debe mover en la fase de movimiento, y toda parte de su peana debe terminar el movimiento por lo menos a esta distancia de donde empezó.

Nivel de control: El nivel de control de un jugador sobre un marcador de objetivo se determina sumando el atributo Control de Objetivos de todas sus miniaturas que estén dentro del alcance del mismo.

No ha sido elegida para disparar o combatir en esta fase: Esta expresión se usa en varias reglas, normalmente estratagemas que pueden usarse en la fase de disparo o de combate. Al usar tales reglas, la referencia a "disparar" solo se aplica a la fase de disparo, y la referencia a "combatir" solo se aplica a la fase de combate. Por ejemplo, no puedes usar tal regla en una unidad en la fase de disparo porque esa unidad no ha sido elegida para combatir en esa fase.

No hay dolor: Por cada herida que vaya a perder una miniatura con la habilidad No hay dolor, el jugador controlador tira 1D6: si el resultado es igual o mayor que el número listado al final de esa habilidad, no pierde esa herida.

Ejemplo: Un ataque con un atributo Daño de 2 es asignado a una miniatura con la habilidad No hay dolor 5+, y la tirada de salvación no tiene éxito, por lo que el ataque inflige dos puntos de daño. El jugador controlador de esa miniatura tira por tanto 2D6, sacando un 1 y un 6. Dado que el 6 supera el requisito de la habilidad No hay dolor 5+ de esa miniatura, un punto de daño se ignora, y la miniatura solo pierde una herida.

O mejor: Al referirse al valor de una salvación invulnerable, la habilidad No hay dolor, o un atributo seguido de un signo más (+), un valor mejor es uno con un número más bajo antes del signo más.

Por ejemplo, un atributo HA de 2+ es mejor que un atributo HA de 3+. Al referirse al valor de un atributo FP, un valor mejor es uno con un número más alto tras el signo menos (ten en cuenta que un atributo FP de 0 es equivalente a un atributo FP de -0 para tal propósito). Al referirse a cualquier otro atributo, un valor mejor es uno con un número más alto. Por ejemplo, un atributo Resistencia de 5 es mejor que un atributo Resistencia de 4.

O peor: Al referirse al valor de una salvación invulnerable, la habilidad No hay dolor, o un atributo que no sea FP, un valor peor es uno con un número más alto antes del signo más. Por ejemplo, un atributo HA de 3+ es peor que un atributo HA de 2+. Al referirse al valor de un atributo FP, un valor peor es uno con un número más bajo tras el signo menos (ten en cuenta que un atributo FP de 0 es equivalente a un atributo FP de -0 para tal propósito). Al referirse a cualquier otro atributo, un valor peor es uno con un valor más bajo. Por ejemplo, un atributo Resistencia de 4 es peor que un atributo Resistencia de 5.

Otra miniatura/unidad: Cuando una regla se refiere a "otras" miniaturas o unidades respecto a la que tiene esa regla (o una ya mencionada por esa regla), significa una miniatura o unidad distinta a la original. Ten en cuenta que diferentes instancias de la misma hoja de datos se siguen considerando "otras" unidades.

Peana: La mayoría de miniaturas están montadas en una peana. La peana de una miniatura siempre se considera parte de la miniatura.

Peor: Al determinar el "peor" atributo de una unidad, compara los valores de todos los atributos especificados de todas las miniaturas o armas en esa unidad. El peor atributo es el valor al que todos los demás son o mejores o iguales (ver **O peor**).

Ejemplo: Si una unidad contiene una miniatura con un L de 6+, una con un L de 7+ y nueve con un L de 8+, el peor atributo L en esa unidad es 8+.

Permanecido inmóviles: Las unidades de tu ejército que estaban en el campo de batalla al inicio de tu fase de movimiento y no fueron elegidas para moverse en el paso de mover unidades de esa fase (o que te olvidaste de elegir) se da por hecho que han permanecido inmóviles en esa fase.

Por debajo de sus efectivos iniciales (con efectivos iniciales de 1): Si el número de miniaturas restantes en una unidad es menos que sus efectivos iniciales, se dice que la unidad está por debajo de sus efectivos iniciales. Si una unidad tiene unos efectivos iniciales de 1, mientras a esa miniatura le quedan menos que su número de heridas iniciales, se considera que está por debajo de sus efectivos iniciales.

Portador: El portador de una arma, mejora o pieza de equipo es la miniatura equipada con ella.



PRIORIDAD DE REGLAS

Al jugar a Warhammer 40,000, en ocasiones te encontrarás con que dos reglas se contradicen directamente y por tanto no pueden aplicarse ambas. En esos casos, comprueba si una de esas reglas tienen prioridad sobre la otra a continuación.

Prioridad del atacante

Al realizar ataques, en ocasiones te encontrarás con que dos reglas no pueden aplicarse ambas; por ejemplo, cuando una miniatura atacante con una habilidad que permite que sus ataques hieran con éxito con 2+ toma como blanco a una unidad con una habilidad que dice que solo puede ser herida con 4+. En esos casos, las reglas de la miniatura atacante tienen prioridad.

Prioridad de refuerzos

Al desplegar unidades de refuerzo, en ocasiones te encontrarás con que dos reglas no pueden aplicarse ambas; por ejemplo, cuando una unidad llega usando la habilidad Despliegue rápido (que le permite desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de toda unidad enemiga) pero una unidad enemiga tiene una regla que impide a las unidades de refuerzo enemigas ser desplegadas a 12" o menos. En esos casos, las reglas que limitan el despliegue de unidades de refuerzo tienen prioridad sobre las que indican dónde pueden ser desplegadas.

Puede ser elegida para disparar (sin tener armas a distancia): A menos que una unidad haya avanzado o retrocedido este turno o esté trabada en combate, puede ser elegida para disparar, incluso aunque ninguna de sus miniaturas están equipadas con armas a distancia. Esto significa que puede ser elegida para cualquier regla que requiera elegir una unidad que puede ser elegida para disparar.

Recuperar heridas: Cuando una miniatura recupera un número de heridas, recupera hasta ese número de heridas perdidas. Esto no puede hacer que la miniatura tenga más heridas restantes que al empezar la batalla.

Redesplegar: Algunas reglas te permiten redesplegar algunas de tus unidades. Al hacerlo, retiras esas unidades del campo de batalla una vez ambos jugadores hayan terminado de desplegar sus ejércitos, pero antes de que empiece el primer turno, y luego desplégalas de nuevo usando todas las reglas normales. Si ambos jugadores tienen reglas que les permiten redesplegar unidades, deben turnarse para redesplegar sus unidades, de una en una, empezando por el Atacante.

Refuerzos/Unidades de refuerzo: Ver **Unidades de reserva**.

REGLAS DE FUERA DE FASE

Algunas reglas permiten a una miniatura o unidad mover, disparar, cargar o combatir fuera de la secuencia normal del turno. Por ejemplo, la estrategia Disparos preventivos permite a una unidad disparar en el turno del oponente como si fuera tu fase de disparo. Al usar reglas de fuera de fase para realizar una acción como si fuera una de tus fases, no puedes usar ninguna otra regla que normalmente se active en esa fase.

Ejemplo: En la fase de movimiento de tu oponente, usas la estrategia Disparos preventivos para que un Whirlwind de tu ejército dispare como si fuera tu fase de disparo. El Whirlwind tiene la habilidad Bombardeo acobardante, que se usa "En tu

fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado". Dado que Disparos preventivos es una regla de fuera de fase, solo permite al Whirlwind hacer la acción especificada (en este caso, disparar como si fuera tu fase de disparo) y no activa ninguna otra regla que normalmente se usaría en tu fase de disparo. Esto significa que la habilidad Bombardeo acobardante del Whirlwind no hace efecto al resolver esos ataques, y no puedes usar otras estrategias que se usen en tu fase de disparo para afectar a esos ataques.

Reglas que se activan tras elegir blanco: Ver **Blanco elegible (deja de ser elegible)** y **Justo después**.

REPETIR TIRADAS

- Un dado nunca puede repetirse más de una vez.
- Al repetir una tirada que implica varios dados (p. ej. 2D6), se deben repetir todos los dados que forman parte de dicha tirada.
- Si una regla te permite repetir resultados de dado específicos, solo se pueden repetir los dados que hayan sacado ese resultado.
- Si una regla te permite repetir un resultado de dado específico, pero el resultado se obtiene dividiendo en dos un D6 (como al tirar 1D3), debes usar el valor de la tirada dividida para determinar si se puede repetir, no el valor del D6 original. Por ejemplo, si una regla te permite repetir resultados de 1, y tiras 1D3, puedes repetirlo si el D6 saca un 1 o 2 (lo que equivale a un 1 en 1D3).
- Los modificadores se aplican después de haber repetido todas las tiradas que sean posibles repetir.
- Si una regla te permite repetir más de un tipo de tirada (p. ej. "Puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir"), puedes decidir cuáles de las tiradas listadas quieres repetir y cuáles no; no tienes que decidir entre repetir las o todas o ninguna.

Resistencia combinada: Ver **Atributo Resistencia de una unidad**.

Resolver un ataque: Cuando la secuencia de ataque para un único ataque ha terminado, ese ataque ha sido resuelto.

Resuelto sus ataques: Cuando una unidad atacante ha terminado de realizar todos sus ataques, se dice que ha resuelto todos sus ataques.

Resultado de dado (sin efecto indicado): Algunas reglas se activan con resultados concretos en una tirada. Si el resultado sacado no tiene ningún efecto correspondiente indicado, no ocurre nada.

Ejemplo: Si una regla indica "tira 1D6: con 2-5, la unidad enemiga más cercana sufre 1 herida mortal; con un 6, la unidad enemiga más cercana sufre 1D3 heridas mortales", y sacas un 1, no ocurre nada.

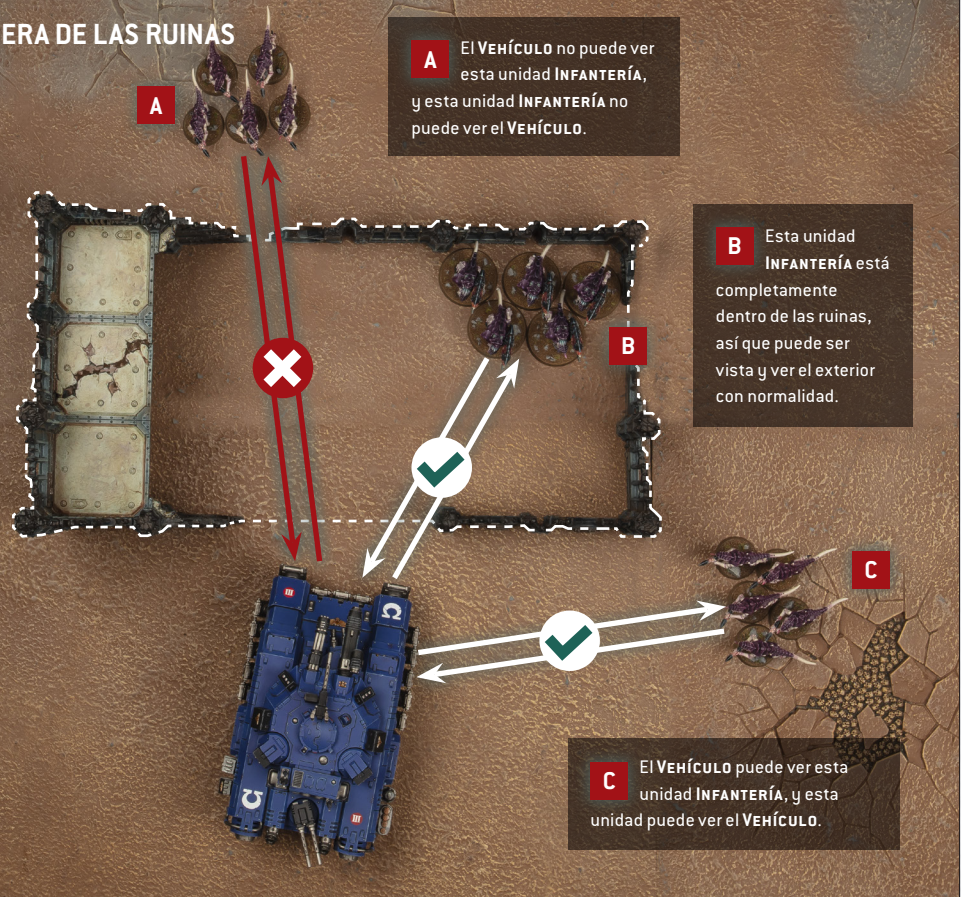
Resultado más alto: Si una regla hace referencia al resultado más alto y una tirada implica varios dados, si más de uno de esos dados sacan el mismo valor y dicho valor es el más elevado, el jugador activo debe elegir uno de esos dados como el resultado más alto.

Resultado más bajo: Si una regla hace referencia al resultado más bajo y una tirada implica varios dados, si más de uno de esos dados sacan el mismo valor y dicho valor es el menos elevado, el jugador activo debe elegir uno de esos dados como el resultado más bajo.

Ruinas (y visibilidad): Los diagramas ilustran cómo se ve afectada la visibilidad cuando las unidades están dentro, completamente dentro o detrás de **RUINAS**.

Ver diagramas 6, 7 y 8

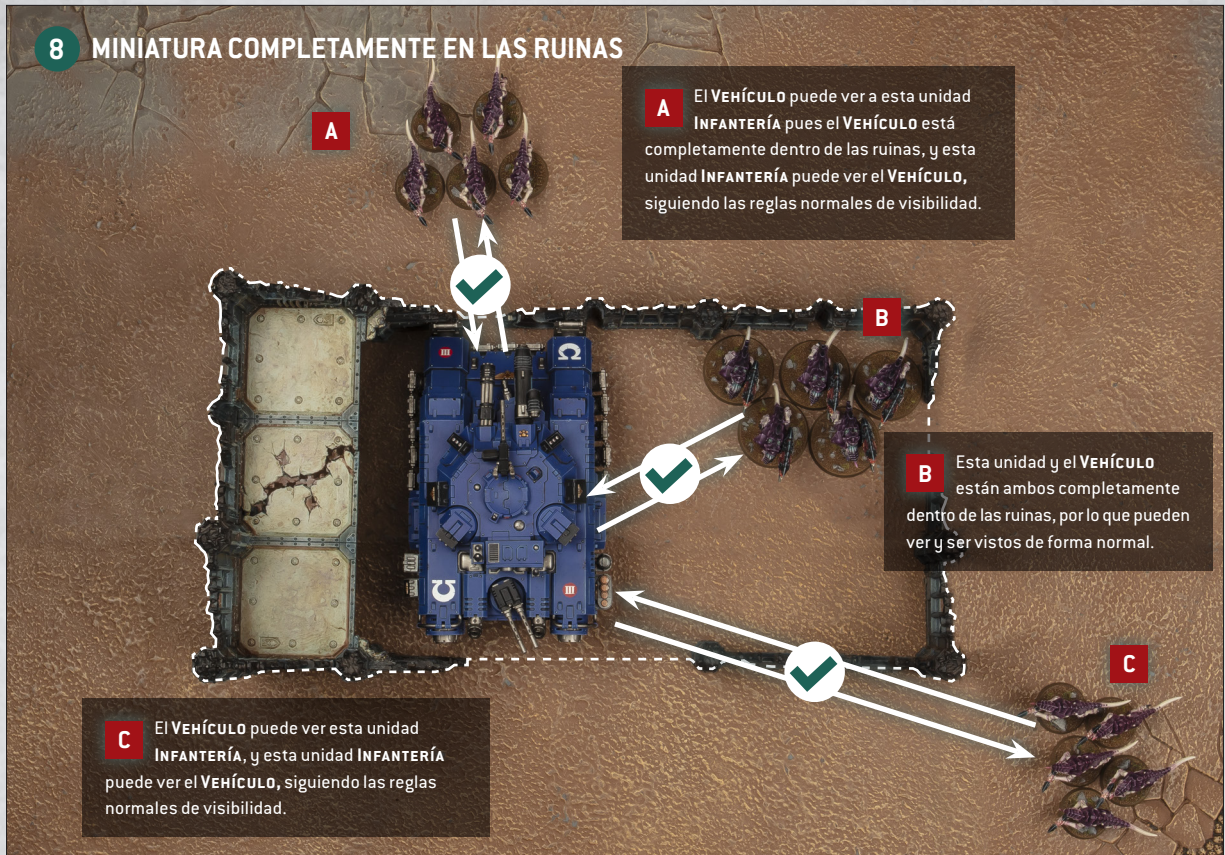
6 MINIATURA FUERA DE LAS RUINAS



7 MINIATURA PARCIALMENTE EN LAS RUINAS



8 MINIATURA COMPLETAMENTE EN LAS RUINAS



Salvado: Se dice que un ataque o daño es salvado si cualquier tipo de tirada de salvación hecha como resultado ha tenido éxito y evitado que una miniatura sufra daño.

Se agrupa: Cuando una unidad elegible es elegida para combatir, primero se agrupa y sus miniaturas pueden hacer un movimiento de agruparse. Si ninguna miniatura en la unidad se mueve porque ya están todas en contacto peana con peana con miniaturas enemigas, aún se considera que la unidad se ha agrupado a efectos de reglas que se activen cuando una unidad se agrupa o termina un movimiento de agruparse, pero no se considera que han movido.

Se considera (tirada de dado): Ver **Tratar como (tirada de dado)**.

Ser elegida para disparar (cuando se está equipada con armas a distancia): A no ser que una regla lo especifique de modo contrario, las unidades que han disparado no pueden ser elegidas para disparar hasta el inicio de la siguiente fase.

Sufre daño: Si un ataque llega al paso de infligir daño de la secuencia de ataque, se dice que la miniatura a la que fue asignado ese ataque ha sufrido daño, incluso aunque esa miniatura luego use una regla para ignorar las heridas infligidas o use una regla que haga que esas heridas no se pierdan.

Supera automáticamente: Ver **Éxito automáticamente**.

Tan cerca como sea posible: Si una regla te indica que muevas una miniatura "tan cerca como sea posible" de una unidad, miniatura o marcador de objetivo, debes terminar el movimiento de esa miniatura en contacto peana con peana con dicha unidad, miniatura

A El **VEHÍCULO** puede ver a esta unidad **INFANTERÍA** pues el **VEHÍCULO** está completamente dentro de las ruinas, y esta unidad **INFANTERÍA** puede ver el **VEHÍCULO**, siguiendo las reglas normales de visibilidad.

B Esta unidad y el **VEHÍCULO** están ambos completamente dentro de las ruinas, por lo que pueden ver y ser vistos de forma normal.

C El **VEHÍCULO** puede ver esta unidad **INFANTERÍA**, y esta unidad **INFANTERÍA** puede ver el **VEHÍCULO**, siguiendo las reglas normales de visibilidad.

o marcador de objetivo si su movimiento es suficiente para hacer tal cosa sin romper ninguna otra restricción (como la coherencia de unidad), o tan cerca como puedas si su movimiento no es suficiente. Si una miniatura ya está tan cerca como es posible de una unidad, miniatura o marcador de objetivo cuando se le indica que se mueva tan cerca como sea posible de una unidad, miniatura o marcador de objetivo, esa miniatura no puede moverse, pero se sigue considerando que ha hecho el movimiento en cuestión.

Terminado de realizar sus ataques: Cuando todos los ataques de una unidad atacante se han resuelto, ha terminado de realizar sus ataques.

Tierra de nadie: Cualquier parte del campo de batalla que no sea la zona de despliegue de ningún jugador se denomina tierra de nadie.

Tirada de daño: Al determinar un atributo Daño con un valor aleatorio, esa tirada se denomina tirada de daño.

Todas sus heridas restantes: Una miniatura tiene todas sus heridas restantes si su número de heridas restantes es igual a su atributo Heridas.

Total de puntos: Los valores en puntos combinados de todas las unidades del ejército de un jugador.

Trabada en combate: Mientras una unidad está en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, se dice que está trabada en combate. Las unidades trabadas en combate no pueden ser elegidas para disparar ni pueden ser elegidas como blanco de un ataque a distancia. Las unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO** son excepciones a

esto (ver **Los grandes cañones nunca se cansan**).

Tratar como (tirada de dado): Cuando un resultado de dado es "tratado como" otro valor, cualquier regla que haría efecto si se hubiera sacado ese resultado hace efecto.

Trazar una línea: Cuando se te indica que traces una línea entre dos puntos, dibuja una línea recta imaginaria de 1mm de grosor entre dichos puntos. Si se te indica que hagas eso entre dos miniaturas, hazlo entre los puntos más cercanos de sus peanas o cascos.

Triple: Al hacer una tirada de dados, un triple es una tirada que incluye tres dados con el mismo resultado.

Tú: Si una regla hace referencia a "ti" o a "tú", se está refiriendo al jugador controlador.

Tu unidad (en estrategias): El término "tu(s) unidad(es)" en la sección Efecto de las estrategias siempre se refiere a la(s) unidad(es) elegidas en la sección Blanco de esa estrategia, y nunca se refiere a otras unidades de tu ejército.

Tus estrategias: Las estrategias que usas tú a veces son llamadas tus estrategias.

Un solo blanco (miniatura): Cuando una miniatura ataca con una o más armas a distancia, si todos los ataques realizados con esas armas a distancia toman como blanco a la misma unidad, se dice que esa miniatura dispara a un solo blanco.

Un solo blanco (unidad): Cuando una unidad es elegida para disparar, si todas las miniaturas en esa unidad que realizan ataques toman como blanco a la misma unidad con todos esos ataques, se dice que la unidad atacante dispara a un solo blanco.

Unidades juntas con múltiples Personajes (asignar ataques): Algunas unidades pueden tener más de una unidad Líder adjunta, por lo que pueden contener más de una miniatura **PERSONAJE**. Cada vez que un ataque con la habilidad [PRECISIÓN] hiere con éxito a tal unidad, el jugador controlador de la miniatura atacante puede decidir

asignar ese ataque a cualquier miniatura **PERSONAJE** visible en esa unidad, en lugar de seguir la secuencia de ataque normal. En esos casos, asigna todos los ataques de [PRECISIÓN] que hieran con éxito antes de que se haga ninguna tirada de salvación.



Unidades juntas con múltiples Personajes (no más de dos):

Algunas miniaturas tienen reglas que les permiten adjuntarse a una unidad especificada aunque ya haya otro **PERSONAJE** especificado adjuntado a esa unidad (p. ej. miniaturas Teniente adjuntándose a unidades ya lideradas por un Capitán o Señor del Capítulo).

En todos esos casos, solo se puede añadir una única miniatura adicional con ese tipo de reglas a una unidad ya liderada por un **PERSONAJE** distinto.

Ejemplo: Una **ESCUADRA DE INTERCESORES** tiene un **CAPITÁN** adjuntado a ella. No puedes adjuntar a la vez un **TENIENTE** y un **APOTECARIO** a esa unidad, aunque ambas miniaturas tengan reglas al respecto; solo una de ellas puede adjuntarse junto al **CAPITÁN**.

Unidades de reserva: Cualquier unidad que empieza la batalla en un lugar que no sea el campo de batalla, y que no está embarcada en un **TRANSPORTE** que empieza la batalla en el campo de batalla, se considera una unidad de reserva. Cuando una unidad de reserva es desplegada en el campo de batalla, se considera que ha hecho un movimiento normal en esa fase. Las unidades de reserva que no han sido desplegadas en el campo de batalla al final de la batalla se consideran eliminadas.

Unidades embarcadas: Las unidades embarcadas en un **TRANSPORTE** no cuentan como si estuvieran en el campo de batalla a efectos de reglas. Esto significa que, a menos que se especifique lo contrario, las unidades embarcadas no pueden hacer nada (disparar, combatir, usar habilidades, etc.). De modo similar, no puedes tomar una unidad embarcada como blanco de ninguna regla, incluyendo estratagemas.

UNIDADES REEMPLAZADAS

Algunas reglas permiten retirar unidades del campo de batalla y reemplazarlas por una nueva unidad con todos sus efectivos. En esos casos, se aplican los siguientes puntos:

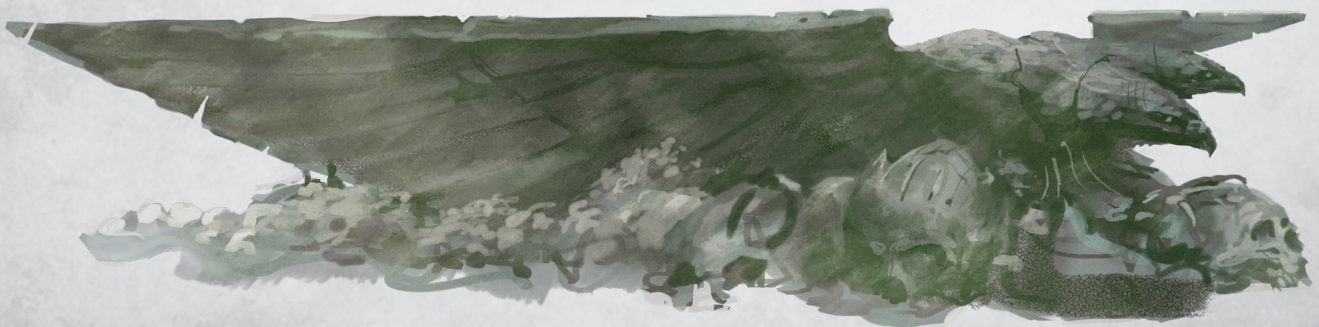
1. Si se usan en la fase de movimiento, esas reglas pueden usarse en unidades que han llegado como refuerzos en esta fase, y en unidades que ya han sido elegidas para mover en esta fase.
2. Las reglas que son activadas por o que se aplican a unidades de reserva o unidades que son "desplegadas en el campo de batalla como refuerzos" también son activadas por y se aplican a una unidad de reemplazo cuando es colocada en el campo de batalla.

UNIDADES REPOSICIONADAS

Algunas reglas permiten a unidades ser reposicionadas, es decir, retiradas del campo de batalla y luego colocadas de nuevo en el mismo. En esos casos, se aplican los siguientes puntos:

1. Si se usan en la fase de movimiento, esas reglas pueden usarse en unidades que han llegado como refuerzos en esta fase, y en unidades que ya han sido elegidas para mover en esta fase.
2. Las reglas que son activadas por o que se aplican a unidades de reserva o unidades que son "desplegadas en el campo de batalla como refuerzos" también son activadas por y se aplican a una unidad reposicionada cuando es colocada de nuevo.
3. Una unidad reposicionada cuenta como si hubiera hecho un movimiento normal en la fase en la que es colocada de vuelta.
4. Si una unidad reposicionada está bajo mitad de efectivos y no estaba en el campo de batalla durante tu fase de mando, debe hacer un chequeo de acobardamiento como si fuera tu fase de mando después de ser colocada de vuelta.
5. Si una unidad está por debajo de sus efectivos iniciales al ser retirada del campo de batalla para ser reposicionada, las miniaturas eliminadas no son devueltas a la unidad cuando es colocada de nuevo. Asimismo, las miniaturas heridas en esa unidad no recuperan heridas perdidas al ser colocadas de vuelta.
6. Cuando una unidad es retirada del campo de batalla para ser reposicionada, cualquier regla que la afecte durante una duración especificada o bajo circunstancias especificadas sigue afectándole mientras esa duración/esas circunstancias se apliquen. Por ejemplo, una unidad que estaba dentro del alcance de una habilidad de Aura cuando fue retirada no se ve afectada por la misma si es red desplegada fuera del alcance del Aura, mientras que una unidad que estaba acobardada cuando fue retirada seguirá acobardada hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

VEHÍCULOS CON PEANAS: Al medir desde y hasta **VEHÍCULOS** con peanas (excepto **AERONAVES** y **BÍPODE**) siempre se miden desde la parte más cercana de la miniatura a efectos de todas las reglas (p. ej., medir desde o hasta la peana o el pecio, lo que más cerca está). Cuando una miniatura termina un movimiento dentro de la zona de amenaza de uno o más **VEHÍCULOS** con peanas (excepto **AERONAVES** y **BÍPODE**) se considera que está en contacto directo con dicho(s) **VEHÍCULO(S)** mientras esté a 0" horizontalmente y 5" verticalmente de cualquier parte de dichas miniaturas **VEHÍCULO**.

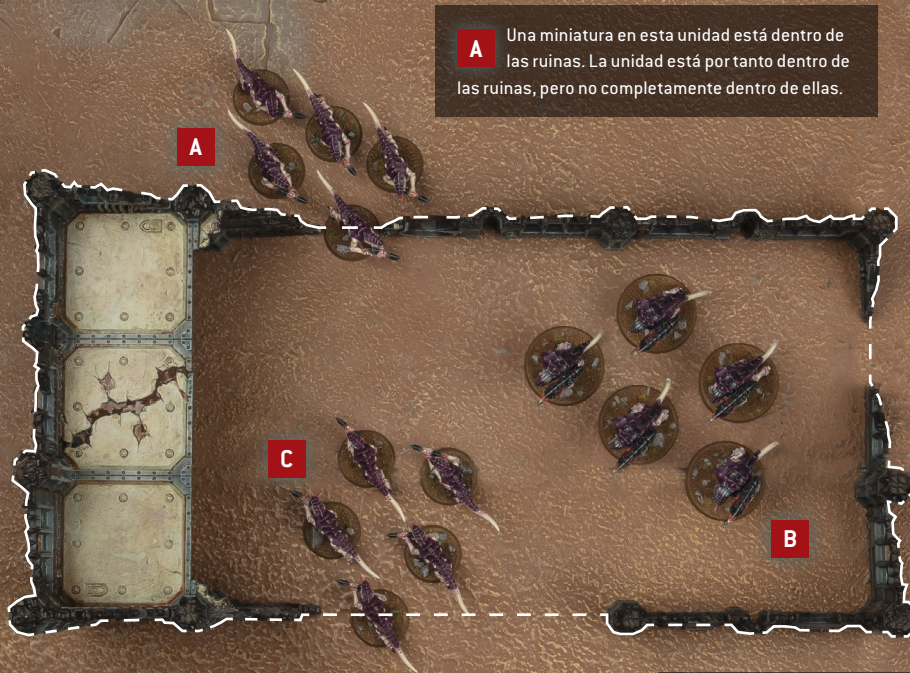


A X" O MENOS Y COMPLETAMENTE A X" O MENOS

- **A X" o menos:** Si una regla dice que se aplica a una distancia especificada "o menos", se aplica a cualquier distancia que no supere la distancia especificada. Por ejemplo, a 1" o menos significa cualquier distancia que no esté más lejos que 1".
- **Miniatura/unidad a X" o menos:** Una miniatura está a una distancia especificada o menos si alguna parte de su peana (o casco) está a esa distancia o menos. Una unidad está a una distancia especificada o menos si una o más de sus miniaturas están a esa distancia o menos.
- **Miniatura/unidad completamente a X" o menos:** Una miniatura está completamente a una distancia especificada o menos si cada parte de su peana (o casco) está a esa distancia o menos. Del mismo modo, una miniatura está completamente dentro de un elemento de terreno como un bosque o ruinas si ninguna parte de su peana (o casco) se extiende fuera del contorno de ese elemento de terreno. Una unidad está completamente a una distancia especificada o menos si cada miniatura en esa unidad está completamente a esa distancia o menos.



9 DENTRO DE Y COMPLETAMENTE DENTRO DE RUINAS



A Una miniatura en esta unidad está dentro de las ruinas. La unidad está por tanto dentro de las ruinas, pero no completamente dentro de ellas.

C Cuatro miniaturas en esta unidad están completamente dentro de las ruinas, y una miniatura está solo dentro de las ruinas. La unidad está por tanto dentro de las ruinas, pero no completamente dentro de ellas.

B Toda miniatura en esta unidad está completamente dentro de las ruinas. La unidad está por tanto completamente dentro de las ruinas.

VISIBILIDAD

- **Miniatura/unidad Visible:** Si alguna parte de otra miniatura puede ser vista desde cualquier parte de la miniatura que observa, esa otra miniatura es visible para ella. Si una miniatura en una unidad es visible, se dice que la unidad es visible para la miniatura que observa.
- **Miniatura completamente visible:** Si cada parte de otra miniatura que esté encarada hacia la miniatura que observa puede ser vista desde cualquier parte de la miniatura que observa, se dice que esa otra miniatura es completamente visible para la miniatura que observa; es decir, la miniatura que observa tiene línea de visión hasta todas las partes de otra miniatura que estén encaradas hacia ella, sin que ninguna otra miniatura o elemento de terreno las obstruyan. Si una miniatura es completamente visible para cada miniatura en una unidad que observa, entonces esa miniatura es completamente visible para la unidad que observa.
- **Unidad completamente visible:** Si cada miniatura en una unidad es completamente visible para una miniatura que observa, entonces esa unidad es completamente visible para la miniatura que observa. Si cada miniatura en una unidad es completamente visible para cada miniatura en una unidad que observa, entonces esa unidad es completamente visible para la unidad que observa. A efectos de determinar si una unidad enemiga es completamente visible, una miniatura puede ver a través de otras miniaturas en su propia unidad y a través de otras miniaturas en la unidad a la que observa.

VOLAR: Si la hoja de datos de una unidad tiene la clave **VOLAR**, se dice que esa unidad puede **VOLAR**. Cuando hace un movimiento normal, de avanzar o de retroceder, sus miniaturas pueden mover por encima de miniaturas enemigas como si no estuvieran ahí. Eso también significa que las miniaturas **MONSTRUO** y **VEHÍCULO** que pueden **VOLAR** pueden mover por encima de otras miniaturas **MONSTRUO** y **VEHÍCULO** al hacer ese movimiento. Cuando esas miniaturas empiezan o terminan un movimiento sobre un elemento de terreno, en lugar de medir su recorrido por el campo de batalla, mide la distancia que se desplaza en línea recta, "por el aire" (ver **Mover sobre elementos de terreno al Volar**).

Zona de amenaza de una unidad: La zona de amenaza de una unidad es el área cubierta por la zona de amenaza de todas las miniaturas en esa unidad.

MODIFICADORES

Los modificadores son reglas que cambian un valor numérico de un valor a otro. Esto puede incluir el resultado de una tirada, los atributos de una miniatura, y otros. Esta sección detalla cómo aplicar modificadores en tus partidas. En todos los casos:

1. Todos los modificadores son acumulativos.
2. Si una regla te indica que cambies o sustituyas un atributo por un valor específico, cambia el atributo relevante al nuevo valor antes de aplicar cualquier modificador que se aplique debido a otras reglas (si lo hay) al nuevo valor.
3. Luego debes aplicar modificadores de división antes que modificadores de multiplicación, luego modificadores de suma y por último modificadores de resta.
4. Redondea al alza las fracciones tras aplicar todos los modificadores.

Ejemplo 1: Una miniatura está bajo los efectos de dos habilidades, una que indica al jugador controlador que "duplica el atributo Ataques de sus armas de combate" y la otra que dice "suma 1 al atributo Ataques de sus armas de combate". Esos dos modificadores ($\times 2$ y $+1$) son acumulativos y se aplican a la vez. Si esa miniatura tuviera un arma de combate con un atributo Ataques sin modificar de 3, entonces tras aplicar los modificadores, este pasaría a ser 7 ($3 \times 2 = 6$, luego $6 + 1 = 7$).

Ejemplo 2a: Un Anciano lidera una unidad de Intercesores (Control de Objetivos = 2). La unidad está en la zona de amenaza de una unidad de Enjambres Devoradores cuya habilidad Horrores quitinosos indica que "Cuando una unidad enemiga está en la zona de amenaza de esta unidad, reduce a la mitad el atributo Control de Objetivo de las miniaturas en esa unidad enemiga". El Anciano tiene la habilidad Estandarte Astartes, que dice "Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas en esa unidad". Los modificadores de división se aplican antes que los de suma, lo que significa que el CO final modificado de cada miniatura Intercesor en esa unidad es 2 ($2/2 = 1$, y luego $1 + 1 = 2$).

Ejemplo 2b: La misma unidad de Intercesores del Ejemplo 2a queda acobardada, lo que cambia el atributo CO de sus miniaturas a 0. Esto ocurre antes que se apliquen los modificadores de Horrores quitinosos y Estandarte Astartes, lo que significa que el CO final modificado de cada miniatura Intercesor en esa unidad es 1 ($2 \rightarrow 0$, luego $0/2 = 0$, y luego $0 + 1 = 1$).

Modificar atributos

Algunas reglas modifican los atributos de miniaturas, armas y ataques. En esos casos, se aplican los siguientes puntos:

- Si una regla te indica que modifiques el atributo Habilidad de Armas (HA) de una miniatura, modifica el atributo HA de cada arma de combate con la que está equipada esa miniatura.
- Si una regla te indica que modifiques el atributo Habilidad de proyectiles (HP) de una miniatura, modifica el atributo HP de cada arma a distancia con la que está equipada esa miniatura.
- Los atributos Fuerza, Resistencia, Ataques y Daño no pueden modificarse por debajo de 1. La excepción a esto es cuando una regla indica específicamente que puedes cambiar un atributo Daño a 0, lo cual se aplica antes de cualquier otro modificador.
- Un atributo Liderazgo no puede ser modificado hasta 4+ (o mejor), o hasta 9+ (o peor).
- Los atributos Factor de Penetración y Control de Objetivos no pueden modificarse para ser peores que 0.

- Los atributos Movimiento y Alcance no pueden modificarse para ser menos que 1".
- Atributos de 20+, -, * y N/A no pueden modificarse.
- Si una habilidad modifica el atributo Daño de un arma, y esa arma puede infligir heridas mortales además del daño normal, el modificador no se aplica a ninguna herida mortal que inflija.

Modificar atributos al mejorarlos, reducirlos o empeorarlos

Cuando estos términos se usan en reglas, se aplican los siguientes puntos:

- **Mejorar HA, HP, S y L:** Al mejorar un atributo HA, HP, S o L, resta a su valor la cantidad apropiada antes del signo más, p. ej. mejorar en 1 una HA de 3+ resultaría en una HA de 2+. Los atributos HA, HP y S nunca pueden mejorarse a 1+ o mejor.
- **Reducir HA, HP, S y L:** Al reducir un atributo HA, HP, S o L, suma a su valor la cantidad apropiada antes del signo más, p. ej. reducir en 1 una HA de 3+ resultaría en una HA de 4+.
- **Mejorar FP:** Al mejorar un atributo FP, resta al atributo la cantidad apropiada, p. ej. mejorar en 1 un FP de -1 resultaría en un FP de -2; mejorar en FP de 0 resultaría en un FP de -1.
- **Reducir o empeorar FP:** Al reducir o empeorar un atributo FP, suma al atributo la cantidad apropiada, hasta un máximo de 0, p. ej. reducir /empeorar en 1 un FP de -1 resultaría en un FP de 0; reducir /empeorar en 1 un FP de 0 resultaría en un FP de 0.

*Modificar un atributo Daño y Heridas devastadoras

Algunas reglas modifican el atributo Daño de un ataque que tiene la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

- Cuando una regla modifica el atributo Daño de un ataque, si ese ataque logra una herida crítica, el atributo Daño se modifica antes que se aplique el daño como heridas mortales.

Modificar un atributo de una unidad

Algunas reglas modifican los atributos no de una sola miniatura, arma o ataque, sino los atributos de una unidad.

- Cuando una regla modifica el atributo de una unidad, modifica ese atributo para cada miniatura o arma en esa unidad.

Modificar tiradas de dado

Algunas reglas modifican los resultados de tiradas de dado. En esos casos, se aplican los siguientes puntos:

- Los modificadores se aplican después de cualquier repetición de esa tirada.
- Una tirada puede modificarse por encima de su máximo valor posible (por ejemplo, una tirada de 1D6 puede modificarse por encima de 6).
- Una tirada no puede modificarse por debajo de 1. Si, tras aplicar todos los modificadores, una tirada sería menos que 1, ese resultado se considera un 1.
- Algunas tiradas no pueden modificarse más de -1 o +1 (p. ej. las tiradas para impactar). En esos casos, después de calcular todos los modificadores acumulativos de una tirada, si el modificador total sería -2 o peor, se cambia por -1. Del mismo modo, después de calcular todos los modificadores acumulativos de una tirada, si el modificador total sería +2 o mejor, se cambia por +1.

Modificar el coste en PM de una estratagema

Algunas reglas modifican el coste de usar ciertas estratagemas. En esos casos, se aplican los siguientes puntos:

- El coste de PM de una estratagema no puede reducirse a menos de OPM.
- Si una regla modifica el coste de PM de una estratagema cuando la usas, pero no especifica una duración de ese modificador, el modificador solo se aplica a ese uso de la estratagema.

Ignorar modificadores

Algunas reglas permiten a un arma, miniatura o unidad ignorar modificadores a atributos o tiradas.

- Cuando una regla indica "puedes ignorar cualquier modificador, o todos ellos", listará los atributos, tiradas o chequeos para los que puedes ignorar los modificadores, sin importar su origen. Esto significa que puedes decidir ignorar todos los modificadores especificados, o solo algunos de ellos. Por ejemplo, puedes decidir aplicar los modificadores positivos o beneficiosos a un atributo, tirada o chequeo e ignorar los modificadores negativos o perjudiciales.