

Atalaya Vigía FAQ 1.1

Atalaya Vigía

18 de enero de 2006

Una forma diferente de ver el hobby

En estas FAQ encontrarás algunas respuestas cuya fuente pone “Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía”, este Consejo es en realidad un grupo de jugadores de diferentes clubes (el Consejo toma este nombre puesto que originalmente fue una iniciativa de ese club, pero nada mas lejos de la realidad del club Atalaya Vigía atribuirse todo el mérito), que se han unido para tomar una decisión en las preguntas difíciles y llegar a una postura que nos convenza a todos. Esta respuesta es la que se adoptará en los torneos organizados por estos clubes salvo que se indique lo contrario, si utilizas estas FAQ en tus partidas habituales no debes tomar estas respuestas del “Consejo” como una imposición sino como una sugerencia o guía de como creemos que debe ser, desde luego, eres libre de adoptar esta resolución o una totalmente diferente.

El “Consejo de Atalaya Vigía” lo forman, en representación de sus respectivos clubes (no están listados por orden de importancia):

- Reskemor Team Madrid
 - Antonio José Fernández Longino
- Tiñoso Inc.
 - Alberto Parrilla
- CSOW
 - Miguel Duque
- Atalaya Vigía
 - Ricardo Ponz Mir
 - Iñaki Sierra Ruiz
 - Ignacio Julve Castro

Este documento recoge las FAQ organizadas en dieciseis secciones en el mismo orden en que aparecen en el reglamento de Warhammer Fantasy.

Las Preguntas y Respuestas siguen este formato.

- P = Pregunta
- R = Respuesta
- F = Fuente

Las Erratas siguen este formato.

- O = Original
- C = Corrección
- F = Fuente

Para cualquier duda, consulta o sugerencia, enviar un correo a:
warhammerzaragoza@hotmail.com

Documento creado con L^AT_EX

Índice

| | |
|---|-----------|
| 1. UNIDADES | 7 |
| 2. MOVIMIENTO | 9 |
| 2.1. Declarar cargas | 9 |
| 2.2. Reacciones a la carga | 10 |
| 2.3. Reagrupar tropas huyendo | 12 |
| 2.4. Movimientos obligatorios | 12 |
| 2.5. Movimiento de carga | 12 |
| 2.6. Resto de movimientos | 15 |
| 3. DISPARO | 17 |
| 4. COMBATE CUERPO A CUERPO | 21 |
| 5. HUIDAS Y PERSECUCIONES | 26 |
| 6. ARRASAMIENTO | 27 |
| 7. PSICOLOGÍA | 28 |
| 7.1. Pánico | 29 |
| 7.2. Miedo | 31 |
| 7.3. Terror | 33 |
| 7.4. Estupidez | 34 |
| 7.5. Furia asesina | 34 |
| 7.6. Odio | 35 |
| 7.7. Inmunidad a la Psicología | 36 |
| 8. ARMAS | 37 |
| 9. PERSONAJES, DESAFÍOS, GENERALES Y PORTAESTANDARTES DE BATALLA | 39 |
| 9.1. Personajes | 39 |
| 9.2. Desafíos | 40 |
| 9.3. General y Portaestandarte de Batalla | 41 |
| 10. MONSTRUOS | 43 |
| 11. CRIATURAS VOLADORAS | 45 |

| | |
|--|-----------|
| 12.REGLAS ESPECIALES | 46 |
| 12.1. Exploradores | 46 |
| 12.2. Inmunes a la Desmoralización | 46 |
| 12.3. Golpe Letal | 46 |
| 12.4. Regeneración | 47 |
| 12.5. Hostigadores | 47 |
| 12.6. Caballería Rápida | 49 |
| 13.MÁQUINAS DE GUERRA | 51 |
| 14.CARROS | 55 |
| 15.MAGIA | 58 |
| 15.1. General | 58 |
| 15.2. Disfunciones y Fuerza irresistible | 60 |
| 15.3. Movimiento mágico | 61 |
| 15.4. proyectiles mágicos y objetivos | 62 |
| 15.5. Resistencia a la Magia | 64 |
| 15.6. Saberes de la magia | 65 |
| 15.7. Saberes revisados de la magia | 67 |
| 16.OBJETOS MÁGICOS | 68 |
| 17.ERRATAS | 72 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| 1. Diagrama de impactos de bala de cañón | 77 |
|--|----|

1. UNIDADES

1. P. ¿Dónde puedo encontrar la tabla corregida de potencia de unidad que reemplaza la aparecida en la pág. 41 del reglamento?

R. En los Manuscritos de Altdorf III

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 113

2. P. ¿Cómo se mueve una unidad que originalmente estaba formada por varias filas si sólo le queda una miniatura? Por ejemplo, si una unidad de arcabuceros imperiales se reduce a una miniatura, ¿cómo se mueve? ¿Sigue teniendo que gastar un cuarto de su movimiento para girar, etc.? O sigue la tabla de movimientos de personajes individuales a pie.

R. Se mueve como una miniatura individual a pie, libremente, como un personaje a pie.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer

3. P. ¿Cuando la caballería no es caballería?

R. La regla de que miniaturas en una peana de 25 mm x 50 mm son caballería se ha modificado un poco debido a la aparición de tropas como mastines del caos y lobos, y criaturas como los centauros del caos. Para clarificar esto:

- todas las miniaturas en una peana de 25 mm x 50 mm tienen potencia

de unidad 2.

- todas las miniaturas en una peana de 25 mm x 50 mm que consistan en un jinete sobre una montura de una sola herida son considerados caballería y siguen las reglas de caballería.
- todas las miniaturas en una peana de 25 mm x 50 mm que consistan en una sola miniatura (como los centauros del caos) son clasificados como caballería con las siguientes excepciones:
 - no ganan +1 a su tirada de salvación por armadura
 - pueden usar dos armas, armas a dos manos o el bonificador por arma de mano y escudo, como si fueran a pie
 - usan la regla de caballería para lanzas.

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 111 / Libro de Ejército Bestias del Caos pág. 24.

4. P. ¿Las unidades que se compran con la misma opción de tropas de la lista de ejército deben desplegarse juntas?

R. A no ser que se especifique lo contrario (ej. máquinas de guerra, destacamentos imperiales, equipos de armas skaven) las unidades diferentes se despliegan por separado.

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 111

5. P. ¿Pueden dos personajes unirse para formar una unidad? ¿Y si están montados en un carro o un monstruo?

R. Los personajes pueden formar unidades, sólo si van a pie o sobre una montura de caballería. Los personajes montados en criaturas más grandes o carros no pueden formar unidades. Recordad que los personajes sobre monstruos alados no pueden unirse a una unidad de voladores, como se describe en las reglas para criaturas voladoras.

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 111

6. P. ¿Puede un héroe montado en una gran águila unirse a otra gran águila que este sola (comprada como una opción de tropas singulares de la lista) para formar una unidad de potencia 7 capaz de capturar cuadrantes?

R. No. Las unidades de voladoras son en realidad una subcategoría de las voladoras, pero la razón para esto debería ser obvia. Para dejarlo totalmente claro, un personaje en un monstruo volador no pueden unirse a una escuadra de voladores o cualquier otra criatura monstruosa voladora.

F. Gav Thorpe- Equipo de desarrollo Warhammer

7. P. ¿Pueden unirse entre sí para formar una unidad criaturas monstruosas que no son personajes, tales como, gigantes,

engendros del caos, etc..?

R. No. No puedes formar una unidad con dos gigantes, por ejemplo, o tres engendros del Caos.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111 / Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

8. P. ¿Puede un personaje unirse a una criatura monstruosa que no sea personaje, para formar una unidad? Por ejemplo, podría un Gran Jefe Goblin montado en un lobo unirse a un gigante para formar una unidad?

R. Si (excluyendo criaturas voladoras).

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

2. MOVIMIENTO

2.1. Declarar cargas

1. P. Según esta situación. Una unidad amiga A está en combate cuerpo a cuerpo con una unidad enemiga B desde el turno anterior. En el turno actual la unidad amiga C, que está en la zona frontal de la unidad enemiga B, quiere cargar al combate pero toda la fila frontal de la unidad enemiga B ya está en contacto con la unidad amiga A. ¿Se permite que la unidad amiga C cargue al flanco de la unidad enemiga B?

R. No. Si se permite que esto ocurra se está burlando una de las dinámicas más importantes de la estrategia en Warhammer, mover tus tropas hasta una posición en la que obtengan una carga ventajosa. Puede parecer raro, especialmente con hostigadores como en el ejemplo, pero las reglas establecen claramente que para cargar en un flanco o por detrás, la mayoría de la unidad que carga debe estar en esa zona, sin excepciones. Para obtener una carga lateral o trasera, tienes que mover tu escuadra a una posición desde la que pueda hacer esto, no simplemente llenar el frente enemigo con otras cosas. Coordinar unidades para cargar simultáneamente por el frontal y el trasero o lateral es una de las tácticas definitivas de Warhammer y debería ser algo difícil de conseguir,

porque sino el juego perdería todo el sentido de la planificación y las maniobras.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer / Reglamento pág. 46

2. P. ¿Puede una unidad redirigir su carga contra una unidad enemiga a la que podría haber cargado originalmente?

R. No. Sólo puedes redirigir cargas contra aquellas unidades contra las que no podrías haber declarado carga normalmente, pero puedes una vez que el enemigo huye.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111

3. P. Si un enemigo decide huir, y yo decido redirigir mi carga contra una unidad enemiga que antes no podía ver, ¿puedo perseguir y aniquilar a la unidad que huye y además cargar a la nueva unidad, suponiendo que tengo suficiente movimiento?

R. No. Primero, recuerda que las cargas redirigidas se declaran una vez la unidad enemiga ha completado su movimiento de huida. En ese punto has de decidir entre perseguir a la unidad que huye o redirigir a la nueva unidad. Es muy importante seguir este orden porque en algunos casos la unidad original enemiga puede que no huya muy lejos, y alomejor no revela a la otra unidad enemiga.

F. Reglamento pág. 53 / Interpretación

del Consejo de Atalaya Vigía

2.2. Reacciones a la carga

1. Aclaración de secuencia de carga si se “aguanta y dispara”:

- Declarar carga
- Declarar aguantar y disparar
- Medir (PERO NO SE MUEVE) para comprobar:
 - si pueden “aguantar y disparar”
 - si es carga fallida
 - si es disparo a corta o a larga distancia
 - para ver si la unidad que carga entra en el alcance del arma. Si los que cargan NO van a entrar en el alcance del arma, NO hay disparo posible
- Chequeas miedo, terror, etc, etc.
- Resolver los disparos y sus consecuencias en el sitio inicial donde se declara la carga, aunque estén fuera del alcance, porque más tarde entrarán en él.
- Mueves la unidad que carga.

2. P. Una unidad con proyectiles es cargada por 2 unidades que causan miedo, y supera el miedo causado por una unidad enemiga que le supera en potencia, pero no supera el chequeo miedo de la otra unidad enemiga que

no le supera en potencia. ¿A quien puede aguantar y disparar? ¿a nadie, a la que ha superado el miedo?

R. La secuencia exacta para este caso es:

- Declarar cargas
- Declarar reacciones, en este caso aguantar y disparar
- Comprobar que las unidades atacantes están a distancia de carga y a más de la mitad de la distancia de carga. Realizar los chequeos de miedo correspondientes.
- Resolver los disparos y sus posibles chequeos.
- Mover las unidades.

Por lo tanto, en este caso concreto, la unidad realiza todos los chequeos de miedo, y si no huye puede disparar. Y se rige por las reglas normales de disparo y “aguantar y disparar”

F. Reglamento pág 61 /Manuscritos de Altdorf III pág. 112

3. P. ¿Cómo determinas si la unidad que aguanta la carga puede aguantar y disparar como reacción?

R. Para comprobar si la unidad que defiende puede aguantar y disparar debes calcular el movimiento de carga que ha realizado la unidad atacante (contando giros, terreno difícil, etc...). Si una o más unidades atacantes gastan

la mitad o menos de su movimiento de carga para completarla, entonces la unidad que defiende no puede aguantar y disparar.

F. Reglamento pág. 45,46,61 / Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía

4. P. Si una unidad falla la carga contra la unidad defensora que ha decidido aguantar y disparar como reacción a la carga, ¿Puede la unidad defensora disparar de todas formas?

R. Sí, siempre y cuando la carga fallida acerque a la unidad enemiga hasta el rango de alcance de las armas de la unidad defensora. No obstante, los disparos y los chequeos consecuentes se resuelven desde la posición inicial donde se declara la carga.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía / Reglamento pág. 61.

5. P. Si un personaje se une a una máquina de guerra y tiene un arma de proyectiles, ¿puede aguantar y disparar con ese arma?

R. A no ser que esté actuando como dotación del arma (por ejemplo, un ingeniero que ha usado su habilidad en el turno anterior), un personaje que se une a máquina de guerra no se

considera dotación y puede aguantar y disparar.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114

6. P. ¿Qué pasa cuando la montura monstruosa de un jinete muere como consecuencia de una reacción a la carga de aguantar y disparar antes de que la criatura haya iniciado su movimiento de carga? ¿El jinete intenta continuar la carga?

R. En casos donde aguantar y disparar se resuelvan antes de que el atacante mueva, el jinete estará a pie antes de que se empiece a mover. En esta situación, el jinete debe intentar completar la carga usando su movimiento base.

F. Reglamento pág. 52, 53 / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía

7. P. ¿Qué pasa cuando el carro de un personaje es destruido como consecuencia de una reacción a la carga de aguantar y disparar antes de que haya tenido oportunidad de realizar su movimiento de carga? ¿El personaje intenta continuar la carga?

R. En casos donde aguantar y disparar se resuelvan antes de que el atacante mueva, el jinete estará a pie antes de que se empiece a mover. En esta situación, al personaje se le permite colocarse a 5 cm del centro del carruaje destruido en cualquier dirección y esta

obligado a intentar la carga con su propio atributo de movimiento.

F. Reglamento pág. 52, 53, 127 / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía

2.3. Reagrupar tropas huyendo

1. P. Si un personaje está en una unidad que huye, huye con la unidad. Si la unidad está por debajo del 25 % de su tamaño original, no se puede reagrupar - personaje incluido. Sin embargo, ¿qué pasa si el personaje es la única miniatura que queda en la unidad? ¿Se considera todavía parte de la unidad si huye? ¿No se puede reagrupar debido a que su "unidad" está por debajo del 25 % del tamaño original?

R. Si el personaje es el único que queda, la unidad ha sido destruida y como consecuencia el personaje ya no forma parte de ella. Como el personaje está por encima del 25 % de su tamaño original siempre puede intentar reagruparse.

F. Actualización de P & R de Julio de 2002 en la pág. web de UK de Warhammer Chronicles

2.4. Movimientos obligatorios

1. P. Cuando una unidad que utiliza movimiento aleatorio obligatorio (por ejemplo, engendros del caos, vagoneta de ataque snotling, etc...) persigue

a otra unidad fuera del tablero de juego, y vuelve en su siguiente fase de movimientos obligatorios, ¿puede ese movimiento ponerle en contacto con una unidad enemiga?

R. Sí. Las unidades que utilizan movimiento obligatorio aleatorio no declaran cargas, no tienen restricciones en cuanto a ponerse en contacto con otras unidades el turno en que regresan al tablero de juego.

F. Reglamento pág. 76

2.5. Movimiento de carga

1. P. ¿Dónde puedo encontrar una guía para alinear las tropas tras realizar una carga extraña, cargas en las que intervienen múltiples unidades que cargan o unidades objetivo?

R. En el apéndice seis (Comentarios a las reglas) del reglamento de Warhammer.

F. Reglamento pág. 265-268

2. P. En el apéndice seis (Comentarios a las reglas), la guía para cargas en las que intervienen múltiples unidades que cargan, se indica que el jugador que mueve las unidades que cargan debe dividir equitativamente el frontal de la unidad objetivo entre las unidades que cargan y muestra ejemplos de como resolver esto con unidades con varias filas. Cuando una o más de las unidades que cargan es una miniatura

individual (como un carruaje, un gigante, personaje individual, etc...) ¿Se aplica la regla de la pág. 268 sobre dividir equitativamente el frontal de la unidad objetivo entre las unidades que cargan?

R. Sí, la regla sobre dividir el frontal de la unidad objetivo se aplica. En el apéndice seis (Comentarios a las reglas), en la guía para cargas no se especifica una excepción para miniaturas individuales. La regla de maximizar los atacantes que se encuentra en la pág. 52 del reglamento todavía se aplica, aunque simplemente se aplica a la porción de la unidad objetivo que cada unidad atacante tiene asignada. Si se resuelve el alineamiento de los atacantes de esta forma reducimos las situaciones en las que se produce “contacto parcial”

F. Reglamento pág. 268 / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía

3. P. Durante la fase de mover unidades que cargan de la fase de movimiento, si una unidad que carga alcanza a una unidad enemiga que acaba de huir de su carga (destruyendo de esta forma la unidad enemiga) y el movimiento completo de carga de la unidad les pondría en contacto con otra unidad enemiga diferente, ¿Cuenta este movimiento como si al perseguir una unidad se hubiera puesto en contacto con una unidad enemiga nueva? ¿O la unidad

está obligada a detener su movimiento a 3cm de la unidad enemiga nueva porque no declaró carga contra ella (o redirigió una carga)?

R. Las reglas no permiten entrar en contacto con una unidad enemiga durante la fase de mover unidades que cargan de la fase de movimiento a no ser que A) una carga válida o una redirección se haya declarado contra la unidad enemiga que queremos contactar o B) la unidad se haya visto forzada al combate por las reglas que cubren múltiples objetivos en el apéndice seis del reglamento. En ese caso, en el ejemplo dado, la unidad está obligada a detenerse a 3 cm de la unidad enemiga nueva.

F. Reglamento pág.s 55, 267 / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía

4. P. Si una unidad que no está trabada está clasificada como “mueve como un monstruo” en la tabla de movimientos de miniaturas individuales es cargada por el flanco o por detrás, ¿puede girarse para encarar a los atacantes?

R. No. La actualización de Warhammer Chronicles reemplazó el texto de las pág.s 54 y 55 del reglamento que hace referencia a cargas por el flanco y trasera de una miniatura individual. Cualquier miniatura más de tamaño superior al de un hombre a pie ahora tiene claramente diferenciado el frontal, lateral y trasera para resolver combates

y su oponente obtendrá los bonus apropiados si realiza la carga por el flanco o trasera.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer / Manuscritos de Altdorf III pág. 113, tabla

5. P. Según esta situación. La unidad A quiere cargar a la unidad B, aunque una porción de terreno difícil en el camino. Si la unidad A pasa por el terreno difícil fallará la carga. Si la unidad A pivota un poco podrá ponerse en contacto con la unidad enemiga, pero el pivotaje pondrá en contacto menos miniaturas que la carga en movimiento recto. ¿Puede la unidad A pivotar alrededor del terreno difícil para realizar la carga en esta situación?
- R. Si. Como se indica en la sección de Cargas de las reglas, la primera regla de cargas es colocar el máximo número de miniaturas de la unidad que carga en el combate como sea posible. Como “menos” es más que “cero”, la unidad A debe realizar el pivotaje y completar la carga.

F. Reglamento pág. 52 / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía

6. P. Miniaturas individuales que mueven como “monstruos” o como “hostigadores” se describen como “no tienen que realizar pivotajes o giros” y pueden “pivotar en el sitio sin penalización”.

¿Esto significa que estas miniaturas pueden realizar zig zags o cambiar de dirección varias veces mientras cargan?

R. No. Cuando carga, una miniatura individual mueve exactamente como cualquier otra unidad, con la salvedad de que en lugar de permitirse un solo giro, la miniatura puede rotarse en el sitio sin penalización. En otras palabras, las miniaturas individuales solo pueden cambiar su dirección una vez cuando cargan.

F. Manuscritos de Altdorf pág. 113, tabla / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía

7. P. ¿Qué pasa cuando las reglas de carga obligarían a una unidad a cargar fuera del tablero de juego? Por ejemplo, una unidad objetivo de una carga huye, es alcanzada, y el movimiento requerido para completar la carga a través de la unidad objetivo deja a la unidad enemiga fuera del tablero. ¿Está la unidad que carga obligada a mover fuera del tablero, o se detiene en el borde?

R. Simplemente mueve la unidad que carga fuera del tablero y permíteles que vuelvan en el siguiente turno, en la fase de Resto de movimientos, como es habitual.

F. Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer

2.6. Resto de movimientos

1. P. ¿Puedes cambiar la posición de un personaje dentro de una unidad con filas en la fase de movimiento?

R. Mientras no estés cargando, puedes cambiar la posición de un personaje dentro de la unidad, aunque debe permanecer en la primera fila si es posible (excepto para los skaven...).

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

2. P. Cuando una unidad que persiguió a otra unidad fuera del tablero de juego regresa, ¿colocas la unidad completa dentro del tablero y entonces la mueves o gastas movimiento extra en moverla de vuelta al tablero de juego?

R. Siempre juego de forma que la unidad debe moverse físicamente al tablero, como si su fila frontal comenzara la fase tocando el borde externo del tablero de juego. Esto no está directamente indicado en las reglas, pero es la intención.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer

3. P. Si una unidad ha perseguido a otra fuera del tablero, ¿en que fase de su siguiente fase de movimiento llega de vuelta al tablero?

R. Aparece de vuelta en el tablero en el momento en que normalmente

movería. De esta forma, la mayoría de unidades regresarán en la fase de Resto de movimientos (ya que no pueden cargar). Unidades como los engendros del Caos regresarán en la fase de Movimientos Obligatorios (sino nunca podrían regresar de vuelta al tablero).

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

4. P. Una unidad que persiguió a otra fuera del tablero regresa en el mismo sitio por el que lo abandonó. ¿Qué pasa si tu oponente coloca una unidad en ese lugar?

R. Mueve la unidad de vuelta tan cerca del lugar por donde se fue como sea posible.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

5. P. Si una unidad con filas que de alguna forma no tenía suficiente movimiento para colocar toda su formación de vuelta al tablero (por ejemplo, enanos sobre terreno difícil) ¿deberíamos permitirles que entren de vuelta al tablero?

R. Correcto. Esto también se aplica a unidades de infantería con muchas filas y unidades enemigas cercanas que detienen la marcha.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo

Warhammer

3. DISPARO

1. P. Si un personaje está más lejos que una unidad amiga en combate, ¿puede ser objetivo de disparos?

R. Un personaje puede tomarse como objetivo si es el objetivo más cercano. Objetivo significa que sea una unidad a la que la unidad que dispara pueda disparar, y esto no incluye normalmente unidades en combate, y tampoco incluye unidades que están fuera de la línea de visión. Por supuesto, esto puede complicarse para los skaven.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111

2. P. ¿Pueden miniaturas detrás de la primera fila ver a objetivos grandes y dispararles?

R. Si.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111

3. P. ¿Cuándo cuenta un monstruo como más grande que caballería? Por ejemplo, un pegaso Imperial viene con una peana de 40mm, pero un unicornio Elfo Silvano tiene una peana de caballería?

R. Si, este problema viene provocado porque a lo largo de los años algunos monstruos han sido montados en diferentes tamaños de peanas. Mientras repasamos los libros de Ejército y el catálogo de miniaturas (en la 6^o edición) todos los monstruos acabarán por estar sobre peanas de 40mm o

50mm.

Cualquier montura con más de 1 herida es un monstruo y será tratado como más grande que caballería para ser designado como objetivo. Cualquier cosa que sea “objetivo grande” es más grande que el resto de objetivos, incluyendo otros monstruos. Si tienes monstruos en peanas de caballería para que encajen en tus unidades, sugerimos que los coloques en peanas de 50mm (como las monturas demoniacas o la montura de Tyrion, Malhandir). Esto ayuda a encajar mejor la unidad. Si habitualmente son personajes independientes, como un pegaso, una peana de 40mm está bien.

Miniaturas con peanas de 40mm y 50mm son tratadas como si fueran del mismo tamaño para ser designado como objetivos a no ser que sean “objetivos grandes”.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111

4. P. Para designar como objetivos a personajes, ¿son los personajes de peanas cuadradas de 20mm y 25mm tratados como si fueran del mismo tamaño?

R. Si. Ambas peanas son usadas para personajes de tamaño aproximadamente humano y a pie y son tratadas de la misma forma para ser designadas como objetivo.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 113, tabla / Interpretación del Consejo

Atalaya Vigía

5. P. ¿Pueden miniaturas individuales más pequeñas que la unidad que se encuentra a su lado (ejemplo, un personaje individual a pie al lado de una unidad de 5+ miniaturas de caballería) utilizar la regla de proximidad y de esta forma evitar ser objetivo de disparos?

R. Si. Un personaje próximo a una unidad con filas de 5+ miniaturas sólo puede ser designado como objetivo si es más grande. Hay que fijarse en que las únicas excepciones a la regla de proximidad se deben a miniaturas más grandes.

F. Reglamento pág. 97,98 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

6. P. Si un personaje se une a una unidad con filas de 5+ miniaturas de un tamaño superior (ejemplo, un gran jefe orco con una unidad de 7 trolls) ¿puede ser designado como objetivo para disparos o está "protegido"?

R. Esta protegido. No hay reglas que impidan que las miniaturas que ofrecen la protección en una unidad con filas sean mas grandes que el personaje. Sólo si el personaje tiene una peana mayor puede ser designado com objetivo.

F. Reglamento pág. 97, 98 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

7. P. ¿Pueden miniaturas fuera de rango

de los proyectiles (mágicos y mundanos) ser matados?

R. Si. En Warhammer, el designar objetivos y la retirada de bajas se realiza en base a unidades más que sobre miniaturas individuales como en otros sistemas. Esto significa que mientras una miniatura esté al alcance de las miniaturas que disparan, toda la unidad puede ser aniquilada.

Hay que fijarse sin embargo en que es el jugador que controla la unidad quien retira las bajas de su unidad. Las bajas se retiran de las filas traseras de las unidades con filas, y a gusto del jugador que las controla en las unidades de hostigadores. Esto significa que el jugador que las controla puede quitar las bajas de la parte trasera de unidades de hostigadores para permitir vivir a las miniaturas más próximas al enemigo.

F. Reglamento pág. 58, 65

8. P. Cuando un arma de plantilla impacta en el jinete de una criatura monstruosa (o carro), ¿afecta el impacto directo a ambos, o sólo al personaje?

R. En este caso, cualquier impacto sobre la peana de un carro o monstruo (incluyendo impactar al jinete) debería designarse de forma aleatoria para ver a quien impacta. Esta respuesta es la versión de Warhammer Chronicles 2004, que se contradice con la del Manuscritos de Altdorf, que indica que siempre afecta al jinete.

- F. Warhammer Chronicles 2004 pág. 114 / Manuscritos de Altdorf III pág. 114
9. P. Con armas de proyectiles que tienen tres o más disparos múltiples, ¿simplemente aplicas un -1 para cada disparo o es un -1 acumulativo? (ejemplo, -1 para el segundo disparo, -2 para el tercero, etc...)
- R. Simplemente aplicas un -1 para cada disparo. No existe ninguna mención a modificadores acumulativos.
- F. Reglamento pág. 90 / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía
10. P. ¿Puede un arma de plantilla que no se desvia, como un aliento de dragón, designar como objetivo a una unidad trabada en combate si se situa de tal forma que no afecta a la unidad amiga?
- R. No, no puedes designar como objetivo a una unidad trabada en combate (excepto por las reglas especiales para skaven)
- F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)
11. P. ¿Requieren las armas de plantilla como los alientos y el cañón de vapor línea de visión?
- R. Si.
- F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111
12. P. Un hacha arrojadiza tiene dos alcances. Supongo correcto el alcance de 15 cm (pág.s 93 y 94 del reglamento de Warhammer) frente al de 10cm (pág. 58).
- R. Si, el alcance es 15cm.
- F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111
13. P. Las unidades que huyen mueven en una masa desorganizada ignorando los obstáculos y el terreno, aparentemente siguen las reglas de hostigadores. ¿Esto significa que, como a los hostigadores, se les dispara con un -1?
- R. No. En realidad no siguen las reglas de hostigadores, simplemente ignoran el terreno mientras estan huyendo de forma frenética.
- F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)
14. P. ¿Si disparo un lanzavirotes a una unidad que huye puedo atravesar filas? Mueven en formación dispersa así que ¿cómo se determina a que zona afecta el virote?
- R. Un lanzavirotes que dispara a una unidad que huye sólo puede afectar a una única miniatura.
- F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)
15. P. Si disparas un lanzavirotes a una

unidad de hostigadores ¿puedes impactar a más de uno?

R. No. Los hostigadores no forman en filas fuera del combate cuerpo a cuerpo así que el máximo número de miniaturas impactadas por un virote es una. Ten en cuenta que una unidad de hostigadores formará de nuevo en formación dispersa tan pronto como el combate termine.

F. Reglamento pág. 116, 124

16. P. Una unidad de hostigadores con dos miniaturas fuera del bosque, y el resto en el interior es disparada por una unidad de arqueros. ¿Cuenta la unidad de hostigadores como si estuviera bajo cobertura ligera?

R. No. O estas completamente bajo cobertura o no lo estás. Si la unidad enemiga tiene línea de visión a cualquier miniatura que no esté bajo cobertura, entonces la unidad objetivo puede serlo sin la modificación por cobertura. La misma respuesta se aplica a situaciones en las que intervengan unidades con filas con la fila frontal fuera del bosque y el resto en el interior.

F. Reglamento pág. 62 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

17. P. En una situación en la que un personaje con un arma de proyectiles monta una criatura con un ataque de disparo, tal y como un arma de aliento,

¿puede el jinete y la montura elegir objetivos diferentes?

R. En general, las reglas habituales de disparo se aplican. Como ambas miniaturas comparten la misma peana y la misma línea de visión, no pueden dividir los disparos, a excepción que el jinete porte un arma u objeto mágico que explícitamente permita saltarse las reglas. Hay que fijarse también que si el único objetivo dentro de rango del arma de aliento y el arma de disparo es una miniatura individual, la regla de división de disparos se aplica y se pueden dividir los disparos.

F. Reglamento pág. 61, 114 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

4. COMBATE CUERPO A CUERPO

1. P. ¿Cuándo exactamente se calculan los diferentes modificadores a la resolución del combate?

R. El único modificador que se calcula al inicio de cada ronda de combate es el modificador por filas. Todos los demás se calculan al final de cada ronda.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer

2. P. Si una unidad carga por la retaguardia o lateral de un enemigo, pero en el combate subsiguiente se reduce por debajo de potencia de unidad 5, ¿todavía cancela el modificador por filas? ¿Todavía obtiene el modificador por carga lateral/trasera?

R. El modificador por filas se calcula al inicio del combate, así que será anulado ese turno. El modificador por carga trasera/lateral se calcula al final así que la unidad atacante no podrá obtenerlo si ha sido reducida a potencia de unidad menor que cinco.

F. Manuscrito de Altdorf III pág. 111

3. P. ¿Es el resultado del combate de ejemplo de la figura 3 de la pág. 72 del reglamento incorrecto?

R. Si, el ejemplo es incorrecto porque el Imperio no debería obtener un modificador por flanco.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer

4. P. ¿Puede una unidad trabada por el flanco/trasera girar para encarar a sus atacantes en los subsiguientes turnos de combate?

R. No. Si tu unidad ha sido designada como objetivos a personajes alcanzada por el flanco o trasera, tu unidad se mantiene encarada así hasta que el combate finaliza.

F. Reglamento pág. 76

5. P. ¿Quién ataca primero cuando dos unidades cargan simultáneamente? Por ejemplo, si persigues hasta un combate nuevo y entonces en el turno enemigo la unidad que ha perseguido es cargada.

R. Cuando en un combate intervienen unidades que han cargado por ambos bandos, los atacantes atacan en el orden en que cargaron. Aunque las miniaturas no pueden atacar a una unidad que les cargó hasta que ellos ataquen primero. A todas las unidades que atacan primero se les permite utilizar los beneficios habituales por lanzas, etc... Una unidad que ha sido cargada y no ha cargado ella misma siempre atacará después que todas las demás unidades - sólo el orden de las cargas atacantes es relevante. Fijarse en que los destacamentos imperiales tienen sus propias reglas así que cuando

contracargan siempre atacarán antes.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111

6. P. ¿Puede una unidad que consiste en una fila envolver los flancos con miniaturas que no están trabadas si gana el combate? ¿Puede una unidad con filas envolver los flancos por su propio flanco?

R. Si a ambas. Ver el artículo de la White Dwarf “Comentario sobre envolver los flancos” para más detalles.

F. Reglamento pág. 77 / White Dwarf española # 99 pág. 106

7. P. Una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo ha envuelto los flancos a su enemigo ¿de donde se retiran las bajas?

R. De la parte trasera de la unidad, no de las miniaturas que han envuelto los flancos a no ser por supuesto que no haya miniaturas en la parte de atrás.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

8. P. ¿Una unidad que ha envuelto los flancos necesita tener miniaturas de potencia de unidad 5+ envolviendo para obtener el modificador por flanco o trasera?

R. No. Puedes envolver los flancos con una sola miniatura de potencia de unidad uno y aun así obtener los

beneficios por flanco/trasera. Es la potencia de unidad de toda la unidad la que se requiere de 5+ para obtener el bonus, no de las miniaturas envolviendo.

F. Reglamento pág. 77, 78

9. P. Si mi unidad esta trabada por el frente con una unidad enemiga, ¿Puedo negar su bonificador por filas envolviendo los flancos?

R. No. Envolver los flancos no niega el modificador por filas.

F. Reglamento pág. 77, 78

10. P. Si una unidad elije expandir el frente durante el combate, ¿se considera un cambio de formación o la unidad regresa a su formación previa tras el combate?

R. Se considera un cambio de formación.

F. Reglamento pág. 77 / Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer

11. P. Si la Iniciativa es igual entre dos miniaturas y el resultado del dado de desempate es igual, ¿golpean simultáneamente?

R. No, tirar hasta conseguir un desempate.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 111

12. P. Tengo dos unidades atacando a una unidad enemiga, una por el frente y

la otra por el flanco. Debido a que al quitar las bajas ahora la unidad enemiga sólo tiene miniaturas en contacto con la unidad que está por el frente. ¿Esto es una forma legal de hacer que mi unidad que está en el flanco ya no esté trabada y se le permite arrasar?

R. No, todavía hay miniaturas en la unidad trabada. En este caso la forma más sencilla es mover ligeramente la unidad que está en el flanco para que siga en contacto con al menos una miniatura.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112

13. P. Tengo dos unidades atacando dos unidades enemigas todas en un combate múltiple. Durante ese combate una de mis unidades destruye la única unidad enemiga con la que estaba en contacto peana con peana. ¿Esa unidad cuenta como si todavía estuviera trabada o es libre de actuar de forma independiente en los turnos subsiguientes?

R. Todas las unidades involucradas en un combate están sujetas a la resolución del combate y a los chequeos de desmoralización resultantes. Sin embargo, si una unidad no está en contacto con el enemigo debido a la aniquilación de la única unidad con la que estaba en contacto, ya no cuenta como si estuviera trabada en los subsiguientes turnos, por lo tanto puede cargar, disparar, mover, etc..

F. Informes de batalla White Dwarf #

90 con solución en White Dwarf # 99 pág. 108

14. P. En una situación donde una de las dos unidades es completamente eliminada, ¿todavía se debe calcular la resolución del combate?

R. No. Si el enemigo es completamente aniquilado la unidad que ha sobrevivido gana el combate automáticamente.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112

15. P. ¿Cómo se resuelven combates cuerpo a cuerpo que causan múltiples heridas contra miniaturas que tienen múltiples heridas (como Trolls, Ogros, etc...)?

R. Cuando se lucha contra unidades con filas de más de una Herida, utiliza el mismo procedimiento que utilizarías para tropas normales. Tira para impactar, para herir, realizar salvaciones. Después de esto, tira para cada herida no salvada para ver realmente cuantas heridas causa el arma. El máximo número de heridas por impacto será el máximo número de heridas que la miniatura que lo sufre realmente tenga. Por ejemplo si tienes una espada mágica que causa 1D3 Heridas y estás luchando contra Murciélagos Gigantes (que tienen 2 Heridas), sólo podrás infligir 2 heridas aunque saques un 3 en el dado.

Una vez el número total de heridas haya sido calculado, súmalas todas y

retira miniaturas completas como de costumbre. Para continuar con el ejemplo previo, si hiciste 1, 2 y 3 heridas de 3 impactos, esto son 5 heridas así que eliminas a dos Murcielagos y dejas a otro con sólo una herida.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112

16. P. ¿Cómo matas a un campeón en combate cuerpo a cuerpo?

R. Para eliminar a un campeón en combate cuerpo a cuerpo el enemigo debe declarar específicamente que está atacándole. A no ser que se especifique lo contrario (como por ejemplo en el caso del campeón de una escuadra de carros de Khemri), si no se le asignan ataques al campeón, este igualmente será eliminado si se producen suficientes heridas para eliminar todas las filas y miniaturas de la unidad. Aunque los campeones tengan diferentes atributos, habilidades y en algunos casos objetos mágicos se siguen considerando parte de la unidad.

F. Reglamento pág. 109

17. P. Si no asignaste ningún ataque en combate cuerpo a cuerpo a un campeón enemigo pero has causado suficientes heridas para matar toda la fila frontal enemiga, ¿se elimina el campeón?

R. No.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro

de Games Workshop UK)

18. P. Si se asignan ataques a un campeón y como resultado se producen más heridas sin salvar de las que resiste el campeón, ¿estas heridas sin salvar se pierden?

R. Si no es un desafío las heridas no salvadas se pierden. Las heridas no salvadas en exceso realizadas contra un campeón no se traspasan a la unidad a no ser que sea un desafío, en cuyo caso se puede conseguir hasta un +5.

F. Reglamento pág. 99, 100

19. P. ¿Puede un campeón moverse a una posición de combate de la misma forma que un personaje, tal y como se describe en la pág. 97 del Reglamento de Warhammer (Moviendo personajes dentro de unidades trabadas)?

R. No. El campeón permanece como parte del grupo de mando dentro del frontal de la unidad.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114

20. P. Si a causa de los ataques asignados a una unidad con filas se producen más heridas sin salvar de las que hay miniaturas en la unidad, ¿las heridas no salvadas se traspasan a un personaje que está en la unidad?

R. No. Si los ataques se asignan a la tropa, cualquier exceso de heridas no salvadas no se traspasan a personajes

que estén en la unidad.

F. Reglamento pág. 98 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

21. P. ¿Debe un portaestandarte o portae-standarte de batalla estar vivo al final de la ronda de combate para contribuir con el +1 a la resolución del combate o para contribuir con los beneficios de un estandarte mágico?

R. Si.

F. Reglamento pág.s 71, 78

22. P. Si a una unidad sólo le queda el grupo de mando, y elimina al portae-standarte, ¿esto evita que el enemigo consiga puntos de victoria por el estandarte?

R. Si el portaestandarte se elimina como una baja, el enemigo sólo conseguirá los puntos por capturarlo si elimina completamente la unidad en la misma ronda de combate, o si la unidad huye y es perseguida y alcanzada en la misma ronda de combate.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

5. HUIDAS Y PERSECUCIONES

1. P. ¿Hay algún artículo escrito que proporcione ayuda sobre cómo mover unidades que huyen y que persiguen?

R. Sí, En el Manuscritos de Altdorf I, y en esta dirección. <http://uk.games-workshop.com/chronicles/commentary-fleeing/1/>
F. Manuscritos de Altdorf I pág. 10

2. P. ¿Qué ocurre cuando una unidad realiza un movimiento de persecución y choca contra una unidad que ya está huyendo de otro combate?

R. Si una unidad que persigue contacta con una unidad que huye, esta unidad realizará otro movimiento de huida y podrá escaparse o incluso será destruida si no consigue alejarse lo suficiente de su nuevo perseguidor.

R. Reglamento pág. 75 / Manuscritos de Altdorf I 2002 pág. 16

3. P. Si haces huir de un combate a dos unidades enemigas, sólo puedes perseguir a una. ¿Qué ocurre si el movimiento de persecución te pone en contacto con la unidad que huye que tú no perseguías?

R. La unidad perseguidora evitará tocar a esa unidad el máximo posible. Esto puede crear una pequeña variación de posiciones de ambas unidades (quizá

para hacerlo posible, debes mover la unidad que huye un poco hacia un lado para que los perseguidores puedan pasar, por ejemplo). Si fuera imposible, como última opción, detén a los perseguidores a 3 cm de la unidad que huye (recuerda que si los perseguidores han sacado más que la otra unidad en las tiradas de huida y persecución siguen eliminándolos, independientemente de cuanto muevan debido a este problema)

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

6. ARRASAMIENTO

1. P. ¿Puede una unidad realizar un movimiento de arrasamiento si ha sido cargada y elimina a todos los atacantes?

R. Si, cualquier unidad que elimina a todos sus enemigos en el primer turno de combate (tanto si carga como si recibe la carga) puede hacer un movimiento de arrasamiento.

F. FAQs GW España / P & R del foro de Games Workshop UK, actualización de Julio 2002

2. P. ¿Qué ocurre cuando una unidad realiza un movimiento de arrasamiento y choca contra una unidad que ya está huyendo de otro combate?

R. Si una unidad que arrasa contacta con una unidad que huye, esta unidad realizará otro movimiento de huida y podrá escaparse o incluso será destruida si no consigue alejarse lo suficiente de su nuevo perseguidor.

R. Reglamento pág. 75 / Manuscritos de Altdorf I pág. 16

3. P. ¿Hacia donde arrasa una unidad vencedora de un combate, en cualquier situación, esto es, combates por la retaguardia, flanco, etc...?

R. Si bien en la página 78 del manual dice que “la unidad arrasa en la dirección y a través de la posición donde se encontraba la unidad destruida”, en

los Mda I página 16 dice que “cuando una unidad efectúa un arrasamiento, se mueve en línea recta hacia adelante”, aunque en este párrafo hace referencia a arrasamientos de la unidad que ha cargado.

Al no haber especificaciones claras para el movimiento de unidades que son cargadas por flanco y retaguardia y pueden arrasar, hay que considerar válidas para todas las situaciones, hasta unas nuevas FAQs oficiales, las instrucciones de Mda I por ser las más recientes.

Por lo tanto, se arrasa siempre hacia delante y en línea recta. En la dirección en la que está encarada la unidad que va a arrasar.

F. Manuscritos de Altdorf I / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

7. PSICOLOGÍA

1. P. ¿El chequeo de desmoralización es un chequeo de Psicología?

R. No, el chequeo de desmoralización es un chequeo de Liderazgo pero no está definido como un chequeo de psicología en la sección de psicología del Reglamento. Por lo tanto, las unidades con la habilidad de repetir los chequeos de psicología fallados (p.ej. marca del Caos Absoluto) no pueden repetir los chequeos de desmoralización fallados, y los objetos que permiten repetir los chequeos de desmoralización fallados (p.ej. portaestandarte de batalla) no permiten repetir los chequeos de psicología fallados.

F. Reglamento pág 74, 80

2. P. ¿El chequeo de reagrupamiento es un chequeo de psicología?

R. No. Los chequeos de reagrupamiento son chequeos de Liderazgo, pero no están definidos como un chequeo de psicología en la sección de Psicología del Libro de Reglas. Las unidades con la habilidad de repetir los chequeos de psicología fallados no pueden repetir los chequeos de reagrupamiento fallados.

F. Reglamento pág 75, 80

3. P. Si una unidad debe realizar varios chequeos de psicología al inicio del turno (pánico, terror, estupidez, etc.) o a la vez durante un turno (por ejemplo

una unidad está trabada en combate y es cargada por el flanco por un enemigo que causa miedo), ¿en qué orden se deben realizar los chequeos?

R. Los chequeos se deben realizar en el mismo orden en que se describen en la sección de psicología del manual

F. Reglamento pág 79

4. P. ¿Cómo funciona la psicología de un monstruo montado (o carros) y su jinete? ¿Toman preferencia las reglas de psicología del jinete?

R. Las reglas de psicología del jinete tienen preferencia sobre las de la montura. De manera que si el jinete es inmune a psicología, el modelo entero es inmune a psicología. También, si el jinete tiene furia asesina siempre debe cargar usando el movimiento del monstruo. Sin embargo existen algunas excepciones, como miedo, terror, estupidez y furia asesina. Un monstruo (o carro) que causa miedo o terror pasa su inmunidad a miedo/terror al jinete; si el monstruo (o carro) sufre de estupidez o furia asesina entonces el jinete no puede controlarlas y el modelo entero sufre ambos efectos, pero el jinete sólo sufre los efectos referentes a movimiento, no los referentes a combate. En cualquier otro caso, el modelo entero usa la psicología del jinete.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro

de Games Workshop UK)

7.1. Pánico

1. P. ¿Cuando una unidad sufre un 25 % o más de bajas por “fuego amigo” (por ejemplo, al dispersarse un disparo de mortero o la regla skaven. “La vida no tiene ningún valor”) esta unidad debe chequear pánico al final de la fase?

R. Esto sería un “chequeo voluntario”. Siguiendo al pie de la letra las reglas, sólo se aplica en la fase de magia y disparo del contrario. Pero como todos sabemos, el “fuego amigo” mata igual, por lo que yo chequearía pánico si una de mis unidades sufre bajas de esta manera. Tener en cuenta que esta respuesta se contradice con lo publicado en los Manuscritos de Altdorf.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer / Manuscritos de Altdorf III pág. 118 (segunda columna, tercera pregunta)

2. P. Cuando una máquina de guerra, unidad de apoyo Skaven, hechicero, etc. se destruye gracias a un resultado de problemas, disfunción, etc. ¿deben chequear pánico las unidades amigas a 10 cms al final de la fase?

R. No es necesario. El chequeo de pánico por unidades amigas destruidas es muy específico y se refiere únicamente a muerte por disparos o por magia enemigos. Los soldados están

acostumbrados a que el mago o la máquina de guerra explote

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer

3. P.¿Si una unidad supera un test de desmoralización es inmune a test de pánico por unidades amigas desmoralizadas o destruidas a 15 cms en el mismo turno?

R. No. Psicología y desmoralización son chequeos distintos.

F. Reglamento pág. 81

4. P. ¿El test de pánico por unidades amigas desmoralizadas (pág. 80, apartado 2) tiene en cuenta la diferencia de potencias de unidad entre la unidad desmoralizada y la unidad que chequea?

R. No, incluso los modelos únicos con menos de 5 heridas en su perfil que son desmoralizadas fuerzan a las unidades amigas cercanas a efectuar ese chequeo de pánico. Aclaración. Pero NO será necesario efectuar este chequeo solamente en el caso de que una única miniatura de menos de 5 heridas en su perfil resulte ANIQUILADA, como se indica en la regla de pánico.

F. Reglamento pág. 80 / FAQs GW España

5. P. Si una miniatura individual amiga de menos de 5 heridas en su perfil

original es destruida por proyectiles o magia, ¿obliga a chequear por pánico a las unidades amigas a 10 cm? ¿los modelos de menos de 5 heridas en su perfil original causan chequeos de pánico en alguna situación?

R. En las erratas oficiales para la pág. 81 se ha excluido a las miniaturas individuales de menos de 5 heridas como causantes de chequeos de pánico si son destruidos por proyectiles o magia. Tampoco causan chequeo de pánico si son destruidos en combate cuerpo a cuerpo PERO causan chequeo de pánico a 15 cm. si son desmoralizados de un combate o si están huyendo al principio de turno y tienen mayor potencia de unidad que una unidad amiga a 10 cm. de ellos.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 125 / Reglamento pág. 80, 81 / Erratas oficiales. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

6. P. Si a una unidad sólo le queda una miniatura en el turno que es destruido en combate, ¿una unidad amiga a 15 cm tendrá que realizar un chequeo de pánico? O lo que es lo mismo. ¿El último modelo que queda de una unidad se considera como miniatura individual?

R. Esto se determina al principio de cada fase. Si es una miniatura individual en ese momento, su destrucción no causará pánico

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112

7. P. En las reglas de chequeos de pánico por cargas por el flanco y retaguardia, las reglas dicen que se utiliza la Potencia de unidad (5 ó más) para determinar si hay chequeo, pero al final dice que no se requiere chequear si en la unidad que carga hay menos de 5 miniaturas.

R. Borra la última frase. Potencia de unidad 5 (o más) es el único requerimiento para determinar si se chequea o no.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 113

8. P. ¿Un test de pánico fallado provoca un efecto “dominó”? Es decir, una unidad que falla un chequeo de pánico fuerza a las unidades amigas cercanas a chequear también (al igual que hace fallar un test de desmoralización)

R. No, el pánico no se extiende. Si en el siguiente turno del jugador la unidad afectada de pánico continúa huyendo y está lo suficientemente cerca de una unidad amiga como para hacerle pasar un chequeo de pánico (a 10cm, y la potencia de la unidad que huye es superior) entonces se deberá chequear. Ninguno de los casos para chequear pánico se basa en una unidad amiga que falla un chequeo de pánico.

F. Reglamento pág. 80, 81.

7.2. Miedo

1. P. ¿Cómo se resuelve un chequeo de miedo cuando una unidad que causa miedo carga y el enemigo elige “aguantar y disparar” como reacción?

R. Utiliza el siguiente método. La unidad que causa miedo declara la carga. La unidad cargada declara “aguantar y disparar” como reacción. Mide si la unidad que carga está a distancia de carga, y si es así la unidad que recibe la carga chequea por miedo. Si supera el chequeo la unidad cargada podrá aguantar y disparar normalmente.

Si falla el chequeo y es superada en potencia, huirá como es normal y no realizará el “aguantar y disparar”.

Si falla el chequeo pero tiene igual o mayor potencia que la unidad que carga, la unidad cargada podrá aguantar y disparar normalmente (no va a seises), aunque luego impactará a seises en el combate cuerpo a cuerpo.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112 / Consejo de Interpretación de Atalaya

2. P. ¿Cómo se resuelve la situación cuando una miniatura individual que causa miedo está en la fila frontal de una unidad que no causa miedo?

R. Si una miniatura individual (p.ej. un personaje) que causa miedo está en una unidad que no la causa, cualquier chequeo o efecto que cause el miedo

sólo se aplicará al personaje, no a toda la unidad con la que está. Por ejemplo, una unidad debe chequear miedo si otra unidad con un personaje que causa miedo les carga. Pero si fallan ese test entonces la unidad sólo huye si el personaje que causa miedo por sí mismo tiene mayor potencia de unidad que la unidad que ha sido cargada. Si se falla el chequeo y la unidad requiere 6's para impactar, entonces sólo necesitará seises para impactar a la miniatura que causa miedo, no al resto de miniaturas con las que están. En la situación donde una unidad declara una carga contra una unidad enemiga con una miniatura individual que cause miedo, y la unidad que carga se pondrá en contacto con la miniatura individual que causa miedo, entonces la unidad que declara la carga deberá chequear miedo, y si el chequeo es fallado, la unidad no cargará.

F. Reglamento pág. 81

3. P. Con el propósito de determinar si las unidades victoriosas que causan miedo superan a sus enemigos para forzarles a desmoralizarse automáticamente, ¿se determina según la potencia de la mayor unidad que causa miedo trabada en combate o se usa la Potencia de unidad total de todas las unidades que causan miedo comparada contra la Potencia de Unidad combinada de las tropas derrotadas?

R. Ni una ni otra. Si una unidad es superada en potencia por enemigos que causan miedo, entonces se desmoraliza automáticamente. La palabra operativa es UNIDAD, no bando. Así que se compara la potencia de unidad de cada unidad derrotada contra la potencia conjunta de los enemigos que causan miedo con los que está combatiendo (unidades en contacto peana con peana), de la misma manera que los chequeos de liderazgo se realizan individualmente por cada unidad en lugar de por bando.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer / Reglamento pág. 81

4. P. ¿Incluir un personaje que cause miedo (o terror) en una unidad inmediatamente hace que la unidad sea inmune a miedo (o terror)? La sección de Efectos del Miedo/Terror de la pág.82 del reglamento dice. “Obviamente un monstruo enorme es menos propenso a sufrir miedo o terror. Esta habilidad especial se aplica a cualquier jinete de Criaturas monstruosas, por lo que un jinete de Dragón no teme a una criatura que normalmente le aterrorizaría si estuviera desmontado. Esto también se aplica a las unidades que van acompañadas de criaturas que causan miedo o terror.” ¿Esta última frase sólo se refiere a unidades mixtas como Ratas Ogro y sus cuidadores, hidras de guerra y sus aprendices, etc

o también se aplica a unidades con personajes que causan miedo/terror?

R. De la forma en que lo veo, lo más fácil es decir que el ejemplo que se da en la pág. 82 sólo se refiere a unidades mixtas que incluyen alguna miniatura que cause miedo o terror y otras que no lo causan, pero no se refiere para nada a caracteres.

Esto se traduce en que un personaje que causa miedo no hace a la unidad inmune al miedo, como viene explicado en la pág. 100. “Si una unidad sufre pánico, o está obligada a huir debido a un chequeo de miedo o terror, entonces cualquier personaje que forme parte de la unidad está obligado a huir incluso si es inmune a psicología, miedo o terror.”

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer

5. P. En los chequeos de miedo, ¿qué ocurre si tu potencia de unidad es igual a la del enemigo cuando fallas el chequeo?

R. Cambia “Superior” por “igual o superior” en la sección Si es cargada por un enemigo que le causa miedo. Una unidad que no supera el chequeo de miedo cuando es cargada huirá solo si su potencia de unidad es igual o inferior a la potencia de unidad de la unidad que está cargando.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112 / FAQ GW España.

6. P. Si una unidad es cargada por más de una unidad que provoca miedo, ¿cuántos chequeos debe realizar la unidad cargada?

R. Uno por cada unidad enemiga que cause miedo cuando se compruebe que están dentro de la distancia de

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112

7. P. Pongamos por caso que Shadowblade, o cualquier otro asesino, se encuentra en una unidad que recibe una carga de una criatura que causa miedo. La unidad falla el chequeo de miedo y necesita sacar seis para impactar. ¿El asesino también tiene que sacar seis para impactar o tiene que hacer un chequeo con su propio liderazgo, que será probablemente más alto? Es decir, el asesino no puede pasar su atributo de liderazgo a la unidad, pero ¿tiene él que utilizar el liderazgo de la unidad?

R. Si por alguna razón un personaje no puede conferir su atributo de liderazgo a la unidad a la que se ha unido, entonces podrá efectuar un chequeo de liderazgo por separado con su propio Ld. Hay que tener en cuenta que en la mayoría de circunstancias eso no va a cambiar nada, ya que, si la unidad huye (debido al terror o al pánico, por ejemplo), el personaje tendrá que huir con ella independientemente de su valor de Ld.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112

7.3. Terror

1. P. ¿Hay algún límite en el número de veces que una unidad debe chequear Terror?

Sí, cada unidad sólo debe chequear una vez POR BATALLA. Después de realizar el test de terror, la unidad trata a las unidades que causan Terror como que causan miedo.

F. Reglamento pág. 81

2. P. Si una unidad es cargada por una criatura que cause terror (o si la unidad quiere cargar a una criatura que cause terror), ¿la unidad debe realizar el chequeo de Terror y el de miedo?

R. No. Sólo el de Terror.

F. Reglamento pág. 82

3. P. ¿Cómo funciona el terror?

R. Para explicar claramente el Terror, nos basamos en el libro de reglas, pág. 81 y 82, en la FAQ de Direwolf sobre este tema:

Q. Is there a limit to the amount of Terror tests a unit is forced to take?

A. Yes, each unit is only forced to take one Terror test per BATTLE. After taking the first Terror test, units treat Terror causing units as causing Fear.

S. Rulebook page 81

y su traducción en la FAQ Atalaya 7.3.1

Lo primero, el reglamento deja bien claro y por triplicado que sólo se realizará un único chequeo de TERROR por batalla, independientemente de cuantas fuentes de terror haya. Una vez que realices ese único chequeo, sin importar si lo superas o no, a partir de ahora TODAS las fuentes de terror pasarán a causarte miedo, incluyendo la fuente causante de este chequeo. Si chequeas terror y lo fallas, huyes como se describe en el reglamento, y ahora sólo sufrirás miedo de cualquier fuente de terror.

F. Consejo de Interpretación Atalaya Vigía

7.4. Estupidez

1. P. ¿Qué ocurre si una unidad sujeta a estúpidez se sale del tablero?

R. Cuenta como si hubiera huido fuera del tablero, y por lo tanto el enemigo consigue los puntos de victoria

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

2. P. ¿Puede una unidad que sufre estúpidez elegir huir?

A. No.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

3. P. Si un personaje que sufre estupidez es parte de una unidad que no es estúpida, el personaje fuerza a la unidad a moverse hacia delante, o se sale de la unidad permitiendo a la unidad operar con normalidad?

R. La unidad entera avanza hacia delante a la mitad del valor de movimiento del personaje o de la unidad, lo que sea menor.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

7.5. Furia asesina

1. P. Exactamente ¿cuándo se mueven las unidades con furia asesina?

R. Sigue esta secuencia.

a) Declara las cargas normales

b) Mide para ver si las unidades con furia asesina deben cargar y declara sus cargas para aquellas que deban.

c) Mueve las tropas que cargan normalmente

d) Mueve las cargas forzosas de las tropas con furia asesina

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer

2. P. Las tropas que son objetivo de cargas forzosas de unidades con furia asesina pueden reaccionar a las cargas

de forma normal?

R. Si, las cargas forzosas de unidades con furia asesina se consideran como cargas normales a la hora de declarar la reacción a la carga. E incluso las tropas furiosas pueden redirigir la carga si se da el caso. Mira la FAQ anterior para ver la secuencia adecuada de las cargas forzosas de tropas con furia asesina.

F. Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

3. P. Una unidad con furia asesina que ha perdido un combate, huye automáticamente de un enemigo que cause miedo y tenga más potencia en el mismo turno en el que pierde?

R. Primero, las unidades con furia asesina que pierden el combate siempre chequean desmoralización, como si fuera una unidad normal.

Segundo, el chequeo de desmoralización no es para ver si has perdido. Si tienes que chequear desmoralización es que ya has perdido, eso es lo que significa perder la resolución de combate. La furia asesina se pierde antes de tener que chequear por desmoralización, por lo que un enemigo que causa miedo y que supera en número hará huir automáticamente a una unidad que antes tenía furia asesina y ha perdido el combate.

F. Reglamento pág. 71, 84

4. P. Puede una unidad estar sujeta a furia asesina mientras huye (con el uso de conjuros)?

R. No. Si por alguna razón pueden ser afectados por furia asesina, ésta empezará a tener efecto tan pronto como se reagrupen.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

7.6. Odio

1. P. Situación. La unidad A odia al enemigo y está trabada en combate con la unidad enemiga B. El combate entre A y B acaba en empate, y en el turno siguiente A es cargada por el flanco por la unidad enemiga C (que también es odiada por A). ¿Las miniaturas de A que antes no estaban en combate pueden repetir las tiradas (por el odio) en la primera ronda de combate contra la unidad C?

R. No, en la situación anterior sólo la unidad C cuenta como “primer turno de combate” . Todas las miniaturas de una unidad luchan a la vez y la unidad A no está “en el primer turno del combate” porque luchó contra la unidad B en el turno anterior.

F. Reglamento pág.67, 84 / Interpretación del Consejo de Atalaya Vigía

7.7. Inmunidad a la Psicología

F. Reglamento pág.76

1. P. ¿Puede una unidad que es inmune a psicología (o indesmoralizable, o con furia asesina, que ambas cuentan como inmunes a psicología) huir como reacción a una carga?

R. No

F. Reglamento pág.112.

2. P. En una situación donde un personaje es inmune a psicología, con furia asesina o indesmoralizable está incluido en una unidad a la que le afecta la psicología (por ejemplo, un paladín del caos con la marca de Slaanesh en una unidad de bárbaros) ¿puede la unidad voluntariamente declarar “huir” como reacción a la carga, o debe aguantar la carga debido a la presencia del personaje?

R. La unidad puede voluntariamente declarar “huir” como reacción. Es la unidad la que declara la reacción a la carga (y no el personaje) y la inmunidad a la psicología del personaje no se transfiere a la unidad. Incluso, si no eligen huir, pero son forzados, el personaje huirá con ellos.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer

3. P. ¿Las unidades que huyen deben realizar chequeos adicionales de psicología?

R. No.

8. ARMAS

1. P. ¿Están todas las unidades equipadas con armas de mano, incluso si en su perfil no especifica “arma de mano”?

R. Todas las miniaturas se considera que llevan arma de mano, a no ser que se especifique otra cosa. (por ejemplo, la descripción de la unidad debe decir que no llevan armas de mano, o están armados con garras, etc)

S. Manuscritos de Altdorf III pág. 122

2. P. ¿Hay algún orden (el atacante primero, por ejemplo) en el que los jugadores deciden qué arma va a usar cada unidad? Por ejemplo, el que carga dice que usa armas a dos manos y el defensor puede decidir usar lanza o arma de mano y escudo...

R. Realmente no, no importa mucho. Si hay alguna disputa, diría que los que cargan lo dicen primero.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 112

3. P. pág. 88 del Libro de Reglas, arriba a la derecha dice. “Las tropas pueden elegir...” etc. Si una unidad tiene múltiples armas (digamos arma de mano, escudo y lanza), ¿puede elegir que parte de la unidad utilice un arma y el resto otra? No media unidad de una forma y media de otra, pero todas tiene múltiples armas y utilizan la que más le convenga. (P. ej la primera fila elige arma de mano y escudo y la

segunda elige lanza) ¿O por “tropas” se refiere a la unidad entera y sólo puede elegir un arma para ese combate?

R. La unidad entera elige el mismo arma.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer / Reglamento pág.88

4. P. Estrictamente hablando, no hay diferencia en el orden de los ataques de dos unidades con armas a dos manos que no han cargado. La respuesta parece obvia (por orden de iniciativa) pero se puede discutir (algunos dicen que depende de quién ganó el combate anterior)

R. Sigue las reglas normales de combate. ataquen en orden de iniciativa. Si los dos tienen la misma iniciativa, entonces ataca primero el ganador del combate anterior. Como última opción, tirar un dado, ya que no hay ataques simultáneos en Warhammer Fantasy

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 113

5. P. Si un personaje o una unidad con armas a dos manos tiene un objeto mágico, o le lanzan un conjuro, que permite atacar el primero (p.ej. Yelmo de incontables ojos o “a por ellos chicoz”) ¿El conjuro hace ignorar las reglas normales de las armas a dos manos que impactan las últimas?

R. Sí.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 113

P. ¿Puede un campeón de unidad involucrado en un desafío utilizar una opción de equipamiento diferente a la de la unidad? Como un Gran Barbalarga utilizando arma de mano y escudo mientras el resto de los barbaslargas en combate utiliza armas a dos manos.

R. Sólo si el campeón está armado de diferente manera que el resto de la unidad. Si está armado exactamente igual que el resto de la unidad, entonces tanto el campeón como la unidad deben utilizar la misma combinación de armas.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

6. P. Cuando se usa una pistola en combate cuerpo a cuerpo ¿la miniatura tira para impactar utilizando su Habilidad de Proyectiles?

R. No. Cuando se utiliza una pistola en Cuerpo a cuerpo una miniatura tira para impactar comparando su Habilidad de Armas contra la de su enemigo.

F. Reglamento pág. 69, 91

7. P. ¿En el primer turno de combate tras una reacción de “Aguantar y Disparar” una miniatura armada con pistola obtiene un ataque adicional con

“penetración de armadura”?

R. Sí. Las reglas de la pistola claramente dicen que una miniatura armada con pistola recibe un ataque adicional con “penetración de armadura” en el primer turno de combate. No hay excepciones sobre si realiza “aguantar y disparar” como reacción a la carga.

F. Reglamento pág.91 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

8. P. Situación. la unidad A está equipada con mayales y está trabada en combate con la unidad enemiga B. El combate entre A y B acaba en empate, y en el siguiente turno la unidad A es cargada por el flanco por la unidad enemiga C. Las miniaturas de A que no estaban trabadas en el combate anterior obtienen su bono por mayal en el primer turno de combate contra C?

R. No, sólo la unidad C cuenta como “primer turno de combate” en la situación anterior. Todas las miniaturas de una unidad combaten a la vez, y la unidad A ya no está en su “primer turno de combate”, ya que estaba luchando contra la unidad B en el turno anterior

F. Reglamento pág.67, 89 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

9. PERSONAJES, DESAFÍOS, GENERALES Y PORTAESTANDARTES DE BATALLA

9.1. Personajes

1. P. ¿Cómo interactúan los personajes con unidades de diferente tamaño?

R. A menos que las reglas no lo permitan, un personaje siempre puede asignarse a una unidad, sea cual sea su montura.

Una unidad siempre se mueve igual de rápido que su integrante más lento, por lo que, si se asigna un personaje a pie a una unidad de caballería, todos se moverán según la capacidad del personaje. Un personaje sólo se beneficia de la regla “¡cuidado, señor!” si forma parte de una unidad de “miniaturas de tamaño similar” (pág. 100 del reglamento). Esta misma regla de tamaños también se aplica a la hora de disparar contra un personaje que se encuentre a menos de 12 cm de una unidad. Eso no cambia, ya esté dentro de la unidad o no. Por lo tanto, un personaje que vaya montado a caballo seguirá siendo un blanco válido si se asigna a una unidad de infantería, por ejemplo. En este sentido, un personaje cuya peana sea de monstruo (40 mm o mayor) contará como si fuera más grande que la caballería normal.

Un personaje montado en un carro no

puede asignarse a una unidad a menos que esta unidad sea un carro y sólo un personaje montado en carro podrá unirse a otro carro.

Un personaje ocupa tantos espacios de miniaturas normales como los que ocupa el tamaño de su peana. Por ejemplo, una miniatura de caballería ocuparía un espacio en la primera fila y otro en la segunda fila de una unidad de infantería. Dichas filas cuentan como si fueran de cuatro “espacios” de ancho o más, tanto si dicho espacio lo ocupa una miniatura normal o un personaje. Mira los diagramas en la pág. 113 del Manuscritos de Altdorf III para ver más ejemplos.

F.: Manuscritos de Altdorf III pág. 112, tabla

2. P. Hay limitaciones a la hora de disparar a personajes cerca de unidades. ¿Pero se puede cargar a los personajes sin problemas, o se aplican las mismas limitaciones que a la hora de disparar?

R. Se puede cargar sin problemas

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 113

3. P. Si dos personajes están en una unidad que ha capturado un estandarte enemigo, ¿qué ocurre con el estandarte capturado si los dos personajes son los únicos supervivientes?

R. Todavía lo conservan (y cuentan como una unidad de dos miniaturas).

Si decides separarlos, puedes elegir cuál de los dos personajes se queda con el estandarte capturado.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114

4. P. ¿Los campeones cuentan como tropa normal a la hora de contar las 5 miniaturas para poder realizar “¡Cuidado, Señor!” o se tienen en cuenta las reglas de “Disparo a personajes independientes”?

R. Sí, Excepto que se diga lo contrario, un campeón es tratado como una miniatura más de la unidad.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114

9.2. Desafíos

1. P. Si un personaje está en una unidad con una sola fila, ¿puede rechazar un desafío, ya que no hay filas traseras a las que moverse?

R. Si hay algún espacio en la única fila donde se puede posicionar sin que esté en contacto para combatir, puede rechazar el desafío. Si toda la fila está trabada en combate, el personaje no puede evitar el desafío .

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 113

2. P. Si un personaje solitario está trabado en combate, ¿puede el personaje rechazar un desafío? ¿Qué pasa si hay otras unidades amigas y personajes envueltos en el mismo combate?

R. Si hay un personaje solitario trabado en combate (incluso en un combate múltiple donde hay más personajes involucrados) el jugador no puede rechazar el desafío.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

3. P. ¿Se puede utilizar armas que causan heridas múltiples para tener muchos bonos por “acobardamiento” en un desafío cuando se ataca a campeones con una herida(o personajes que empiezan el combate con sólo una herida)?

Como ejemplo. En un desafío, ¿un personaje con 3 ataques en sus características y que tenga un arma de heridas múltiples puede obtener un +6 a la resolución del combate por eliminar un campeón de unidad con una sola herida en sus características (o personajes que empiezan el combate con sólo una herida)

R. El número de heridas no importa, porque un personaje con 3 heridas reducidas a una, o un campeón que empieza con una herida es lo mismo cuando se trata de armas de heridas múltiples en un desafío. Cuando los ataques son designados (cuando las heridas sobrantes se pierden, diferente de cuando se ataca a tropa normal) entonces cada herida no salvada es multiplicada. En este caso puedes eliminar al campeón y obtener el +6

en la resolución de combate (1 herida más 5 por el “acobardamiento”) incluso si tiene una sólo herida.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer / Manuscritos de Altdorf I pág. 15

4. P. ¿Cómo funcionan las armas/objetos que afectan a miniaturas en contacto peana con peana cuando lo lleva un personaje (o campeón) en un desafío?

R. Las miniaturas trabadas en un desafío se consideran que están en un combate aparte durante el desafío, y no pueden atacar o ser atacados por miniaturas no involucradas en el desafío. Por lo tanto, el arma/objeto sólo afecta a la miniatura enemiga involucrada en el desafío (o al portador si eso normalmente le afectara)

F. Interpretación del Consejo Atalaya Vigía / Reglamento pág.99 / Libro de Ejército de Reyes Funerarios pág. 36 (Descripción de Destructor de las Vidas Eternas) / Lista de Matadores de La Tormenta del Caos (Descripción de Mataskavens)

5. P. ¿Puede una miniatura individual (p.ej. Señor en Dragón, Demonio Mayor, etc.) ser cargado por otra unidad si está trabado en un desafío?

R. Sí. Simplemente porque una miniatura individual esté involucrada en un desafío y no pueda ser atacado

por un modelo que no esté implicado en el desafío no significa que sea imposible para una unidad enemiga cargar a la miniatura individual. El enemigo puede que haga esto para ganar filas, potencia de unidad, el bono por flanco, etc... para ganar la resolución del combate. E incluso tiene que chequear panico, si es cargada por flanco.

F. Reglamento pág.99 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

9.3. General y Portaestandarte de Batalla

1. P. Un estandarte de batalla sólo puede ser capturado si el Portaestandarte de Batalla es eliminado en Combate cuerpo a Cuerpo, ¿pero también pierde su estandarte si es desmoralizado de un combate?

R. Un Portaestandarte de Batalla NO perderá su estandarte si resulta desmoralizado en un combate, pero si se desmoraliza y en la consiguiente huida y persecución es atrapado, entonces lo pierde.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

2. P. ¿Puede un Portaestandarte de Batalla llevar cualquier estandarte, incluso aquellos que sólo pueden ser utilizados por determinadas unidades? Por ejemplo, ¿puede un Portaestandarte

de Batalla Orco llevar un estandarte de “solo goblins” (aunque el efecto sólo se aplica cuando se una a una unidad de goblins)? ¿o puede un portador del ícono llevar el Ícono de Rakaph (que es “sólo Guardia del Sepulcro o guerreros esqueletos”)?

R. Las restricciones se aplican al portador. Por lo tanto es portaestandarte de batalla orco no puede llevar un estandarte de “sólo goblins”. No obstante, un Portador del Ícono puede llevar el Ícono de Rakaph porque efectivamente es un personaje Guardia del Sepulcro.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

3. P. ¿ Las unidades pueden usar la repetición de tirada del Estandarte de Batalla si el Portaestandarte de Batalla está huyendo, pero a menos de 30 cm.?

R. No.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 113

10. MONSTRUOS

1. P. Después de que el jinete o la tripulación es eliminada, ¿cuándo realizas el chequeo de reacción de monstruo?

R. Si no estás en combate cuerpo a cuerpo realiza el chequeo al final de la fase en la cual se ha eliminado al jinete o a la tripulación. Si estás envuelto en un combate, las reglas dicen claramente que el chequeo no se realiza hasta que el combate está completamente resuelto. Si el monstruo resulta victorioso del combate, entonces el chequeo se debe realizar en el primer turno que el monstruo pueda mover o actuar normalmente. Si pierde el combate y huye, pero no es cogido por el enemigo, el libro de reglas no dice nada al respecto. Si se utiliza la secuencia de un monstruo victorioso como guía, entonces el chequeo se debería hacer al principio del turno posterior al que se reagrupa.

F. Reglamento pág. 105 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

2. P. Si se falla el chequeo de reacción de monstruos ¿cuándo se aplican los resultados de la tabla de reacción de monstruos?

R. Depende del resultado que saques. Recuerda que el monstruo sólo realiza acciones en el turno de su dueño. Por ejemplo, si el resultado es 1-2 (el monstruo huye) se aplicará en la fase

de movimientos obligatorios del dueño. Se el resultado es 3-4 (el monstruo carga) el resultado se aplicará en la fase de declaración de cargas de la fase de movimientos del dueño. Si el resultados es 5-6 (protege el cuerpo del jinete) entonces se aplica inmediatamente pero sólo entrará en juego si el monstruo tiene un ataque de proyectiles o arma de aliento y hay alguna unidad a distancia durante las fases de disparo del dueño

F. Reglamento pág.105

3. P. ¿Puede un monstruo utilizar su arma de aliento si marcha?

R. No.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114

4. P. ¿Cómo funcionan las unidades de monstruos y cuidadores que no están definidas como hostigadores (p.ej. La hidra de guerra de los elfos oscuros)?

R. Estas unidades no cuentan como hostigadores, aunque las miniaturas no estén formando filas. Para determinar por dónde cargan o determinar si sufren una carga por el flanco/retaguardia, utiliza un ángulo de 90° centrados en el propio monstruo. Cuando está en combate cuerpo a cuerpo, se organizan siguiendo las reglas de hostigadores (p.ej, cuando cargan, sólo atacan aquellas miniaturas que están a distancia de carga y las que no están se alinean

detrás). Las miniaturas en la unidad se mueven según su propio valor de movimiento, siempre y cuando se mantengan a 3 cm. unas de otras.

También aclarar que cualquier personaje que se una a la unidad cuenta como si fuera su “jinete” a todos los efectos de reglas especiales que pueda tener. P ej. si un Señor de las Bestias se une a una Hidra de Guerra, entonces puede ignorar la tirada en la tabla de reacción de monstruos si toda la “dotación” es eliminada.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114, tabla

11. CRIATURAS VOLADORAS

1. P. Pág 106 del Libro de Reglas, en la sección de Criaturas Voladoras (primera columna, párrafo segundo) ¿Las miniaturas voladoras deben estar en bases cuadradas? ¿Es cierto? ¿De qué tamaño?

R. Sí, las criaturas voladoras deben estar en bases cuadradas. En el futuro todos los voladores vendrán con su base cuadrada del tamaño apropiado (generalmente de 40 mm. para Murciélagos vampiros, Carroñeros, Terradones, Jinetes de Halcón y otras miniaturas voladoras)

R. Reglamento pág. 106

2. P. ¿Cuánto mueve un volador si falla una carga?

R. Hacen su movimiento completo de 50 cm.

F. Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop UK)

3. P. ¿Un Águila Gigante es un volador hostigador?

R. No. Un Águila gigante no está clasificado como “unidad de voladores”, y por lo tanto no son hostigadores. Esto significa que un Águila gigante está clasificada como un monstruo según la tabla de “Potencia de la unidad y

movimiento para miniaturas individuales” que se encuentra en Warhammer Chronicles.

F. Reglamento pág. 106 / Manuscritos de Altdorf III pág. 113, tabla

12. REGLAS ESPECIALES

12.1. Exploradores

1. P. ¿Se considera que todas las unidades tiene una línea de visión de 360° durante el despliegue a la hora de desplegar unidades de exploradores?

R. Sí.

F. Manuscritos de Altdorf I pág. 7

12.2. Inmunes a la Desmoralización

1. P. ¿Puede un personaje que no es inmune a la desmoralización unirse a una unidad inmune a desmoralización?

R. No. Ningún personaje se puede unir a unidades indesmoralizables salvo aquellos personajes que son también inmunes a desmoralización.

F. Manuscritos de Altdorf I pág. 5

12.3. Golpe Letal

1. P. ¿El golpe letal es efectivo contra "Unidades de Voladores" que consisten en una montura voladora y un jinete de tamaño humanoide? ¿qué ocurre con modelos de caballería que no tienen jinete como los Centauros Enanos del Caos y Centigors?

R. Si un modelo consiste en un jinete que podría ser colocado en una peana de 20 o 25 mm. y otra criatura, pero la miniatura no se puede separar si

muere uno de los dos componentes (p. ej. la caballería normal, Caballeros de pegaso, Terradones, Jinetes de Halcón, Caballería demoniaca, etc) entonces el Golpe Letal es efectivo contra la miniatura como conjunto (los carros están excluidos) En los casos en los que la miniatura pueda existir como dos (o más) partes separadas y una (o más) de esos componentes puede ser colocado en una peana de 20 ó 25 mm. si fuera por su cuenta a pie, entonces el Golpe Letal sólo afecta a estos últimos componentes de la miniatura (p.ej. un personaje en un carro, un jinete de dragón, etc)

Los Centauros Enanos del Caos y Centigors no se pueden separar en un componente que se pueda poner en una base de 20 ó 25 mm. (además del hecho de que son más grandes que un humanoide) y por lo tanto el Golpe Letal no les afecta. El resto de caballería que no lleve jinete (mastines del caos, lobos espectrales, etc.) tampoco se ve afectada por el golpe letal.

F. Libro de Reglas pág.112 and 113 / Anthony Reynolds Equipo de desarrollo Warhammer / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía / P & R del foro de Games Workshop UK Storm of Chaos / Número de Octubre de 2004 de la White Dwarf UK

12.4. Regeneración

1. P. ¿Un modelo se puede regenerar si es eliminado por un Golpe Letal que saca 6 para herir?

R. No puedes regenerar una herida causada por un Golpe Letal. Para la resolución del combate se cuenta el número de heridas que le quedaban al modelo eliminado por el Golpe Letal

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114

2. P. ¿Puede un modelo con Regeneración sufrir más heridas que las que tiene en su perfil de atributos? En otras palabras, si un troll sufre 4 heridas, ¿tiene que regenerar las 4 heridas o sólo las 3 de sus atributos?

R. Un modelo no sufre más heridas que con las que comienza. La única excepción que tiene importancia es durante los Desafíos (Mira la discusión sobre Acobardamiento). Como se menciona en una FAQ anterior, un ataque que haga heridas múltiples no puede hacer más heridas que las que tiene el modelo y no se traspasan de modelo en modelo. Por ejemplo, un cañón imperial impacta a una unidad de troll golpeando e hiriendo a 3 de ellos. Cada uno sufre D6 heridas (digamos que las tiradas son 6,5 y 2) Como ningún Troll puede recibir más de 3 heridas (porque si no, las heridas se traspasarían a un troll que no ha sido herido, y sería raro), el número de heridas realmente es de 3, 3

y 2. De media esto significa 4 heridas regeneradas al final de la fase, por lo que un troll es eliminado y otro tiene una herida menos. Esto significa que es difícil matar la última miniatura de la unidad, porque siempre hay un 50% de probabilidad de que el modelo se levante de nuevo, pero por eso se llama regeneración.

En desafíos, esto se traduce en que no hay manera de obtener bonos por acobardamiento, Aunque sospecho que eliminar una criatura con regeneración causaría el mismo efecto que eliminar a otra sin ella. Por lo tanto ten en cuenta. Si el modelo falla la regeneración, cualquier exceso de heridas cuenta como Acobardamiento como siempre. P.ej. Un conde Vampiro Strigoi con el poder de la línea de sangre Vitalidad Impía está en un desafío y sufre 5 heridas tras su salvación especial. Sólo tiene que hacer 3 tiradas de regeneración (o el número de heridas con el que comenzó el combate). No obstante, si las tres tiradas son falladas y el vampiro muere, las 5 heridas cuentan para la resolución del combate.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114

12.5. Hostigadores

1. P. ¿Hay algún artículo que sirva de guía adicional a cómo utilizar los hostigadores adecuadamente?

R. Sí, En el Warhammer An-

nual 2002. o en <http://uk.games-workshop.com/chronicles/commentary-skirmishers/1/>

F. Manuscritos de Altdorf I pág. 6 a 8

2. P. ¿Ha habido cambios importantes en las reglas de hostigadores?

R. Sí, las erratas publicadas tienen hasta 5 apartados modificados para cortar y pegar en la pág. 116 del libro de reglas

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 122, 124

3. P. ¿Cómo forman las unidades hostigadoras en filas y columnas cuando son cargadas por varias unidades?

R. El jugador que carga controla donde los hostigadores forman las filas y columnas, ya que mueve las unidades que cargan en el orden en el que se declaran las cargas. Según el texto corregido y los diagramas que hablan de hostigadores y cargas que se pueden encontrar en Warhammer Chronicles, cuando los hostigadores son cargados la unidad que carga se pone en contacto peana con peana con el hostigador más cercano y la unidad se detiene. La unidad que carga no se alinea contra los hostigadores. Los hostigadores se alinean contra la unidad que carga tal y como se explica en el Libro de Reglas, y entonces el jugador que carga continúa con el resto de las cargas.

Por lo tanto, el primer paso es mover la primera unidad que ha declarado carga hasta ponerla en contacto con los hostigadores. El segundo paso es que los hostigadores se alineen y formen con sus frente contra esta primera unidad. El tercer paso es intentar mover el resto de cargas para contactar con los hostigadores. Daros cuenta que esto puede resultar en que los hostigadores reciban una carga lateral o por la retaguardia, o que las restantes cargas resulten fallidas.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 124 / Reglamento pág. 46, 116

4. P. Mientras no estén en combate cuerpo a cuerpo ¿tienen que estar las miniaturas hostigadoras en contacto peana con peana con otros miembros de su unidad?

R. No. Cuando no están trabados en combate, las miniaturas de una unidad hostigadoras pueden estar separadas unas de otras hasta 3 cm. sin tocarse.

F. Reglamento pág.115

5. P. ¿Qué tipo de personaje se puede unir a una unidad de hostigadores?

R. Un personaje de tamaño humanoide a pie se puede unir a una unidad de hostigadores. Ningún otro personaje (montado, en carros, etc) puede unirse a estas unidades de hostigadores.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 122

6. P. ¿Cómo se posicionan los personajes y el grupo de mando en una unidad de hostigadores cuando se traban en combate?

R. Una unidad de hostigadores en combate debe tratarse como una unidad normal por filas. El portaestandarte, músico y campeón y cualquier personaje normalmente se deben colocar en la primera fila. No obstante, las reglas generales de hostigadores no prestan especial atención al grupo de mando y a los personajes tal y como lo hace la regla de Manada de Los Hombres Bestias. Las reglas de hostigadores pueden imposibilitar que tales modelos lleguen a la primera línea de combate si una miniatura no tiene suficiente capacidad de movimiento para llegar a la primera fila, o si la formación no es lo suficientemente amplia. En estos casos, las miniaturas deben ser colocadas lo más cercana a la primera fila, en la fila que lleguen por su movimiento. Cuando se designa la posición en la primera fila y hay problemas de espacio, entonces el Portaestandarte tiene precedencia, y debe empujar a las otras miniaturas hacia atrás. Después el músico y campeón, y finalmente los personajes. Daros cuenta que el Reglamento especifica que un personaje o las miniaturas del grupo de mando añaden poco o ningún beneficio a una unidad se no están en la primera fila.

El portaestandarte no añadirá el +1 a la resolución de combate, un músico no decidirá un desempate, un campeón no podrá atacar y los personajes se consideran “fuera de juego” (pero si el enemigo se traba con el campeón o personaje en filas posteriores, luchará como es normal). En turnos posteriores, un personaje, si no está luchando, puede moverse y reemplazar a una miniatura de tropa en la fase de movimiento. No obstante, no hay reglas de movimiento dentro de la unidad similares a éstas para los miembros del grupo de mando cuando están fuera del frente de combate. Se sugiere que el jugador, durante la fase de Ordenar Filas, mueva las miniaturas del Grupo de Mando hacia delante para ocupar los huecos en las posiciones de combate. De esta forma un portaestandarte, un músico o un campeón pueden alcanzar la primera fila. Sus efectos contarán a partir de la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo en que cada miniatura está en la primera fila.

F. Reglamento pág.95, 97, 108-109, 115-116 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

12.6. Caballería Rápida

1. P. ¿Hay algún cambio significativo en las reglas de Caballería Rápida?
- R. Sí, las erratas publicadas tienen tres apartados corregidos para la pág. 117

- y un cambio par a la pág. 269
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 122, 123, 125 / White Dwarf # 117 (Enero 2005)
2. P. ¿Puede la Caballería Rápida disparar en el turno en el que se reagrupan después de una reacción de huida a una carga?
R. No. Las reglas dicen que puede mover normalmente, pero no dicen que pueda disparar.
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114
3. P. ¿La Caballería Rápida puede disparar en el turno en el que se reorganiza?
R. Sí. Por una corrección de una errata en Warhammer Chronicles pueden disparar incluso cuando marchan o se reorganizan. Tener en cuenta que esto esta MAL aclarado en los Manuscritos de Altdorf III, ver la White Dwarf para la corrección.
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 123 / White Dwarf # 117
4. P. Si una unidad de caballería rápida huye involuntariamente (por pánico, miedo, terror, etc.), y se reagrupa en su siguiente turno, ¿puede mover de manera normal?
R. No. La habilidad de poder mover tras reagruparse esta limitada al siguiente turno de haber huido VOL-

UNTARIAMENTE de una carga.

F. Reglamento pág. 117.

5. P. ¿Ha de ir montado un personaje para unirse a una unidad de caballería rápida?
R. No. Por la errata en los Manuscritos de Altdorf III, cualquier personaje puede unirse a una unidad de caballería rápida y moverse con la unidad, pero no se beneficiará de ninguna de sus reglas especiales. Sin embargo, nótese que si un personaje a pie se une a una unidad de caballería rápida, el personaje retrasará la unidad, que deberá moverse al paso de su miniatura más lenta, el personaje en este caso.
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 125

13. MÁQUINAS DE GUERRA

1. P. ¿Hay algún artículo que sirva de guía para el uso de las máquinas de guerra?
R. Sí. Ver el Warhammer Annual 2002
F. Manuscritos de Altdorf II pág. 18 a 21.
2. P. ¿Los jugadores pueden escribir las distancias de estimación de sus máquinas de guerra antes de declararlas definitivamente?
R. Sí. Escribir las distancias estimadas se aproxima a como trabajaría un artillero "real".
F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo de Warhammer.
3. P. ¿Puedo mover a través de una máquina de guerra sin dotación? ¿Se considera un obstáculo o se trata como si no estuviera ahí?
R. Una máquina de guerra abandonada no tiene efectos sobre el movimiento.
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114.
4. P. ¿Puede la dotación de una máquina de guerra huir de una carga?
R. Sí.
F. Reglamento pág. 119 / Manuscritos de Altdorf I pág. 20.
5. P. Si la dotación de una máquina de guerra huye de una carga, ¿puede el enemigo elegir cargar contra la máquina de guerra abandonada?
R. Sí. Apréciase que si una máquina de guerra ya está abandonada cuando se carga, es destruida, pero no se produce resultado de combate, ni provoca tests de pánico, ni se puede arrasar, etc.
F. Reglamento pág. 119
6. P. ¿Puede declarar una carga la dotación de una máquina de guerra?
R. No.
F. Manuscritos de Altdorf I pág. 20.
7. P. Si la dotación de una máquina de guerra obtiene furia asesina (p. e. por el resultado de un hechizo), ¿Está la dotación obligada a declarar carga?
R. No. La dotación de una máquina de guerra no puede declarar cargas. Es más, se especifica que una dotación no puede abandonar su máquina de guerra nunca, excepto para manejar otra máquina de guerra cuya dotación haya desaparecido o huido.
F. Manuscritos de Altdorf I pág. 20 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía
8. P. La dotación de una máquina de guerra, ¿puede declarar "mantener la posición" a una carga cuando se encuentra alejada de una máquina de

guerra?

R. No. Está obligada a huir.

F. Reglamento pág. 119 / Manuscritos de Altdorf I pág. 21.

9. P. La dotación de una máquina de guerra, ¿debe chequear para evitar perseguir?

R. No. Una dotación no puede abandonar su máquina de guerra nunca, excepto para manejar otra máquina de guerra cuya dotación haya desaparecido o huido.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114.

10. P. En una situación en la que la dotación de una máquina de guerra vence a una unidad por la que tiene odio (Por ejemplo, Enanos contra Jinetez de Lobo), o tiene furia asesina, ¿esta obligada dicha dotación a perseguir?

R. No. Como se dice en la sección preguntas y respuestas del Warhammer Chronicle 2004 las dotaciones no pueden perseguir a un enemigo vencido y que huye del combate cuerpo a cuerpo.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

11. P. ¿Puede una unidad enemiga destruir una máquina de guerra?

R. Sí. La sección de erratas del

Warhammer Chronicles sustituye el apartado “Atacando a una máquina de guerra” en sus dos últimos párrafos por lo siguiente.

Una máquina de guerra no puede ser atacada en combate cuerpo a cuerpo mientras quede dotación. Una máquina de guerra cuya dotación es vencida o hecha huir en combate cuerpo a cuerpo, se asume que es destruida o deshabilitada por los atacantes siempre y cuando estos no persigan o arrasen.

Si una máquina de guerra ya está abandonada cuando se carga, es destruida, pero no se produce resultado de combate, ni provoca tests de pánico, ni se puede arrasar, etc.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 124 / Reglamento pág. 119 / Sección Erratas

12. P. ¿Provocan chequeos de pánico las máquinas de guerra destruidas?

R. Sí, además de la aclaración del Consejo. Hay tres excepciones a esta regla. Ver las siguientes P y R.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114

13. P. Si una máquina de guerra está abandonada por su dotación en el momento en el que cargan sobre ella, ¿su destrucción provoca chequeos de pánico a unidades amigas cercanas?

R. No. Si una máquina de guerra ya está abandonada cuando se carga, es

destruida, pero no se produce resultado de combate, ni provoca tests de pánico, ni se puede arrasar, etc.

F. Reglamento pág. 119 / Manuscritos de Altdorf III pág. 124 / Sección Erratas.

14. P. Cuando una máquina de guerra con menos de 5 heridas en su perfil original ha sido abandonada por su dotación, ¿su destrucción en la fase de magia o disparo del enemigo provoca chequeos de pánico en las unidades amigas cercanas?

R. No. Cuando la dotación no está junto a la máquina de guerra, ésta se considera una miniatura individual, y si tiene menos de 5 heridas en su perfil original, entonces su destrucción no provoca chequeos de pánico.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 125.

15. P. Cuando una máquina de guerra se destruye a si misma por un resultado de "Problemas" ¿tienen que pasar las unidades amigas a menos de 10cm un chequeo de pánico al final de la fase?

R. No hay que pasar ningún chequeo. Estos chequeos de pánico son específicos en la fase de magia o disparo del enemigo. En este caso, los soldados están esperando que esa máquina endemoniada falle y reviente. Ellos están muy acostumbrados a ese tipo de comportamiento.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo de Warhammer.

16. P. Una dotación que se encuentra separada de su máquina de guerra (debido a la huida de un combate, pánico, etc.), ¿se trata como una unidad normal a la hora de provocar chequeos de pánico al ser atrapados en una huida, arrasados, estar huyendo a principio de turno, etc.?

R. Sí. No hay ninguna excepción para las dotaciones respecto a estos chequeos de pánico en el reglamento. Recuerda que si una dotación separada de su máquina de guerra queda reducida a un solo miembro, se le aplican las excepciones de las miniaturas de menos de 5 heridas en su perfil original.

F. Reglamento pág. 119.

17. P. Si una dotación tiene el 25 % o más bajas en la fase de disparo o magia enemigas, ¿debe chequear pánico?

R. No.

F. Reglamento pág. 80.

18. P. ¿Es cierto que si la máquina de guerra, en si, es destruida en las fases de magia o disparo, la dotación superviviente ha de hacer un chequeo de pánico (asumiendo que el tamaño de una máquina de guerra es de 4 miniaturas o menos)?

R. Sí. Aunque las pérdidas en la

dotación no fuerzan a chequeos de pánico, no hay excepciones para la pérdida de una máquina de guerra.

F. Reglamento pág. 80.

19. P. ¿Se puede disparar en el turno en el que la dotación vuelve a la máquina de guerra?

R. No. Una máquina de guerra no puede ser disparada hasta un turno después de volver a tener dotación.

F. Manuscritos de Altdorf I pág. 21.

20. P. Cuando la dotación de una máquina de guerra es reducida hasta el punto en el que ha de disparar con menor frecuencia ¿Cuándo exactamente tiene efecto esa reducción de frecuencia?

R. Surte efecto la próxima vez que sea disparada. En otras palabras, la máquina de guerra puede ser disparada una vez más antes de tener que perder tiempo extra en recargar.

F. Manuscritos de Altdorf I pág. 21.

21. P. ¿Se dan puntos de Victoria por reducir una máquina de guerra a la mitad de sus heridas iniciales?

R. No. Se conceden todos los puntos de Victoria si la máquina es destruida o su dotación está huyendo o destruida, o ha abandonado esa máquina de guerra.

F. Reglamento pág. 119 / Manuscritos de Altdorf III pág. 114.

22. P. Cuando una bola de cañón impacta en una máquina de guerra, ¿hay que determinar aleatoriamente quien sufre los impactos?

R. No. Una bola de cañón se trata como una fina plantilla, e impacta a todo lo que quede debajo de la línea trazada. La sección de cómo determinar aleatoriamente impactos es para proyectiles mágicos o armas de proyectiles y no se aplica para plantillas. Además, recuerda que una máquina de guerra no es una miniatura con varias partes, sino una unidad con varias miniaturas.

F. Reglamento pág. 122.

14. CARROS

1. P. ¿Los carros son inmunes al veneno?
R. Sí, ya que tienen muchas partes de madera o metal (es decir, “no vivas”). Notar que los carros no-muertos también son inmunes al veneno.
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 117 / Anthony Reynolds - Equipo de desarrollo Warhammer.

2. P. Un carro (o una unidad de carros), persigue a una unidad que huye, y saca mayor resultado en los dados al perseguir que la unidad huyendo. Sin embargo, la unidad que huye tiene un frontal más pequeño, que le permite evitar un bosque cercano (o terreno difícil), mientras que el carro (o la unidad), moviendo en línea recta tras la unidad enemiga, tendrá alguna parte dentro del bosque. ¿Qué sucede?
R. La unidad perseguida resulta destruida normalmente, y el carro(s) moverá dentro del bosque y sufrirá impactos.
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114.

3. P. ¿Es correcto cargar con un carro de manera que el carro sólo toque una miniatura de la unidad cargada? Básicamente, ¿Hay alguna regla sobre la colocación de los carros en esas situaciones?
R. Estrictamente, no existe ninguna regla contra ese proceder, y en algunos

casos es inevitable y apropiado. Sin embargo, actuar de tal manera es un mal modo y ha de ser reprobado. Ver la pág. 266 del reglamento para una discusión completa sobre la “terrible criatura” que es el tema del contacto parcial.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114-115.

4. P. Estrictamente hablando y de acuerdo con las reglas de los carros, los impactos producidos se resuelven antes del combate. Por tanto, ¿se puede aplicar el +1 a la salvación por armadura por llevar arma de mano y escudo (ambos mundanos) para los impactos de los carros?
R. Sí. Es igualmente la fase de combate cuerpo a cuerpo, salvo que es justo antes de que suceda todo (con la excepción de la resolución de heridas causadas por los Portadores del Incensario del Clan Pestilens de los skaven se resuelven antes de los impactos producidos).
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 114 / Libro de Ejército Skaven pág. 32.

5. P. ¿Van antes los impactos de carro que las habilidades u objetos mágicos que otorgan atacar primero?
R. Sí.
F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo de Warhammer.

6. P. Cuando un personaje amigo en carro acepta un desafío, ¿cómo se resuelve?

R. Sin importar como sea la situación del desafío, un personaje en carro se considera que se ha bajado del carro para el desafío y por lo tanto no se beneficia de la mejora a su tirada de salvación por armadura.

Los ataques del carro no se pierden. Si el personaje enemigo que ha lanzado el desafío está en una unidad de varias miniaturas, todos los ataques del carruaje (impactos automáticos, dotación y bestias de tiro) golpean a la unidad. El personaje enemigo sólo puede atacar al personaje amigo por las reglas de desafío y la unidad enemiga puede atacar el carruaje.

Si el personaje enemigo es una miniatura individual, el carro amigo puede atacar al personaje enemigo como si este estuviera en el desafío, con una excepción: cuando el personaje enemigo va montado en un monstruo, los impactos se aplican al monstruo, no al jinete. En esta situación el personaje enemigo (y su montura monstruosa) pueden golpear al personaje amigo o al carro amigo.

Recordar también que las bestias de tiro sólo pueden atacar al enemigo que está directamente delante de ellas.

F. Reglamento pág. 128

7. P. ¿Qué significa exactamente “las bestias de tiro sólo pueden atacar al enemigo que está directamente delante de ellas”?

R. Esto significa que sólo pueden atacar a miniaturas que se encuentran en su zona frontal. Esto incluye miniaturas enemigas en contacto peana con peana por la esquina. Las criaturas no pueden atacar a miniaturas en su flanco o trasera debido a las restricciones impuestas por los arneses.

F. Reglamento pág. 128 / Consejo de Interpretación Atalaya Vigía

8. P. Si un personaje está trabado en un desafío donde se considera que se ha bajado de su carruaje, y el carro es destruido, ¿sufrir el impacto de F5?

R. No. Es la opinión del Consejo de Direwolf que el impacto de F5 sólo se aplica a situaciones en las que el personaje se considera dentro del carruaje en el momento que éste es destruido. Como el personaje ha perdido su tirada de salvación por armadura mejorada debido a que se ha bajado y se considera que combate a pie, aplicarle el impacto de F5 del carro no parece apropiado.

F. Reglamento pág. 127 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

9. P. En una situación donde un carruaje comienza el turno en terreno difícil

(ejemplo, debido a una persecución o arrasamiento en el turno previo de combate cuerpo a cuerpo) ¿puede el carruaje mover (o cargar), o está atascado en terreno difícil para el resto de la batalla?

R. Estrictamente siguiendo las reglas, a no ser que el carruaje se vea obligado por motivos psicológicos (ej. furia asesina, chequeo de pánico fallado, etc...) a mover, está atrapado en terreno difícil por el resto de la partida. La pág. 127 del reglamento dice "Los carros no pueden moverse de forma voluntaria sobre obstáculos o terreno difícil...".

F. Reglamento pág. 127 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

hubiera declarado carga.

F. Reglamento pág. 127 / Consejo de Interpretación de Direwolf

10. P. Si un carruaje con furia asesina u obligado a cargar por cualquier otra razón a una unidad enemiga por terreno difícil es destruido por los 1D6 F6 impactos, y hay una unidad enemiga a 5cm del borde del terreno difícil, ¿Puede un personaje que sobreviva usar esos 5 cm de movimiento para completar la carga al saltar del carruaje?

R. Si, las reglas especifican que puedes colocar el personaje en cualquier lugar a 5cm del carro destruido, y hubo una carga legalmente declarada contra esa unidad enemiga. El jugador que controla el personaje no podría colocar a 5cm de una unidad contra la que no

15. MAGIA

15.1. General

1. P. ¿Debes declarar el objetivo de un hechizo antes de tirar los dados?

R. Si.

F. Reglamento pág. 136

2. P. ¿Cuándo se mide a ver si un hechizo está en rango?

R. Una vez el hechizo se lanza. Si estás fuera de rango, habrás desperdiciado los dados de energía o de dispersión.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

3. P. ¿Qué constituye un hechizo que permanece en juego como se comenta en el último párrafo de la pág. 139 del Reglamento?

El texto que no está claro: “su oponente tendrá derecho a dispersar cualquier hechizo que permanezca en juego....Adicionalmente, estos hechizos pueden ser dispersados en el turno propio del jugador, utilizando cualquier dado de energía no usado como dado de dispersión”

R. Sólo los hechizos marcados en las reglas como permanecen en juego o permanece un turno siguen las reglas comentadas. Otros hechizos pueden permanecer más allá del turno actual, pero no tienen la regla “permanece en juego” y por lo tanto no se ven afectados por estas reglas.

Esto significa que SÓLO los hechizos con la etiqueta “permanece en juego” o “permanece un turno” utilizan la regla permanece en juego según la pág. 139 del reglamento. Estos hechizos pueden ser subsecuentemente dispersados en la fase de magia del oponente utilizando algunos de sus dados de energía y dispersión.

Si un hechizo no está etiquetado así (y la descripción del hechizo no proporciona ningún detalle específico que permita dispersarlo en los turnos subsiguientes) entonces el hechizo proporciona un efecto permanente que NO puede ser dispersado en turnos subsiguientes.

F. Gav Thorpe - Equipo de desarrollo Warhammer / Reglamento pág. 139

4. P. Si un hechicero o su unidad están trabados en combate cuerpo a cuerpo con miniaturas enemigas, ¿puede el hechicero lanzar hechizos?

R. No hay una regla general que impida que el hechicero lance hechizos estando trabado en combate cuerpo a cuerpo, pero algunos hechizos puede que no se puedan lanzar en esta situación. Hechizos declarados específicamente como “proyectil mágico”, por ejemplo, no pueden ser lanzados mientras el hechicero o la unidad esté trabada en combate cuerpo ya cuerpo y otros hechizos cubren esta situación específicamente en su descripción. Además

un hechizo no puede ser lanzado contra una unidad en combate cuerpo a cuerpo a menos que se indique lo contrario. Estos factores generalmente restringen el uso de hechizos en combate cuerpo a cuerpo. Un hechicero incluido en una unidad que está en combate se considera que está también combatiendo y sin línea de visión incluso si no tiene enemigos en contacto peana con peana. F. Reglamento pág. 59, 135, 136, 142 / Consejo de Interpretación Atalaya Vigía

5. P. ¿Puede una unidad enemiga ser afectada por múltiples “permanece en juego” o efectos permanentes de hechizos que no especifiquen que está permitido?

R. No hay problema en lanzar varios hechizos sobre una misma unidad, y generalmente los efectos serán acumulativos, ej. dos llamas del fénix tendrán cada uno posibilidades de causar daños. Con hechizos de un objetivo genérico, como Señor de la Lluvia, el efecto es una regla general que no mejorará con lanzamientos múltiples, en este caso, no puedes mojar más a una unidad con dos hechizos que con uno.

F. Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer

6. P. Si un personaje se ha unido a una unidad y la unidad se ve afectada por

un hechizo de efectos permanentes, ¿le seguirá afectando si el personaje abandona la unidad?

R. No. El hechizo afecta a la unidad, y los personajes que deciden abandonarla se ven libres de sus efectos. Por supuesto, si la unidad fue destruida a su alrededor, el hechizo le seguirá afectando, ya que no existe ya la unidad para abandonarla.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

7. P. Si un personaje se ve afectado por un hechizo de efecto permanente, y se une a una unidad, ¿se transfiere el hechizo a la unidad?

R. No. El hechizo continuará afectando al personaje, pero no será transferido a la unidad a la que se ha unido. Si el hechizo se transfiriera a la unidad, el personaje no sufriría por el hechizo (ej. hechizos que se resuelven como disparos), además si el hechizo se transfiriera el personaje podría abandonar la unidad en la siguiente fase de movimiento y no se vería afectado por el hechizo debido al P & R de arriba.

F. Consejo de Interpretación Atalaya Vigía

8. P. Algunos objetos pueden dispersar y destruir hechizos. Podemos usar la destrucción de magia contra el objeto portahchizos. ¿Podemos destruirlo también? Si es así, es el objeto mágico

bound spell completamente destruido o podemos seguir usándolo (ej. si es un arma con un hechizo, por ejemplo)?

R. Los bound spell sólo pueden ser destruidos si se especifica claramente en su descripción que así es. En otras circunstancias no pueden ser destruidos. Si el bound spell es destruido y el objeto es un arma mágica, sólo se pierde el bound spell, el objeto seguirá siendo un arma mágica.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

9. P. Cuando dispersas hechizos en juego, ¿Debes superar el valor de lanzamiento o sólo igualarlo?

R. Como cualquier otra dispersión, sólo necesitas igualarlo para dispersarlo.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

10. P. ¿Puede un hechicero que huye mantener un hechizo que permanece en juego, o se dispersa tan pronto como huye?

R. El hechizo continua teniendo efecto hasta que el hechicero decide dispersarlo, el hechicero es asesinado, lanza otro hechizo o abandona el tablero de juego.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

11. P. Puede un objeto mágico, hechizo o habilidad especial que permita a un jugador volver a lanzar 1D6, ser usado para repetir 1D3?

R. Si. Las instrucciones para D3

comienzan: “Tira 1D6 y divide por la mitad el resultado” Un jugador puede repetir 1D6 antes de tener que dividir para generar el resultado D3.

F. Reglamento pág. 37 / Consejo de Interpretación Atalaya Vigía

15.2. Disfunciones y Fuerza irresistible

1. P. En un informe de batalla en la White Dwarf # 69, la táctica de los orcos de Space McQuriks fue utilizar el Morko Zalvanoz para generar repeticiones que le permitieran repetir malas tiradas de dados para evitar disfunciones y una vez incluso le ayudaron a conseguir Fuerza Irresistible. Pero en la sección de Magia del Reglamento se indica que las repeticiones no se pueden usar para prevenir disfunciones o generar Fuerza Irresistible.

R. A no ser que se especifique en la descripción del objeto mágico o hechizo, una repetición de tirada no evitará una disfunción o permitirá conseguir fuerza irresistible. (Space lo hizo mal)

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

2. P. Si un hechicero montado en algo (monstruo, carro, campana gritona, etc...) sufre una disfunción y es lanzado 3D6 cm, ¿que ocurre?

R. La miniatura no se mueve y cuenta como si se hubiera chocado con otra miniatura (y tanto la montura como el

jinete sufren un impacto de F10 por la descripción de la tabla de Disfunciones). Si está montado sobre montura normal y no un monstruo, es lanzado de forma normal.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

3. P. ¿Puede alguna vez dispersarse la Fuerza Irresistible? Las reglas dicen que no se puede intentar dispersar, y algunos objetos como los pergaminos de dispersión, mencionan la fuerza irresistible. Aunque otros objetos, como el amuleto de Asuryan no lo mencionan.

R. A no ser que se mencione específicamente en la descripción del objeto o habilidad, la fuerza irresistible no puede ser dispersada nunca. Fijaros que algunos objetos como los Traztoz Brillantez de Sizzla (un objeto de los Orcos y Goblins) pueden tener efectos sobre la fuerza irresistible, pero estos no son generalmente dispersiones.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

4. P. Con un resultado de 4 en la tabla de disfunción el hechizo será dispersado con dados como de costumbre. ¿Puede usarse un pergamino de dispersión en esta situación?

R. Si. Realmente debería decir que dispersa normalmente no que se dispersa con dados normalmente.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro

online de Games Workshop)

15.3. Movimiento mágico

1. P. Se dice que no puedes disparar ni pelear ni puedes realizar otro movimiento en la fase de movimiento el turno en que te reagrupas, pero si a través de la magia recolocas una unidad reagrupada en contacto con el enemigo, ¿puede luchar en esa fase de combate cuerpo a cuerpo?

R. Si. Lucharán como cualquier otra unidad.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

2. P. ¿Qué pasa cuando un hechizo que permite a un personaje individual o unidad cargar en la fase de magia (ej. corcel de las sombras, mano de gorko, etc..) es usado para cargar a una unidad que ya esta huyendo?

R. La unidad enemiga debe huir de nuevo. Las unidades que ya están huyendo son una excepción a las reacciones a la carga habituales. Cuando una unidad carga con éxito a una unidad enemiga que ya estaba huyendo, esta huye de nuevo. Aunque no puedan elegir huir, eso no significa que no estén obligados a hacerlo. La unidad que carga les destruye si les alcanza, como de costumbre.

F. Reglamento pág. 75 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

15.4. **Proyectiles mágicos y objetivos**

1. P. El Padre de las Espinas no aparece como “proyectil mágico”, el único requerimiento es que esté a 60cm de alcance y haya línea de visión. ¿Puede lanzarse contra personajes que estén a 12cm de una unidad de 5 o más miniaturas de tamaño humano?

R. Si. como no es un proyectil mágico no necesita cumplir las reglas habituales de proyectiles.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

2. P. Pueden algunos objetos mágicos o habilidades que proporcionan salvaciones especiales contra proyectiles (ej. el ojo dorado de Tzeentch, Escudo Ptolos, etc...) ser usados contra hechizos no clasificados como proyectiles mágicos, tales como Tormenta de Cronos, Padre de las Espinas, etc...

R. No. Los únicos hechizos que cuentan como proyectiles son aquellos así indicados en sus descripciones.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115 / Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer

3. P. ¿Pueden los personajes, equipos de armas skaven, etc... ser objetivos de hechizos que pueden ser lanzados “sobre cualquier unidad enemiga”? ¿Pueden ser objetivos aunque estén a 12cm (8cm para equipos de armas

skaven) de una unidad amiga de cinco o más miniaturas de tamaño similar?

R. El reglamento indica “Fijarse que las miniaturas individuales... son también unidades, así que los hechizos que afectan unidades pueden ser lanzados sobre estas miniaturas”. En general, sólo los hechizos clasificados como proyectiles mágicos deben seguir las reglas de disparo para seleccionar objetivos. Leer los dos P & y R anteriores como guía adicional.

F. Reglamento pág. 139, 142

4. P. ¿Pueden los hechizos que afectan a todas las unidades enemigas en línea de visión, dentro de un rango, y/o sobre el campo de batalla (ej. Tormenta de Cronos, Drenar vida, etc...) ser lanzados aunque las unidades enemigas estén en combate cuerpo a cuerpo dentro del área de efecto del hechizo?

R. Si, pueden ser lanzados, pero sólo las unidades no trabadas serán afectadas, ya que el hechizo no especifica claramente que pueda ser lanzado contra unidades en combate.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

5. P. Al respecto de hechizos que afectan a todas las unidades en línea de visión, dentro de un rango y/o en el campo de batalla, etc... (ej. Tormenta de Cronos, Drenar Vida, etc...) ¿las unidades con resistencia a la magia pueden añadir

sus dados de dispersión para realizar el intento de dispersión?

R. Si una unidad con resistencia a la magia es un objetivo potencial para uno de esos hechizos, su resistencia a la magia puede ser usada. Si múltiples unidades con resistencia a la magia son afectadas, usar el máximo valor de resistencia a la magia, NO todos sumados.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

6. P. ¿Se permite que la plantilla de 12cm de diámetro que genera el Horror Negro de la Magia Oscura colocada contra unidades en combate cuerpo a cuerpo?

R. No.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

7. P. ¿Pueden los hechizos que tienen la habilidad potencial de afectar a cada miniatura de la unidad (ej. la maldición de los años) afectar a miniaturas ocultas (ej. asesinos, fanáticos)?

R. No. Antes de que las miniaturas ocultas sean descubiertas, no hay forma de que sufran daños.

F. Libro de Ejército Elfos Oscuros pág. 11 / Consejo de Interpretación Atalaya Vigía

8. P. En el Saber del Metal, ¿la regla de hierro ardiente permite al que lo lanza ignorar las restricciones de objetivo? ¿Puede usarse el hechizo para elegir

un campeón o personaje dentro de una unidad?

R. El hechizo está clasificado claramente como proyectil mágico. Las reglas para proyectiles mágicos especifican que sólo se podrán lanzar a un objetivo si fuera un objetivo viable de acuerdo a las reglas de disparo. Por lo tanto el que lo lanza deberá tener línea de visión a la unidad objetivo, la unidad objetivo deberá estar en rango (60cm) y el lanzador no podrá escoger una unidad que consista en una miniatura de tamaño similar, equipo de armas skaven, etc... en el radio de protección de una unidad de cinco o más miniaturas de tamaño similar. Una vez el lanzador a elegido un objetivo válido, el siguiente paso es lanzar el hechizo. Si lo consige (y no es dispersado) entonces el texto del hechizo indica:

“el hechizo impacta a una única miniatura (elegida por el que lo lanza)” esto significa que el que lo lanza puede elegir impactar al campeón o a un personaje que se haya unido a la unidad objetivo válida.

F. Reglamento págs. 142, 145 / Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R online del foro Games Workshop)

9. P. ¿Puede el Rayo Atronador de Ura-non tomar como objetivos a personajes dentro de edificios?

R. Si (el rayo atraviesa el tejado).

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

10. P. En hechizos como las llamas del Fenix y la maldición de los años, se indica que cada miniatura en la unidad enemiga es impactada. ¿Qué pasa con miniaturas sobre monstruos o carruajes? Son impactadas ambas miniaturas o ¿sólo se produce un impacto por miniatura, por lo tanto se asigna aleatoriamente entre el jinete y la montura? R. Tanto el jinete como la montura son impactados.
F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

15.5. Resistencia a la Magia

1. P. Si un personaje tiene resistencia a la magia y se une a una unidad, ¿toda la unidad se beneficia de la resistencia a la magia?
R. Si.
F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro online de Games Workshop)
2. P. ¿Los objetos o habilidades que proporcionan dados adicionales de dispersión cuando son objetivo de un hechizo enemigo funcionan igual que los objetos que tienen “resistencia a la magia”?
R. Estos dados de dispersión extra (que aparecían en algunas descripciones de

objetivos al inicio de la 6ª edición) deberían ser tratados como resistencia a la magia. Será cambiado a medida que se vaya volviendo a imprimir.

F. Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer

3. P. Si una unidad tiene múltiples fuentes para resistencia a la magia (ej. RM(1) de un personaje y RM(2) de un estandarte mágico) sumamos todos o escogemos el valor más alto?
R. Aplicar el valor más alto.
F. Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer
4. P. Pueden las unidades con resistencia a la magia usar estos dados para dispersar hechizos en cadena (ej. el pie de gorko, plaga) cuando no son la unidad objetivo? ¿Cuenta la resistencia a la magia frente al cometa de Cassandra y otros hechizos que tienen un rango aleatorio de efecto? Además, ¿pueden las unidades con resistencia a la magia usar esos dados para dispersar hechizos que permanecen en juego en los turnos subsiguientes?
R. No a todas las preguntas. Hay que fijarse en que no es suficiente con que una unidad con resistencia a la magia sea un objetivo potencial. Tiene que ser el objetivo del hechizo, como los pergaminos de dispersión, sólo entra en juego en el punto en que la energía

mágica es invocada (el hechizo se invoca). Una vez se ha invocado, es demasiado tarde.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115 / Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer

15.6. Saberes de la magia

1. P. ¿Cual es la descripción correcta para los primeros tres párrafos del hechizo del Saber del Fuego, Muro de Fuego?

R. Este hechizo tiene un alcance de 60cm y puede ser lanzado sobre una unidad enemiga visible al lanzador que no tenga miniaturas (amigas o enemigas) a 3cm de su fila frontal (muros, setos y otros elementos no cuentan). El hechizo no puede ser lanzado contra unidades de 360° de línea de visión.

Un muro de fuego aparece de repente frente a la unidad. Para representar esto pon algo de algodón o papel frente a la unidad de unos 3cm de grosor.

La unidad sufre un impacto automático por cada miniatura (incluyendo personajes) en su fila frontal. Cada impacto se resuelve con F4.

F. Manuscritos de Altdorf II pág. 138 / Sección Erratas

2. P. ¿Cual es la descripción correcta para el hechizo la maldición del acero forjado, del Saber del Metal?

R. Este hechizo tiene un alcance de 30cm y puede ser lanzado sobre una

unidad enemiga que sea visible al lanzador. Si se lanza correctamente, las armas enemigas comienzan a deshacerse. No se aplican modificadores positivos o negativos a las armas de la unidad afectada por el resto de la batalla. Por ejemplo, una unidad con espadas a dos manos no obtendrán su +2F en combate cuerpo a cuerpo por el resto de la batalla, pero no tendrán que golpear los últimos. Una unidad con armas de proyectiles no podrá disparar por el resto de la batalla. Las unidades afectadas se supone que usarán sus manos/garras, etc... y no se beneficiarán de las reglas por usar armas a dos manos o armas de mano y escudo. Las máquinas de guerra y las armas mágicas no pueden ser afectadas, sólo armas comunes usadas por tropas normales.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 123 / Sección Erratas

3. P. ¿Cual es la descripción correcta del primer párrafo del hechizo del Saber de las Sombras, corcel de las sombras?

R. Este hechizo puede ser lanzado sobre el hechicero o sobre cualquier otro personaje individual a 30cm de él, este hechizo sólo puede ser lanzado sobre una miniatura de potencia de unidad 1 (no funciona con una miniatura montada o en un carruaje, por ejemplo).

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 123

/ Sección Erratas

4. P. Si una unidad tiene el Manto de Sombras (del Saber de las Sombras) activo, ¿esto afecta a una plantilla de llamas de un dragón, girocóptero, etc...?

R. No.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro de Games Workshop)

5. P. ¿Puede el hechizo del Saber de las Bestias, El toro se fortalece (que reagrupa automáticamente tropas huyendo) usarse para reagrupar una unidad que está por debajo del 25% inicial?

R. No. Preguntas como esta, siguiendo la guía del Equipo de Desarrollo, deberían responderse teniendo en mente "si normalmente se permite". Si una unidad tiene menos del 25% de su tamaño original no se le permite reagruparse, por lo tanto el hechizo no se puede usar para reagruparlos.

F. Reglamento págs. 75, 147 / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

6. P. Las reglas del Cometa de Cassandra (Saber de los Cielos) dicen que permanece en juego, pero el añadido habitual de que permanece hasta que el hechicero desea dispersarlo o muere no se incluye. ¿Es tan poderoso que

debe ser dispersado de forma activa para pararlo, y sobrevive incluso si el hechicero muere?

R. Una vez el cometa está de camino, la muerte del hechicero no lo dispersa de forma automática. Puedes intentar dispersarlo de la forma habitual en los turnos subsiguientes.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

7. P. ¿Puede el hechizo del Saber de la Luz, Guardian de la Luz reagrupar automáticamente tropas a 30cm en la fase de magia?

R. No. El hechizo indica que las tropas huyendo a 30cm serán automáticamente reagrupadas. Esto significa que las tropas no tendrán que realizar chequeos de liderazgo en la frase de reagrupar tropas en su siguiente turno y automáticamente se reagruparán en ese momento. Existe diferencia entre este hechizo y el del Saber de las Bestias, El Toro se fortalece.

F. Reglamento págs. 147, 149

8. P. ¿Los ataques generados por el hechizo del Saber de la Luz, Iluminación de Pha son mágicos?

R. Si.

F. Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer / Reglamento pág. 149

9. P. Respecto al hechizo El Señor de la Lluvia (del Saber de la Vida), ¿es

correcto decir que necesitas un 4+ cada turno para disparar y no puedes dispersar el efecto de ninguna forma normal?

R. Exactamente, si estas mojado, permaneces mojado.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

10. P. El Viento aullante (del Saber de la Vida) es difícil de interpretar. ¿Deberíamos aplicar el efecto de movimiento de “mitad de velocidad” o “terreno difícil”?

R. Mitad de velocidad.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R online del foro de Games Workshop)

11. P. El hechizo Robo de Alma (del Saber de la Muerte) no dice nada sobre tiradas de salvación especiales. ¿Si la mniatura se salva de una herida con su tirada especial, el lanzador recibe un +1 a sus heridas?

R. No.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro online de Games Workshop)

12. P. ¿Puede un hechicero Imperial, Slann o Alto Elfo usar el Saber del Hielo? R. No.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R online del foro de Games Workshop)

15.7. Saberes revisados de la magia

1. P. ¿Donde puedo encontrar el artículo de los Saberes de la Magia revisados?

R. En Manuscritos de Altdorf III.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 92 a 95

2. P. ¿Que saberes se han visto afectados por la revisión?

R. Cielos, Bestias y Vida

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 92 a 95

3. P. ¿Son los Saberes de la Magia oficiales?

R. En los Manuscritos de Altdorf III las listas aparecen como “reglas en prueba”. Gav Thorpe del Equipo de Desarrollo Warhammer ha dicho que no es justo esperar que todo el mundo se haya comprado algo que no sea el reglamento básico y por lo tanto estas reglas no son oficiales, aunque el Equipo de Desarrollo siempre usa los saberes revisados y deberían ser tenidos en cuenta como “no oficiales pero altamente recomendados”. Para torneos, consultar con la organización.

F. Warhammer Chronicles pág.s 92 a 95 / Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer

16. OBJETOS MÁGICOS

1. P. ¿Debe un personaje tener la opción mundana de un objeto mágico (como un escudo) en su lista de ejército para poder obtener una versión mágica del mismo?

R. Un personaje que normalmente no tenga opción a armadura (ej. que no tenga opción para armadura en su lista de ejército) no podrá llevar armadura mágica. Un Portaestandarte de batalla que no pueda llevar un escudo normal no podrá llevar un escudo mágico. Igualmente un Portaestandarte de Batalla no podrá llevar armas que requieran las dos manos.

De todas formas, hay que fijarse en que las dos últimas restricciones son específicas de Portaestandartes de Batalla, un personaje que normalmente no tiene la opción para armas a dos manos podría todavía llevar un arma mágica que requiera ambas manos, por ejemplo. Lo mismo sirve para armas mágicas de proyectiles, no necesitas tener una versión mundana de las mismas para llevar una. Sólo los hechiceros pueden llevar objeto arcanos. Algunos personajes (como magos-sacerdote Slann o matademonios enanos) pueden tener restricciones adicionales.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 116

2. P. Si un personaje tiene opción a armadura pero no a escudo (la errata

del Señor de las Bestias Elfo Oscuro, por ejemplo), ¿todavía puede llevar escudos mágicos y/o armaduras mágicas que indican que llevan un escudo (armadura de las sombras)?

R. No.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer

3. P. ¿Debe un personaje armado con un arma mágica de combate cuerpo a cuerpo usarla siempre en combate cuerpo a cuerpo?

R. Si. En la pág. 152 pone “un personaje que tiene un arma mágica de combate cuerpo a cuerpo no puede usar otras armas de combate cuerpo a cuerpo”. Un personaje con un arma mágica cuerpo a cuerpo que funcione debe usarla.

F. Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer

4. P. ¿Pueden las armas mágicas o escudos combinarse con armas mundanas o escudos para obtener el modificador a la armadura en combate cuerpo a cuerpo?

R. No, las armas mágicas y los escudos no proporcionan el modificador a la armadura, en ninguna combinación. Debes tener un arma mundana con un escudo mundano (y ser miniatura a pie) para obtener el modificador a la armadura.

- F. Manuscritos de Altdorf III pág. 116/
Interpretación del Consejo Atatalaya
Vigía
5. P. ¿Cuándo el portador de un objeto mágico que afecta a miniaturas en contacto peana con peana está trabado en un desafío, que miniaturas se ven afectadas?
R. En un desafío, sólo la miniatura en el desafío cuenta como en contacto peana con peana con el portador. El consejo de Direwolf ha usado la regla principal de desafíos en conjunción con la descripción detallada del objeto mágico de los Reyes Funerarios, El Destructor de Eternidades, para responder a esto.
F. Reglamento pág. 99 / Libro de Ejército de Reyes Funerarios pág. 36 / Consejo de Interpretación Atalaya Vigía
6. P. ¿Todos los impactos de todas las armas mágicas, incluidas los arcos y otras armas de proyectiles, cuentan como mágicos?
R. Si.
F. Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer
7. P. Respecto a objetos mágicos que protegen contra proyectiles (ej. Estandarte del trueno, el ojo dorado de Tzeentch, etc...) ¿que constituye un proyectil?
R. Cualquier objeto que cause daño directo y se origina en una fuente que no esté en contacto peana con peana con el objetivo. Esto incluye impactos de armas de proyectiles, máquinas de guerra, armas de plantilla, etc... Aunque los únicos hechizos que son proyectiles son aquellos en los que se indica "proyectil mágico".
F. Gav Thorpe - Equipo de Desarrollo Warhammer / Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía
8. P. Cuando una miniatura tiene un objeto que le proporciona una tirada de salvación mágica frente a la primera herida sufrida es atacado por otra miniatura con golpe letal, ¿qué pasaría si se inflige una herida normal y una con golpe letal? ¿Se tira a ver que herida sucedió antes o se anula el golpe letal?
R. Se tira a ver que herida sucedió antes.
F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro online de Games Workshop)
9. P. ¿Puede la Gema de la Sangre salvarnos frente a un golpe letal? ¿Si es así, el golpe letal rebota hacia el atacante?
R. En casos como este, los objetos

deberían ser tratados como tiradas de salvación mágicas. Así pues, si la salvación se pasa, el personaje no sufre daño y la herida rebota, aunque rebota una herida normal, no el golpe letal.

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro online de Games Workshop)

10. P. ¿Puedes usar un pergamino de dispersión para dispersar un hechizo lanzado en turnos previos y que permanece en juego?

R. No. Dice en la descripción del objeto que necesita ser usado “tan pronto como el hechizo ha sido lanzado”. Si el hechizo fue lanzado en turnos anteriores, este no sería el caso.

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 116

11. P. ¿Puede un hechicero que huye usar pergaminos de dispersión?

R. No. Se indica que a los hechiceros huyendo no se les permite lanzar o dispersar hechizos.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 115

12. P. ¿Puedo usar una piedra de energía como la única fuente de poder de un hechizo, o sólo la puedo usar para añadir energía a la que ya estoy usando?

R. No, una piedra de energía puede ser usada por sí misma.

F. Anthony Reynolds - Equipo de

Desarrollo Warhammer (P & R del foro online de Games Workshop)

13. P. ¿Puede un hechicero equiparse con piedras de energía y otros objetos arcanos al mismo tiempo?

R. No. La regla general es que los personajes sólo pueden equiparse con un objeto mágico de cada categoría (Armas mágicas, talismanes, objetos arcanos, etc...).

Mientras que a los hechiceros se les ha permitido una excepción con las piedras de energía que permite que varios hechiceros se equipen con piedras de energía y que un sólo hechicero lleve más de una piedra no se les ha permitido ninguna otra excepción que permita que un hechicero lleve otro objeto arcano.

F. Reglamento pág. 152, 153, 154

14. P. Si un portaestandarte de batalla de una unidad no acepta un desafío y va a la fila trasera, ¿todavía se beneficia la unidad del estandarte que lleva?

R. No, a no ser que se especifique lo contrario (por ejemplo, skaven) una unidad sólo se ve afectada por un estandarte mágico si está en la fila frontal.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 116

15. P. Si una unidad está huyendo pero no ha perdido su estandarte mágico, ¿los

efectos mágicos todavía están activos?

Un estandarte que mejore el liderazgo sería útil en este caso.

R. No (con la excepción de estandartes mágicos que afecten los intentos de reagrupación o que reagrupe automáticamente).

F. Anthony Reynolds - Equipo de Desarrollo Warhammer (P & R del foro online de Games Workshop) / Interpretación del Consejo Atalaya Vigía

16. P. Algunos ejércitos tienen objetos / runas que pueden destruir un hechizo con 4+. ¿Puedes usar el objeto para destruir el hechizo Arca de Almas (dado que se dice que tiene un nivel de energía 2D6)? ¿Y el Anvil of Doom?

R. Estos objetos no tienen efecto sobre el Arca de Almas o el Yunque rúnico, aunque afecten a objetos portahechizos.

F. Manuscritos de Altdorf III pág. 116

17. ERRATAS

1. E. Maniobras durante la carga
 - O. Página 52 del reglamento.
 - C. En el punto 2 del apartado “Maniobras durante la carga” debería decir: “2. Una unidad que carga puede pivotar una vez durante su movimiento”, en lugar de una vez al inicio de su movimiento como pone en estos momentos.
 - F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

2. E. Resultados del Combate
 - O. Página 71 del reglamento.
 - C. En el apartado “Resultados del Combate”, debe matizarse que: “Debe determinarse quién ha sido el vencedor en cada uno de los combates después de resolver todos los combates cuerpo a cuerpo. Lógicamente, si un bando ha sido totalmente aniquilado, el otro habrá ganado y no hará falta hacer ningún chequeo de desmoralización.”
 - F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 122. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

3. E. Pánico, punto 1
 - O. Página 81 del reglamento.
 - C. En el punto “1. si es cargada por un enemigo que le causa miedo”, sustituye el tercer párrafo por: “Si no lo supera, pero su potencia de unidad es igual o mayor que la del enemigo, la unidad podrá luchar normalmente; aunque deberá obtener resultados de 6 para impactar en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo”.
 - F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 122.

4. E. Pánico, punto 6
 - O. Página 81 del reglamento
 - C. En la circunstancia 6) para efectuar un chequeo de pánico, debe especificarse que: “Si una unidad resulta aniquilada por proyectiles o por la magia, cualquier unidad amiga a 10 cm o menos de ella debe efectuar un chequeo de pánico al final de la fase; a no ser que la unidad aniquilada fuese una unidad de una sola miniatura con un atributo de Heridas menor de 5 en su perfil de atributos original.”
 - F. Manuscritos de Altdorf III, página 125. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

5. E. Odio
 - O. Página 85 del reglamento
 - C. En el apartado “Odio”, debe aclararse que la posibilidad de repetir las tiradas para impactar falladas deben aplicarse en el primer turno de cada combate.
 - F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

6. E. Armas de mano
 - O. Página 91 del reglamento

- C. En la descripción de las armas de mano, debe especificarse que: “A menos que se especifique lo contrario, todas las miniaturas están armadas con un arma de mano de algún tipo.”
- F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 122. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
7. E. Personajes integrados en unidades
- O. Página 95 del reglamento
- C. En el apartado “Personajes Independientes Integrados en Unidades”, debe sustituirse el primer párrafo por: “Los personajes independientes pueden mover y luchar independientemente. De hecho, los personajes se consideran unidades individuales formadas por una única miniatura. Sin embargo, durante el curso de la batalla, un personaje puede unirse a una unidad de tropas normales, en cuyo caso el personaje pasa a formar parte de la unidad hasta que decida abandonarla.”
- F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 122. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
8. E. Proximidad a tropas amigas
- O. Página 97 del reglamento
- C. En el segundo párrafo de “Proximidad a tropas amigas” debe especificarse que un personaje puede ser designado como objetivo si es el más cercano y puede ser designado como tal.
- F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 125. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
9. E. Portaestandarte de Batalla
- F. Página 102 del reglamento.
- C. Debe especificarse que el portaestandarte de batalla nunca puede ser el General del ejército (salvo si se especifica lo contrario). Además, al final del tercer párrafo debe añadirse que la regla de repetición de los chequeos de desmoralización se anula si el portaestandarte de batalla está huyendo.
- F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 124. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
10. E. Volar
- O. Página 106 del reglamento
- C. En el apartado “Volar”, debe corregirse la distancia máxima que pueden volar las criaturas voladoras en Warhammer. En esta página pone que pueden mover 60 cm, cuando en realidad solo pueden mover 50 cm.
- F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
11. E. Campeones
- O. Página 109 del reglamento
- C. En el apartado “Campeones”, debe sustituirse todo el segundo párrafo por: “Aunque pueden ser muy poderosos en combate, los Campeones no son

personajes, sino miembros de su unidad y siempre luchan formando parte de ella, moviendo, huyendo y persiguiendo junto a la unidad como un todo. Si a la unidad se le aplica algún tipo de regla especial, como ser tozuda o estar sujeta a furia asesina, esta regla especial también se aplica al Campeón. Al contrario que los personajes, un Campeón no puede mover o luchar de forma independiente ni puede dejar la unidad o unirse a otra. En la práctica es una miniatura más de la unidad, cuya única diferencia es que posee un perfil de atributos superior al del resto.”

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 122. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

12. E. Distancia entre miniaturas
O. Página 115 del reglamento.
C. En el apartado “Distancia entre miniaturas”, la distancia entre las miniaturas de una unidad de hostigadores debe ser de 3 cm, en vez de los 5 cm que se indican.
F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
13. E. Combate con hostigadores
O. Página 116 del reglamento.
C. En el apartado “Combate”, en el cuarto párrafo, debe realizarse la siguiente matización: “Si los hostigadores

son objeto de una carga, el enemigo se pone en contacto con el hostigador más cercano y, a continuación, se detiene. La unidad enemiga no se alinea con la miniatura de hostigadores. Los hostigadores forman inmediatamente, tal y como se ha explicado anteriormente, y después el enemigo continúa con el resto de cargas. Las miniaturas que cargan atacan en primer lugar en la fase de combate cuerpo a cuerpo, como es habitual.”

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 122. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

14. E. Personajes en hostigadores
O. Página 116 del reglamento.
C. En el apartado “Personajes” debe realizarse la siguiente matización: “Un personaje a pie, de tamaño aproximadamente humano, puede integrarse en una unidad de hostigadores y luchar junto a ella. Ningún otro personaje (a caballo, sobre un carro, etc.) puede integrarse en una unidad de hostigadores.”
F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 122. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
15. E. Caballería rápida, Movimiento
O. Página 117 del reglamento
C. En el apartado “Reorganización”, debe especificarse que: “La caballería

- rápida, a menos que cargue, puede reorganizarse tantas veces como desee durante su fase de movimiento sin penalizaciones a la distancia que puede recorrer. Consulta las reglas sobre reorganización (página 49). Ten en cuenta que ninguna de las miniaturas de la unidad de caballería rápida puede avanzar más de su distancia de movimiento máxima a pesar de esta libertad de reorganización.” F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 122.
<http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
16. E. Caballería rápida, disparo
O: Página 117 del reglamento
C: En el apartado “Disparo y Movimiento”, debe especificarse que: “La caballería rápida equipada con armas de proyectiles está formada por expertos tiradores a lomos de un caballo (¡o de un lobo!) y, por tanto, pueden disparar incluso durante un movimiento de marcha o mientras se reagrupan. Se aplica el modificador normal de -1 por moverse.”
F. Manuscritos de Altdorf III, pág.123.
<http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
17. E. Caballería rápida, personajes y caballería rápida
O. Página 117 del reglamento
C. Hay que especificar que los personajes montados pueden unirse a las unidades de caballería rápida y moverse con ellas, pero no se beneficia de ninguna de las reglas especiales de disparo.
F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 125.
18. E. Disparos contra máquinas de guerra
O. Página 118 del reglamento
C. En el apartado “Disparos contra máquinas de guerra”, debe sustituirse el segundo párrafo por: “Los disparos efectuados contra una máquina de guerra deben tratarse exactamente igual que los dirigidos contra cualquier otra unidad por lo que respecta a los modificadores para impactar. Una máquina de guerra y su dotación no se consideran hostigadores, por lo que no se benefician de la penalización de -1 para ser impactados. Algunas máquinas de guerra se consideran objetivos grandes (lo cual se indica en la descripción de cada máquina de guerra en particular).”
F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 124. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
19. E. Ataques contra máquinas de guerra
O. Página 119 del reglamento
C. sustituye totalmente el apartado “Ataques contra máquinas de guerra” por: “No se puede atacar a una máquina de guerra mientras esta

aún tenga dotación. Siempre que la dotación de una máquina de guerra sea aniquilada o desmoralizada, se supondrá que los atacantes inutilizan la máquina de algún modo, siempre y cuando estos no persigan o arrasen a la dotación. Si una máquina de guerra ya estaba abandonada al cargar contra ella, esta será destruida, pero no se calculará ningún resultado del combate ni se hará ningún chequeo de pánico ni se podrá arrasar, etc.”

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 124. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

20. E. Cañones

O. Página 122 del reglamento.

C. En el segundo párrafo de la descripción de los cañones, cabe especificar que: “Los cañones disparan en la fase de disparo. Para disparar un cañón, en primer lugar debes apuntar hacia la dirección en que se encuentra el objetivo, el cual debe estar situado dentro de su línea de visión, pero no se aplica ninguna otra restricción. A continuación, debes declarar a qué distancia quieres disparar. a 60 cm, a 75 cm, a 80 cm, etc.”

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 124. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

21. E. Metralla

O. Página 122 del reglamento

C. En el apartado “Metralla”, a partir de ahora debe aplicarse la siguiente descripción: “La dotación puede utilizar metralla en vez de lanzar una bola. Para ello, las reglas que se aplican son las normales en la designación de objetivos y la metralla tiene un alcance de 20 cm. Si el objetivo es alcanzado, este sufrirá un número de impactos igual al resultado obtenido en la tirada del dado de artillería dividido entre tres (redondeando las fracciones hacia arriba). Dichos impactos tienen Fuerza 4 y un -2 a la tirada de salvación por armadura del enemigo”

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 124. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

22. E. Bajas causadas por un cañón

O. Página 122 del reglamento.

C. Conviene aclarar la regla de bajas causadas por un cañón (y máquinas de guerra similares) cuando el disparo entra por el flanco de la unidad objetivo. Según mucha gente, la máquina causa un impacto en una miniatura por cada fila de la unidad, cuando en realidad “causa un máximo de una baja por fila de la unidad”, pero solo afecta a las unidades por encima de las cuales pase el proyectil de cañón. Para aclarar más el tema, hemos hecho dos diagramas. El diagrama A es el correcto, mientras que el erróneo diagrama B es el que nos ha

llegado a nosotros como aplicación de esta regla según muchos jugadores.

F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

23. E. Lanzamiento de Hechizos

O. Página 135 del reglamento.

C. En el apartado “Lanzamiento de hechizos”, deben hacerse un par de matizaciones: “Durante la fase de magia de un jugador, que sigue a la fase de movimiento, cada uno de sus hechiceros puede intentar lanzar cada uno de sus hechizos una sola vez por cada uno. El éxito del lanzamiento de un hechizo se determina mediante una tirada de dados y el número de dados disponibles limita el número de hechizos que se puede intentar lanzar. Los hechiceros eliminados, que estén huyendo o que vayan equipados con cualquier tipo de armadura no pueden intentar lanzar hechizos. Los hechiceros no pueden lanzar hechizos contra las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo a menos que el hechizo tan solo afecte al propio hechicero o que eso esté específicamente indicado en la descripción del hechizo.” F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 123. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

24. E: Disfunciones mágicas.

O. Página 138 del reglamento.

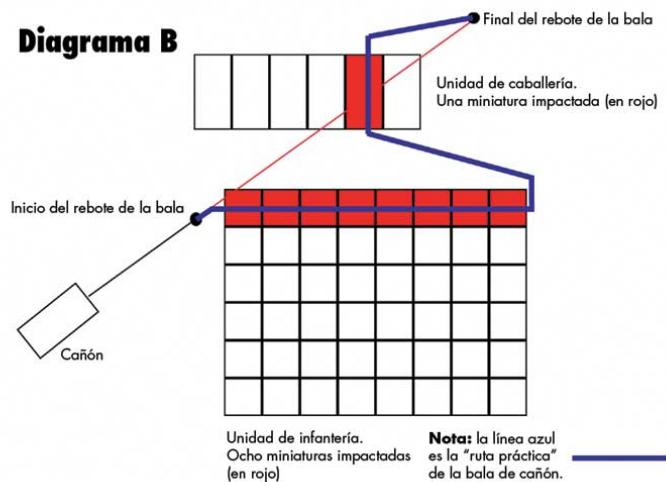
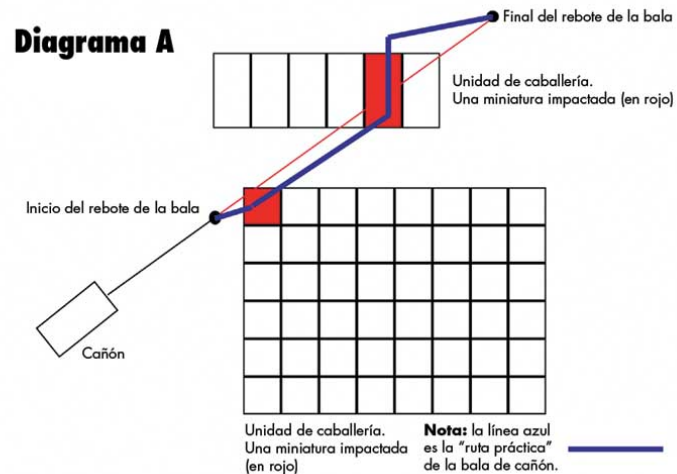


Figura 1: Diagrama de impactos de bala de cañón

- C. En la “Tabla de Disfunciones Mágicas”, en los efectos del resultado 2, debe incluirse que la montura del hechicero también sufre los efectos de la explosión de energía mágica.
- F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 125. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
25. E. Saber del Metal. “Maldición del Hierro Forjado”.
- O. Página 144 del reglamento.
- C. En la descripción del hechizo “Maldición del Acero Forjado”, debe indicarse que: “Las undiades afectadas atacan con sus garras y puños, por lo que no podrán beneficiarse de las reglas de utilizar dos armas de mano o un arma de mano y escudo.”
- F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 123. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
26. E. Saber de las Sombras. “Corcel de Sombras”.
- O. Página 146 del reglamento.
- C. En el primer párrafo de la descripción del hechizo “Corcel de Sombras” debe incluirse que: “Este hechizo puede ser lanzado sobre el propio hechicero o sobre cualquier personaje independiente amigo a 30 cm o menos de él. El hechizo solo puede lanzarse sobre una miniatura con una potencia de la unidad de 1 (no funcionará sobre una miniatura montada o una miniatura en un carro, por ejemplo).”
- F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 123. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
27. E. Saber del Fuego. “Muro de Fuego”.
- O. Página 145 del reglamento.
- C. En la descripción del hechizo “Muro de Fuego”, debe especificarse que la línea que se forma delante de la unidad afectada tiene una anchura de 3cm.
- F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
28. E. Saber de las Sombras. “Muerte Rauda”.
- O. Página 146 del reglamento.
- C. El proyectil del hechizo Muerte Rauda causa 1D6 impactos de F3 a la unidad objetivo escogida por el hechicero, en vez de a una sola miniatura como se indica.
- F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
29. E. Saber de la Vida. “Padre de las Espinas”.
- O. Página 150 del reglamento.
- C. El alcance del hechizo Padre de las Espinas es 60 cm, al igual que el alcance del hechizo Señor de la Lluvia, en vez de los 30 cm que se indica.
- F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

30. E. Saber de la Muerte. “Manto de Desesperación”.

O. Página 151 del reglamento.

C. El alcance del hechizo Manto de Desesperación es 60 cm, en vez de los 30 cm que se indica.

F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

31. E. Pergamino de dispersión

O. Página 154 del reglamento.

C. Sustituye el párrafo del pergamino de dispersión por: “Un pergamino de Dispersión tiene inscrita una poderosa invocación antimágica. Cuando lo lee el hechicero, absorbe energía mágica y debilita el hechizo que se ha lanzado. En cuanto se lanza un hechizo, cualquier hechicero que posea un Pergamino de Dispersión puede leerlo. Esto dispersa automáticamente el hechizo lanzado, no es necesario lanzar dados.”

Utilizar un Pergamino de Dispersión hará que cualquier hechizo lanzado anteriormente por el hechicero finalice. Dicho de otro modo, un hechicero que tenga un hechizo en juego lo anulará automáticamente si lee un Pergamino de Dispersión. Los Pergaminos de Dispersión, al igual que el resto de pergaminos, no son objetos únicos. El hechicero prepara los que necesita antes de la batalla; y es bastante posible que varios hechiceros posean Pergaminos

de Dispersión o lleven más de uno. Sin embargo sólo se puede utilizar uno a la vez.

Los Pergaminos de Dispersión no pueden dispersar un hechizo lanzado con fuerza irresistible. Todo hechizo lanzado con éxito con dos o más resultados de 6 se considera lanzado con fuerza irresistible y no puede dispersarse de ninguna manera.

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 123.

32. E: Escenarios

O. Página 197 del reglamento

C. En la Tabla de Escenarios, el escenario correspondiente a un resultado de 3 es, en realidad, “Ruptura de Líneas”.

F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 123. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

33. E. Escenario “Ocupar y mantener”, despliegue

O. Página 208 del reglamento.

C. En el escenario 5, “Ocupar y Mantener”, el punto seis del despliegue está confundido y no corresponde. El punto correcto se refiere al despliegue de los hostigadores, como en el punto 6 del escenario 2.

F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

34. E. Escenario “Ocupar y mantener”, condiciones de victoria

- O. Página 208 del reglamento.
 C. En las condiciones de victoria, hay que especificar que “Si ambos jugadores poseen una unidad a la misma distancia del objetivo, ganará el jugador cuya unidad doble en puntos a la unidad del adversario más cercana del objetivo”.
 F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 125.
35. E. Selección de personajes
 O. Página 239 del reglamento
 C. En la explicación de la Tabla de Selección de Personajes, todas las referencias a generales en realidad son referencias a comandantes. Además, en la Tabla de Selección de Tropas, pueden incluirse +0-1 unidades singulares por cada +1000 puntos adicionales del ejército.
 F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 125. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
36. E. Tabla de daños
 O. Página 253 del reglamento.
 C. En la tabla, sustituye 2d6/Efecto por Daño/Efecto.
 F. Manuscritos de Altdorf III, pág. 123.
37. E. Apéndice cinco
 O. Página 262 del reglamento
 C. “Apéndice cinco: cargas accidentales”, da pie a confusiones, así que hemos decidido suprimirla.
 F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>
38. E. Caballería rápida, huida voluntaria
 O. Página 269 del reglamento.
 F. El tercer punto de las reglas de la caballería rápida debe decir: “3) Si la caballería rápida se reagrupa al turno siguiente de haber decidido huir como reacción a una carga, podrá mover normalmente durante la fase de movimiento de ese turno”.
 F. <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

Referencias

- [1] Direwolf Rules FAQ v6.02
- [2] Reglamento de Warhammer *6º edición*
- [3] P & R del foro de Games Workshop UK
- [4] Warhammer Chronicles 2004
- [5] Warhammer Annual 2002
- [6] Manuscritos de Altdorf I
- [7] Manuscritos de Altdorf II
- [8] Manuscritos de Altdorf III
- [9] White Dwarf (versiones inglesa, americana y española)