

WARHAMMER 40,000

INDEX: IMPERIUM 2

Actualización Oficial, Versión 1.1

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces ocurren errores o la intención de una regla no quedan tan clara como pretendíamos. Estos documentos recopilan correcciones a las reglas así como las respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan regularmente, las versiones están numeradas y cambios respecto de la versión anterior se destacan en color **magenta**. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

ERRATAS

Pág. 10 – Lista de ejército del Astra Militarum

Añade la siguiente regla.

“Command Squads en juego equilibrado”

En partidas de juego equilibrado, un ejército veterano puede incluir en cada destacamento un máximo de una Command Squad <REGIMIENTO> (pág. 15) por cada **OFICIAL** <REGIMIENTO> que incluya ese mismo destacamento. Asimismo, en una partida de juego equilibrado, un ejército veterano puede incluir en cada destacamento un máximo de una Militarum Tempestus Command Squad (pág. 51) por cada Tempestor Prime que incluya ese mismo destacamento (pág. 50).”

Págs. 13 y 41 – Tank Commander y Knight Commander Pask, Opciones de Equipo

Añade el siguiente punto:

“• Esta miniatura puede elegir un misil cazador-asesino.”

Pág. 46 – Lord Commissar, Armas

Cambia el valor de Daño de la espada de energía por: “1”

Pág. 51 – Militarum Tempestus Command Squad, Opciones de Equipo

Cambia los puntos primero y segundo por:

- “• Una miniatura puede reemplazar su rifle láser sobrecargado con una pistola láser sobrecargada y un vocoemisor, o elegir una pistola láser sobrecargada y un vocoemisor adicionales a su rifle láser sobrecargado.
- Otra miniatura puede reemplazar su rifle láser sobrecargado con una pistola láser sobrecargada y un botiquín, o elegir una pistola láser sobrecargada y un botiquín adicionales a su láser sobrecargado.”

Pág. 57 – Ratlings

Cambia el atributo de Movimiento por: “5”

Cambia la habilidad Disparar y escabullirse por:

“**Disparar y escabullirse**. Esta unidad puede mover como si fuera la fase de movimiento inmediatamente después de realizar un ataque de disparo (que no sean Disparos defensivos), aunque no puede Avanzar durante ese movimiento.”

Pág. 76 – Sicarian Infiltrators

Cambia el valor de Ataques en el perfil del Sicarian Infiltrator por: “2”

Cambia el valor de Ataques en el perfil del Sicarian Princeps por: “3”

Pág. 78 – Onager Dunecrawler, Tabla de daño

Cambia el primer valor de la columna H Restantes por: “6-11+”

Pág. 96 – Celestine

Añade la siguiente frase al final de la descripción: “Tu ejército sólo puede incluir una miniatura como ésta.”

Cambia la primera frase de la habilidad Santas bendiciones por: “Al inicio de cualquiera de tus turnos, puedes elegir una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga a 6” o menos de Celestine que tenga la habilidad Actos de fe y llevar a cabo un Acto de fe con dicha unidad.”

Pág. 98 – Imagifier, Simulacrum Imperialis

Cambia la primera frase de esta habilidad por:

“Tira 1D6 al inicio de cada uno de tus turnos; con 4+ puedes elegir una unidad <ORDER> amiga a 6” o menos de esta miniatura que tenga la habilidad Actos de fe y llevar a cabo un Acto de fe con dicha unidad.”

Págs. 99 y 157 – Lanzallamas de mano

Cambia el Tipo por: “Pistola 1D3”

Pág. 99 – Battle Sisters Squad, Opciones de equipo

Cambia el cuarto punto de la lista por:

“La Sister Superior puede elegir un objeto de la lista de *Armas de combate*.”

Pág. 100 – Celestian Squad, Opciones de equipo

Cambia el cuarto punto de la lista por:

“La Celestian Superior puede elegir un objeto de la lista de *Armas de combate*.”

Pág. 101 – Retributor Squad

Cambia el atributo Liderazgo de la Retributor Superior por: “8”.

Pág. 101 – Retributor Squad, Opciones de equipo

Cambia el tercer punto de la lista por:

“La Retributor Superior puede elegir un objeto de la lista de *Armas de combate*.”

Pág. 102 – Dominion Squad, Opciones de equipo

Cambia el tercer punto de la lista por:

“La Dominion Superior puede elegir un objeto de la lista de *Armas de combate*.”

Pág. 102 – Dominion Squad, Vanguardia

Añade lo siguiente entre la primera y la segunda frases de esta habilidad:

“Esta unidad no puede acabar este movimiento a 9” o menos de ninguna miniatura enemiga.”

Pág. 120 – Inquisitor, Opciones de Equipo

Cambia los puntos primero y segundo por:

- Esta miniatura puede reemplazar su pistola bólder con un objeto de la lista de *Pistolas de la Inquisition* o *Armas a distancia de la Inquisition*.
- Esta miniatura puede reemplazar su espada sierra con un objeto de la lista de *Armas de combate de la Inquisition*.

Pág. 122 – Acolytes

Cambia el atributo Heridas de esta unidad por: “1”

Pág. 123 – Jokaero Weaponsmith, Habilidades

Añade la siguiente habilidad a esta hoja de datos:

“**Autoridad de la Inquisition** (pág. 117)”

Pág. 127 – Venerable Land Raider

Añade la lista de claves **TRANSPORTE**.

Pág. 136 – Void Shield Generator

Ignora la tabla de Daño.

Cambia la habilidad Escudos de vacío proyectados por:

“**Escudos de vacío proyectados**. Todas las unidades que estén en su totalidad a 6” o menos de un Void Shield Generator reciben una salvación invulnerable de 5+ contra cualquier ataque realizado en la fase de disparo (excepto si la miniatura tiradora también está a 6” o menos del Void Shield Generator).”

Pág. 137 – Skyshield Landing Pad

Añade la siguiente habilidad:

“**Plataforma de aterrizaje destruida**. Si la Skyshield Landing Pad es destruida, no retires la miniatura del campo de batalla, sino que dejan de tener efecto todas sus otras habilidades y se considera Ruinas hasta el final de la batalla (consulta la sección Escenografía del reglamento de *Warhammer 40,000*).”

Pág. 144 – Cañón Demolisher

Cambia el texto de Habilidades por:

“Al atacar a unidades con 5 miniaturas o más, el Tipo de esta arma cambia a Pesada 1D6.”

Pág. 156 – Tabla de Armas a distancia, Bólder tormenta

Cambia el valor en Ptos./Arma por: “2”.

Pág. 157 – Equipo Adeptus Ministorum, Armas a

distancia, Cañón de fusión doble

Cambia el texto de Habilidades por:

“Si el blanco está a la mitad del alcance máximo, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con esta arma.”

Pág. 157 – Rifle de plasma

Añade el siguiente perfil al arma:

- **Sobrecarga** | 24” | Fuego rápido 1 | 8 | -3 | 2 | Con un 1 para impactar, el portador es eliminado tras resolver todos los disparos de sus armas.

Pág. 164 – Lanzallamas

Cambia el valor de Alcance por: “8”

Pág. 166 – Cañón de fusión

Cambia el Tipo por: “Pesada 1”

Pág. 167 – Aniquilador de plasma

Cambia el valor de Alcance por: “72”

Pág. 167 – Cañones láser quad Ícaro

Cambia el Tipo por: “Pesada 4”

FAQs

ASTRA MILITARUM

P. Si una unidad del Astra Militarum equipada con armas de Asalto avanza en su fase de movimiento y posteriormente recibe la orden “¡Adelante, por el Emperador”, ¿ignoran el -1 al impactar por Avanzar y disparar armas de Asalto?

R. No.

P. “Officio Prefectus” y “Militarum Auxilla”, ¿son Regimientos? Es decir, puedo elegir que mi Company Commander cambie la clave <REGIMIENTO> por MILITARUM AUXILLA?

R. No.

P. ¿Puede darse una orden de tanque a sí mismo un Tank Commander o el Knight Commander Pask?

R. No.

ADEPTA SORORITAS

P. Si puedo usar más un Acto de fe durante un mismo turno, ¿cómo los resuelvo? ¿Los resuelvo de uno en uno, y debo declarar cuáles intento manifestar antes de tirar para ver si se manifiestan?

R. Tiras y resuelves los Acto de fe de uno en uno. No es necesario declarar previamente cuál intentas manifestar.

P. ¿La habilidad Intervención milagrosa que permite a Celestine volver al campo de batalla, ¿requiere gastar puntos de refuerzos para ello?

R. No.

OFFICIO ASSASSINORUM

P. Si una unidad de Dark Reapers (que tiene la habilidad Puntería inescapable) elige como blanco a un Culexus Assassin (que tiene la habilidad Etherium), ¿qué resultado necesitan los Dark Reapers para impactar al Assassin?

R. 3+.

Esto es así, porque aunque la Habilidad de proyectiles de los Dark Reapers se considere 6+ a causa de la habilidad Etherium, su habilidad Puntería Inescapable indica que siempre impactan con 3+, lo cual es independiente de su Habilidad de proyectiles y de cualesquiera modificadores que se le apliquen.

LA INQUISITION

P. ¿Puedo usar el poder psíquico Dominar para disparar el arma de plasma de una miniatura enemiga sobrecargándola e intentar así que resulte eliminada o herida?

R. Sí.

VARIOS

P. ¿Qué ocurre si un psíquico manifiesta un poder psíquico que afecta a la unidad enemiga más cercana (por ejemplo Castigo) y esa unidad resulta ser un Culexus Assassin o una unidad de Sisters of Silence con la habilidad Abominación/Abominación psíquica? ¿El poder afecta a la siguiente unidad más cercana?

R. No, simplemente el poder no tiene ningún efecto.