



ACLARACIONES DE DISEÑO

Desde que anunciamos el nuevo Warhammer 40,000 muchos de vosotros nos habéis hecho llegar preguntas acerca de las reglas. Aquí tenéis algunas de las más comunes, seleccionadas por nuestro grupo de expertos que han probado el juego. Esperamos que los comentarios y ejemplos aclaren vuestras dudas.

P. Si una regla modifica el atributo de Fuerza de una miniatura y esa miniatura está equipada con un arma de combate que también tiene un modificador (por ejemplo, “x2”), ¿puedes explicar el orden en que se aplican los modificadores al atributo y a la Fuerza del arma?

R. En primer lugar deberás determinar el actual atributo de Fuerza de la miniatura. Para ello aplica todos los modificadores que multipliquen o dividan el valor y a continuación aplica los que sumen o resten. Hecho esto, modifica este valor tal y como se describe en el atributo de Fuerza del arma.

Por ejemplo, imaginemos una miniatura con un atributo básico de fuerza de 3 bajo los efectos de dos poderes psíquicos: una amiga que le dobla el atributo de Fuerza y una enemiga que le resta 1 al atributo de Fuerza. La Fuerza de esa miniatura es 5. Si esa miniatura lucha con un arma como un puño de energía, que tiene un atributo de Fuerza de “x2”, el ataque se resolverá con Fuerza 10.

P. ¿Los modificadores a las tiradas son acumulativos, igual que los modificadores a los atributos?

R. Sí.

Por ejemplo, si una miniatura se beneficia de cobertura (+1 a la tirada de salvación) y le inflige una herida una pistola de plasma (con FP -3, es decir, -3 a la tirada de salvación) el modificador total a la tirada de salvación de la miniatura es -2.

P. ¿Al aplicar modificadores a una tirada, se puede hacer que sea superior a 6?

R. Sí.

Hay que tener en cuenta que existen casos de tiradas que sólo tienen éxito con 7+. Por ejemplo, los Poxwalkers tienen un atributo Salvación de 7+, lo que significa que no pueden superar la tirada si no cuentan con, al menos, un modificador de +1 (como el que recibirían por beneficiarse de cobertura).

P. ¿Al aplicar modificadores a una tirada, se puede hacer que sea inferior a 1?

R. No. Si el resultado de la tirada después de aplicarle todos los modificadores es inferior a 1, considéralo como un resultado de 1.

P. Si una regla o habilidad permite repetir tiradas, por ejemplo, “las tiradas de 1 para impactar” (como la habilidad Ritos de batalla del Space Marine Captain), ¿ese efecto tiene lugar antes o después de aplicar los modificadores a las tiradas para impactar?

R. Las repeticiones de tiradas siempre van antes que los modificadores, por lo que las habilidades que permiten repetir tiradas tienen efecto antes de aplicar cualquier posible modificador.

Por ejemplo, tenemos un Space Marine (Habilidad de Projectiles 3+) que se mueve y dispara un bólter pesado (un arma de tipo Pesada 3) dentro de la distancia indicada en la habilidad Ritos de batalla de un Space Marine Captain' (que permite repetir las tiradas de 1 para impactar).

Los resultados de la tirada de dados son un 1, un 2 y un 5.

La repetición de la tirada se lleva a cabo antes de tener en cuenta los modificadores a la tirada. En este caso la habilidad del Capitán sólo permitiría volver a tirar uno de los dados, y el resultado de la nueva tirada de ese dado es un 3.

Ahora, a resultas las repeticiones, se aplican los modificadores. En el ejemplo, la miniatura recibe un -1 a sus tiradas para impactar porque está disparando un arma Pesada tras haberse movido. Esto significa que los resultados de 2, 3 y 5 pasan a ser de 1, 2 y 4. Comparándolos con la Habilidad de Projectiles de la miniatura, sólo un disparo impacta en el blanco.

P. Al tirar para impactar con un arma de plasma sobrecargada, ¿se comprueba si se ha obtenido algún 1 antes o después de llevar a cabo las repeticiones y aplicar los modificadores?

R. Primero se repiten tiradas y se aplican modificadores.

Por ejemplo, si después de haber llevado a cabo cualquier posible repetición de la tirada y de haber aplicado a los resultados los modificadores pertinentes, cualquiera de los resultados es un 1 (o se considera un 1, como se ha indicado anteriormente), el arma de plasma sobrecargada hiere o elimina a su portador.

P. Si una regla o habilidad dice, por ejemplo, que “con un 6+ para impactar” se produce algún efecto, ¿se refiere a los resultados de la tirada antes o después de aplicar modificadores?

R. Se refiere al resultado final, después de todas las posibles repeticiones y aplicar cualquier modificador.

La excepción a esto sería cualquier habilidad que indique claramente lo contrario, por ejemplo, que afecta a “resultados de 6 sin modificar” o “tiradas de 6 antes de aplicar modificadores.”

P. ¿Puedo usar la Estratagema “Repetición de mando” para repetir una tirada de dado de mi oponente?

R. No.

Cabe mencionar que todas las reglas presuponen que cada jugador tira sus propios dados, y no le pide a su oponente que tire para impactar, ni haga tiradas de salvación, etc. en su lugar. Con esto en mente, sólo puedes usar la Estratagema mencionada para repetir tus propias tiradas, y nunca una tirada que haya hecho tu oponente.

P. ¿Qué sucede si, durante la batalla, una unidad queda dividida de tal modo que no puede restablecer su coherencia de unidad la próxima vez que se mueva?

R. En tal caso la unidad no puede moverse.

Nótese que las reglas de coherencia de unidad se aplican a todos y cada uno de los movimientos que puede llevar a cabo una unidad, como cargar, unirse al combate, consolidar, etc. Por tanto, si una unidad no puede acabar cualquiera de sus movimientos en coherencia de unidad, no podrá llevar a cabo el movimiento en cuestión.

P. ¿ Los PERSONAJES solamente pueden realizar una Intervención heroica contra unidades enemigas que hayan cargado este turno o pueden hacerlo contra cualquier unidad enemiga?

R. Pueden hacerlo contra cualquier unidad enemiga.

Ten en cuenta que sólo pueden hacerlo si acaban más cerca de lo que estaban de la miniatura enemiga más cercana, haya cargado ésta este turno o no.

P. Ciertas unidades PERSONAJE pueden incluir miniaturas que no son PERSONAJES, como ocurre con el Patriarch de los Genestealer Cults y sus Familiars, por ejemplo. ¿En ese caso es posible dispararle aunque no sea la unidad enemiga visible más cercana?

R. No. La restricción a la hora de elegir como blanco a PERSONAJES se aplica a toda unidad que incluya al menos una miniatura con la clave PERSONAJE (siempre y cuando no tenga 10 Heridas o más).

Por ejemplo, supongamos que un Patriarch va acompañado de un Familiar. El Patriarch es un PERSONAJE, pero el Familiar no lo es. Ninguno de ellos tiene un atributo Heridas de 10 o más. Las unidades enemigas sólo pueden elegirlos como blanco si son las miniaturas enemigas visibles más cercanas. Si el Patriarch es eliminado y el Familiar no, entonces las unidades enemigas podrían elegirlo como blanco libremente.

P. Si una miniatura no puede disparar a la miniatura enemiga visible más cercana por alguna razón (por ejemplo, está a 1" o menos de una de tus unidades), pero la siguiente unidad enemiga visible más cercana es un PERSONAJE, ¿puede la miniatura elegir como blanco al Personaje?

R. No.

P. Al tirar por habilidades como “Asquerosamente resistentes” o “Superviviente tenaz” contra ataques que infligen heridas múltiples, ¿se hace una tirada por cada una de las heridas que haya infligido el ataque, o se tira una sola vez por el ataque y se ignoran todas las heridas que haya causado?

R. Se hace una tirada para evitar cada herida individual.

Por ejemplo, si una miniatura con Asquerosamente resistentes falla su tirada de salvación contra un ataque de martillo de trueno (que tiene Daño 3), se tirarían 3 dados y se ignoraría una sola herida por cada resultado de 5 o más.

P. ¿Para determinar si una miniatura se beneficia de cobertura, tiene que estar toda su unidad dentro del elemento de escenografía o sobre el mismo, o basta con que lo esté la miniatura que hará la tirada de salvación?

R. Para que una miniatura reciba el +1 a la salvación por cobertura es necesario que todas las miniaturas de su unidad estén dentro del elemento de escenografía o sobre el mismo, aunque sea parcialmente

Cabe destacar que es posible que una unidad pase a beneficiarse de cobertura a medida que sufre bajas durante la fase de disparo si se eliminan las miniaturas que no estén dentro, o sobre, la escenografía. En cuanto se elimine a la última miniatura que haya fuera de la escenografía, el resto de la unidad se beneficiará de cobertura inmediatamente.

P. ¿Qué sucede si el portador de un arma que puede elegir como blanco a unidades no visibles (por ejemplo una miniatura armada con un mortero) dispara sobre un blanco al que no puede ver y que se halla dentro de la distancia adecuada de un elemento de escenografía que proporciona cobertura si la unidad está a cubierto desde el punto de vista de la miniatura que dispara (como una unidad que esté a 3" o menos de una Estatua Imperial)?

R. La unidad se beneficia de cobertura.

P. ¿La tirada de carga de una unidad es lo mismo que su distancia de carga?

R. Sí.

P. ¿Se pueden declarar cargar contra unidades que no sean visibles para la unidad que carga?

R. Sí.

Hay que aclarar que la unidad que recibe la carga sigue ateniéndose a las reglas habituales para elegir blancos cuando realiza Disparos defensivos, por lo que, si una miniatura no puede ver a la unidad que carga, no podrá dispararle.

P. ¿Si alguna de tus unidades está en disposición de luchar en la fase de combate, puedes decidir que no combata este turno? Además, si una de tus unidades ha cargado en la fase de carga, ¿tiene que luchar primero, o puedes esperar y elegir que ataque más adelante en la fase de combate?

R. Todas las unidades elegibles para combatir deben hacerlo, no pueden “pasar” y esperarse a luchar en la próxima fase de combate. Además, cada unidad debe atacar cuando le corresponde, no puede esperar para combatir en un momento posterior de la fase de combate. Por tanto, si una unidad ha cargado en la fase de carga, está obligada a luchar en la fase de combate, y tiene que hacerlo antes que todas las miniaturas que no hayan cargado (salvo por cualquier habilidad que modifique esto).

Conviene aclarar que, cuando una miniatura lucha, debe resolver todos sus ataques en combate, si es posible. No puedes elegir que haga menos ataques, aunque sí puedes elegir cuál de sus armas utilizará para cada uno de los ataques.

P. Si al principio de la fase de combate una unidad está a 1" o menos de una unidad enemiga, pero deja de estarlo durante esa fase a causa de las miniaturas que son eliminadas, ¿sigue considerándose una unidad elegible para combatir?

R. No. A menos que la unidad en cuestión haya cargado este turno, dejará de ser una unidad elegible para combatir en el mismo momento en que no tenga miniaturas enemigas a 1" o menos de ella durante la fase de combate. Por otra parte, si las bajas son lo bastante numerosas, podría ocurrir que incluso una unidad que haya cargado no consiga acercarse al enemigo lo suficiente para combatir en esa fase, ni siquiera después de haberse unido al combate. Por supuesto aún puede consolidar.

P. Si al principio de la fase de combate una unidad no tiene unidades enemigas a 1" o menos, pero a consecuencia de movimientos de unirse a combate y consolidar, las unidades que ya han sido elegidas para combatir acaban a 1" o menos de ella, ¿esa unidad pasaría a ser elegible para combatir?

R. Sí.

Recordemos que cada unidad sólo puede ser elegida para luchar una vez por fase.

P. ¿Al unirse al combate y consolidar, las miniaturas tienen que acercarse lo máximo posible a la miniatura enemiga más cercana, o basta con que se acerquen?

R. Si una miniatura se mueve para unirse al combate o consolidar, el requisito es que, al acabar el movimiento, esté más cerca de la miniatura enemiga más próxima de lo que lo estaba antes de mover. No es necesario que intente acercarse a ella al máximo (es decir, no necesita buscar el contacto peana con peana)

En caso de que una miniatura ya esté en contacto de peana con el enemigo, es imposible que se acerque más a la miniatura más cercana, por lo que no podrá moverse si su unidad se une al combate o consolida.

P. Si una unidad se une al combate o consolida y eso la lleva a alcanzar a una unidad enemiga contra la que no había declarado una carga en la fase de carga previa, ¿la unidad enemiga puede realizar disparos defensivos?

R. No.

Recuerda que las unidades que han cargado sólo pueden atacar a las unidades contra las que han declarado la carga, aunque después de unirse al combate y cualesquiera otros movimientos hayan acabado a 1" o menos de otras unidades.

P. ¿Cuándo se considera que una unidad ha sido “completamente destruida” o “aniquilada”?

R. Estos dos términos son sinónimos. Una unidad se considera completamente destruida cuando la última miniatura de esa unidad es eliminada (o muerta, o eliminada) o huye.

P. ¿Quién tira el dado para comprobar si un vehículo explota, o un monstruo sufre espasmos agónicos, etc. al ser destruido?

R. El jugador cuya miniatura ha sido destruida es quien tira 1D6.

P. En las misiones en las que los jugadores alternan el despliegue de sus unidades, ¿usar una habilidad que permite a una unidad empezar en otro sitio en lugar de desplegar sobre el campo de batalla (como Ataque teleportado) cuenta como desplegar una unidad? ¿y qué ocurre en el caso de las unidades que empiezan la batalla embarcadas en un transporte?

R. Si un jugador usa una habilidad de la hoja de datos de una unidad para que ésta empiece la batalla en algún sitio que no sea sobre el campo de batalla, sigue habiendo “desplegado” la unidad del modo que especifica su habilidad, por lo que sí, cuenta como desplegar una unidad. En el caso de los transportes, el jugador indica cuáles de sus unidades están embarcadas en él cuando lo despliega (si hay alguna) y no se consideran unidades desplegadas por separado

Por ejemplo, dos jugadores están desplegando sus ejércitos para la misión Guerra Abierta. Ésta especifica que los jugadores se alternan para desplegar sus unidades. El jugador A empieza desplegando una unidad de Ork Boyz sobre el campo de batalla. Luego el jugador B despliega una unidad de Intercessors sobre el campo de batalla. El jugador A despliega un Battlewagon sobre el campo de batalla y, como es un transporte, declara que hay un Warboss y una unidad de Tankbustas embarcados en él. Después el jugador B decide desplegar una unidad de Terminators, pero en lugar de desplegarlos sobre el campo de batalla usa su habilidad Ataque teleportado y los sitúa en la cámara del teleportarium. Ahora le toca al jugador A desplegar otra unidad, y así sucesivamente.

P. ¿Es posible que un Ejército Veterano tenga menos de 0 Puntos de Mando?

R. No.

Independientemente del número de destacamentos auxiliares de apoyo que incluyas en tu ejército, nunca puedes tener menos de 0 Puntos de Mando al inicio de una batalla.

P. ¿Qué diferencia hay entre la Potencia de unidad y el valor en puntos de una unidad? ¿Puedo librar una batalla de juego equilibrado usando la Potencia de ejército en lugar del valor en puntos? ¿Puedo jugar una misión narrativa usando el valor en puntos?

R. La Potencia de una unidad indica su eficacia en el campo de batalla. Cuanto mayor sea, más poderosa es la unidad. La Potencia de Ejército es la suma de las potencias de todas las unidades que lo forman, así que un ejército con una Potencia elevada es más poderoso que otro que tenga una Potencia de Ejército inferior.

Las Potencias están pensadas para que los jugadores sepan a simple vista lo potente que es una unidad en combate, sea cual sea el armamento y equipo que lleve (de hecho se basan en el cálculo del coste medio de la unidad, teniendo en cuenta todas sus combinaciones posibles de armas y equipo). Sirven de guía rápida para determinar el poder relativo de dos ejércitos, principalmente en partidas de juego abierto y narrativo.

Los valores en puntos tienen una función similar, pero se han diseñado pensando en el juego equilibrado, por lo que ofrecen un control más fino. Aunque es más laborioso calcular el valor en puntos de cada unidad, esto permite diferenciar a dos escuadras similares que estén equipadas con armas diferentes, ya que los valores en puntos incluidos en nuestros libros reflejan el hecho de que ciertas armas son más poderosas que otras.

Ambos están relacionados; una unidad con una Potencia elevada también tendrá un valor en puntos alto. Por lo tanto es perfectamente válido jugar una partida de juego equilibrado usando Potencias de Ejército en lugar de valores en puntos. Del mismo modo, si prefieres usar el valor en puntos para una partida de juego narrativo o juego abierto, puedes hacerlo. Sea cual sea el método que prefieres, lo sí es recomendable es que ambos contrincantes usen el mismo método.

P. ¿A la hora de reemplazar la clave de una unidad por una de mi elección, como un <REGIMIENTO> del Astra Militarum, puedo reemplazarla por “BLOOD ANGELS” o “DEATH GUARD”, por ejemplo?

R. No.

En el ejemplo expuesto, “Blood Angels” se corresponde con un Capítulo de Adeptus Astartes, mientras que “Death Guard” es una Legión de Heretic Astartes; ninguno de ellos es un Regimiento del Astra Militarum.

P. Si me invento un Regimiento del Astra Militarum y lo llamo “Los Favoritos del Emperador”, y luego me invento mi propio Capítulo de Adeptus Astartes y también lo llamo “Los Favoritos del Emperador”, ¿las habilidades que funcionen con las claves <REGIMIENTO> y/o <CAPÍTULO> funcionarán simultáneamente con las unidades del Astra Militarum y del Adeptus Astartes?

R. No.

La finalidad de permitir que los jugadores usen Capítulos, Regimientos, etc. de su invención es personalizar los ejércitos, y en ningún caso permitir que los jugadores se salten las restricciones de qué habilidades afectan a cada unidad. Asimismo, no pretenden permitir que un destacamento incluya unidades que normalmente no podrían formar parte de él.

P. Cuando una miniatura no tiene peana, como sucede con muchos vehículos, ¿qué constituye exactamente el “armazón” de la miniatura?

R. El armazón de estas miniaturas es el chasis, la parte principal de la miniatura. No incluye elementos tales como torretas, plataformas de armamento, estandartes, etc. Si sigue habiendo dudas, recomendamos a ambos jugadores acordar qué constituye el armazón de estas miniaturas antes del inicio de la batalla.

P. ¿Cuál es la diferencia entre una clave y una clave de facción?

R. La única diferencia real es que las claves de facción se utilizan a la hora de construir un ejército; por ejemplo, cuando un ejército se vuelve Veterano, a menudo sólo podrás incluir unidades en el mismo destacamento si comparten la misma clave de facción. Además, si juegas partidas de Juego equilibrado, deberás contar con una facción de ejército: Ésta es la clave de facción que comparten todas las unidades de tu ejército (con la excepción de las miniaturas sin facción, normalmente señaladas con la clave **UNALIGNED**, o **SIN FACCIÓN**). Una vez iniciada la batalla, no existe ninguna diferencia funcional entre una clave y una clave de facción.

*Por ejemplo, al crear un ejército Veterano para una partida de Juego equilibrado, opto por dos Destacamentos de patrulla; el primero sólo contiene unidades con la clave de facción **HERETIC ASTARTES**, y el segundo sólo incluye unidades con la clave de facción **DAEMON**. Mi facción de ejército es “**CHAOS**” porque es una clave de facción que comparten todas las unidades del ejército.*

*Una vez iniciada la batalla, la distinción entre claves y claves de facción carece de importancia, pues ambas se utilizan para interactuar de forma idéntica con las habilidades. Imaginemos que el destacamento de **HERETIC ASTARTES** contiene una unidad de *Possessed* (los cuales no tienen la clave de facción **DAEMON**, pero sí la clave **DAEMON**), y que yo escojo que sustituyan su clave <**MARCA DEL CHAOS**> por **KHORNE**. Si el destacamento de *Daemon* incluye un *Herald of Khorne*, su habilidad de “Suma 1 al atributo Fuerza de todos los **KHORNE DAEMONS**” también se aplicaría a la unidad de *Possessed*, puesto que ambas comparten las claves **KHORNE** y **DAEMON**.*

P. Ciertas misiones hacen referencia a diversos tipos de victoria, como victoria menor, victoria mayor, victoria heroica, etc... ¿Significan cosas diferentes?

R. Sólo para decidir cuánto puedes vacilar después de la batalla.