



EMPEZANDO EN UNA NUEVA EDICIÓN DE WARHAMMER 40,000

Desde la aparición de Warhammer 40,000 hemos recibido muchas preguntas respecto a algunas de las reglas. Algunas son de aficionados veteranos que tras haber jugado versiones anteriores de Warhammer 40,000 están acostumbrados a usar ciertas mecánicas que pueden haber cambiado o que ahora no existen en las reglas. Esto ha creado algunas situaciones únicas para esos veteranos, que siguen aplicando ciertas normas preconcebidas. El presente documento se ha creado con el propósito de guiar a los jugadores ya existentes a las reglas tal y como se presentan en la última edición de Warhammer 40,000. Para redactarlo hemos seguido los consejos de nuestro grupo de expertos playtesters, jugadores que caen de pleno en la categoría de “veteranos” y que tienen mucha experiencia en este tipo de transición. Si eres nuevo en Warhammer 40,000 no necesitas leer esta guía, ya que no te resultará necesario olvidar conceptos anteriores.

Preguntas sobre las Reglas básicas

P. Si una miniatura VEHÍCULO tiene una peana, pero es más grande que la peana (como por ejemplo la Stormraven Gunship), ¿desde dónde debo medir, desde la peana o desde el casco del Vehículo?

R. A menos que la hoja de datos de la miniatura tenga una habilidad que diga lo contrario, deberías medir desde y hasta la peana de la miniatura.

P. ¿Cómo determino si una miniatura es visible para otra miniatura?

R. Las miniaturas son visibles entre sí si puedes dibujar una línea recta ininterrumpida entre cualquier parte de una miniatura y cualquier parte de la otra miniatura.

P. ¿Cómo funcionan las distancias verticales de cara al movimiento y las medidas?

R. Todas las distancias se miden en tres dimensiones, de forma que si una unidad se mueve subiendo una colina o escalando un muro, la distancia horizontal y la distancia vertical combinadas no pueden exceder su atributo de Movimiento. Esto implica que para atravesar un obstáculo, deberás moverte hasta encima de ese obstáculo, cruzarlo y luego descender.

P. ¿Qué sucede cuando una miniatura de INFANTERÍA no puede acabar su movimiento sobre un suelo en ruinas al intentar escalar los muros?

R. Si una miniatura de INFANTERÍA no puede acabar su movimiento en una posición estable, usa las guías de Síndrome de la miniatura tambaleante explicadas en las reglas básicas para identificar su posición actual.

P. ¿Puedo tirar para Rechazar a la bruja con un psíquico que no es el blanco directo de un poder psíquico?

R. Sí.

P. ¿Al intentar Rechazar a la bruja necesito que mi psíquico sea visible para un psíquico enemigo que esté manifestando un poder psíquico?

R. No. El psíquico sólo necesita estar a 24" o menos de él.

P. Si un poder psíquico afecta a una unidad amiga, ¿esa unidad debe ser visible para mi psíquico para que lo manifieste sobre ellos?

R. No, a menos que el poder psíquico específico lo indique.

P. ¿Puedes manifestar un poder psíquico si estás embarcado en un transporte, tenga éste la habilidad Descubierta o no?

R. No, a menos que se indique específicamente lo contrario.

P. Al disparar con miniaturas, ¿mi el alcance desde el arma de la miniatura o desde su peana (o su casco, si se trata de un Vehículo sin peana)?

R. Las distancias se miden desde el punto más cercano a la peana de la miniatura (o desde el punto más cercano al casco del Vehículo si no tiene peana) al punto más cercano de la peana (o casco) del blanco.

P. Si una miniatura usa un arma que siempre hiere con un valor determinado, pero la tirada para herir con éxito a la miniatura es peor que si la miniatura estuviera luchando usando su atributo básico de Fuerza ¿qué tirada para herir se necesita?

R. El valor descrito en la habilidad del arma tiene precedencia.

Por ejemplo, si un Grotisque (con un atributo de Fuerza 5) ataca a una unidad enemiga con un atributo de Resistencia 3, usando su brazal quirúrgico, herirá con éxito a esa unidad con resultados de 4+, aunque su Fuerza es mayor que la Resistencia del blanco.

P. Si una unidad enemiga es atacada por un arma con la habilidad “ Las unidades atacadas con esta arma no reciben ningún beneficio a sus tiradas de salvación por estar en cobertura”, ellas ¿a) no recibirán ningún beneficio por estar en cobertura durante el resto de la batalla, b) no recibirá ningún beneficio por estar en cobertura al resolver todos los ataques de la unidad que dispara o c) no recibirá ningún beneficio por estar en cobertura contra ataques realizados con el arma con esta habilidad?

R. La respuesta es c), la unidad enemiga que ha sido atacada no recibe ningún beneficio por estar en cobertura al resolver los ataques realizados por el arma con esta habilidad.

P. ¿Puedes herir a miniaturas en una unidad blanco que no sean visibles para quién dispara o que se encuentren más allá del alcance máximo?

R. Sí.

Al resolver un ataque a distancia, sólo una miniatura en la unidad blanco tiene que ser visible y estar dentro del alcance de la miniatura que dispara para que ésta pueda realizar el ataque. Tu oponente puede repartir cualquier herida resultante en cualquier miniatura no herida en la unidad blanco, incluso si no resultan visibles o están fuera del alcance del ataque.

P. ¿Hay algún límite en el número de unidades enemigas que puedo escoger como blanco de una carga?

No, siempre y cuando todos los blancos de la carga se encuentren a 12" o menos, puedes declarar tantos blancos de una carga como quieras.

P. ¿Puede una unidad de una única miniatura declarar cargas contra múltiples unidades?

R. Sí.

Una única miniatura puede declarar cargas contra varias unidades incluso si le resulta imposible acabar la carga a 1" o menos de todas ellas. Al hacer esto se le da más opciones sobre dónde mover, dependiendo de tus tiradas de carga, pero te deja vulnerable a más Disparos defensivos.

P. ¿Un arma tiene que estar dentro del alcance de una unidad que carga para poder hacerle Disparos defensivos?

R. Sí.

P. Una unidad tiene una regla especial que dice, por ejemplo “añade 2" a las tiradas de dados para determinar la distancia de carga de la unidad.”

¿Significa eso que mi unidad puede mover 15" si obtengo un doble 6 al tirar 2D6?

R. Sí. Ten en cuenta que sólo puedes declarar una carga contra una unidad enemiga si estás a 12" o menos, a no ser que la unidad a la carga tenga una habilidad que indique lo contrario.

P. Una unidad debe acabar su movimiento de carga lo más cerca posible del blanco(s) de su carga (es decir, en contacto de peana con peana) y debe intentar trabarse en combate con tantos blancos de su carga como sea posible?

R. No. La primera miniatura de la unidad a la carga que se mueve sólo tiene que acabar su movimiento de carga a 1" o menos de, al menos una de las unidades que eligió como blanco de su carga.

La única otra restricción que se aplica es que la unidad a la carga debe acabar su movimiento en coherencia de unidad y que ninguna miniatura de la unidad a la carga puede mover a 1" o menos de una unidad enemiga que no fue seleccionada como blanco de la carga.

P. ¿Las unidades tienen que unirse al combate y consolidar?

R. No, estos movimientos adicionales son opcionales.

Ten en cuenta también que si una unidad se une al combate o consolida, no necesitas mover todas las miniaturas de la unidad (pero cualquier movimiento deberá acabar más cerca de la miniatura enemiga más cercana).

P. ¿Cuándo puedo elegir como blanco a un PERSONAJE enemigo que tenga un atributo de Heridas menor de 10?

R. Un PERSONAJE así sólo puede ser elegido como blanco en la fase de disparo si es la miniatura visible más cercana a la miniatura que dispara. Puedes elegir como blanco a PERSONAJES enemigos sin restricción en tu fase psíquica*, fase de carga, fase de combate, etc. También puedes realizar ataques de disparo contra PERSONAJES enemigos fuera de la fase de disparo (por ejemplo, al resolver Disparos defensivos en la fase de carga).

**Ten en cuenta que algunos poderes psíquicos, como por ejemplo Castigo, no tienen como blanco unidades sino que afectan a la unidad enemiga más cercana.*

P. ¿Puedo embarcar en un transporte fuera de la fase de movimiento, por ejemplo al realizar un movimiento de consolidación que acerca una unidad a 3" o menos de un transporte?

R. No. Sólo puedes embarcar o desembarcar de un transporte en la fase de movimiento, a menos que una regla o habilidad indique explícitamente lo contrario.

P. ¿Puede una unidad que Avanza o Retrocede embarcar en un transporte? Y, si el transporte se ha movido antes ¿sigue pudiendo embarcar una unidad?

R. Sí, en todos los casos (recuerda que un transporte no puede embarcar y desembarcar unidades en el mismo turno).

P. ¿Pueden moverse las unidades a 1" o menos de miniaturas enemigas al Retirarse?

R. Sí, pero deben acabar su movimiento a más de 1" de cualquier miniatura enemiga.

Recuerda que a pesar de ello no pueden moverse "a través de" otras miniaturas.

P. ¿Cómo funcionan los marcadores de objetivo a propósito de distancias verticales?

R. Incluye tanto las distancias verticales como horizontales a la hora de determinar la cantidad de miniaturas dentro del alcance de un marcador de objetivo.

P. ¿Puede una unidad curarse o ser reparada por encima de su número inicial de heridas?

R. No, a menos que se indique lo contrario específicamente

Preguntas sobre los Index

P. ¿Puede una miniatura elegir la misma opción de equipo más de una vez? Por ejemplo, puede un Space Marine Terminator reemplazar su bólter tormenta con un lanzamisiles ciclón y otro bólter tormenta y luego reemplazar este "nuevo" bólter tormenta con un lanzallamas pesado?

R. No.

P. ¿Cómo funcionan los perfiles de armas de las monturas de CABALLERÍA y otras miniaturas como carros (que tienen perfil de armas para la montura y el jinete)?

R. Cada perfil de armas se trata como un arma separada para la miniatura que está equipada con ella.

Fíjate en que habitualmente esos perfiles de armas tienen habilidades que implican que pueden usarse para realizar ataques adicionales.

Por ejemplo, una montura Thunderwolf ofrece una serie de ataques adicionales a su jinete con su propio perfil de armas de combate (dientes y garras aplastantes). De esta forma el jinete puede realizar todos sus ataques usando por ejemplo su martillo de trueno y, a continuación, realizar una serie de ataques adicionales usando los perfiles de armas de combate del Thunderwolf. Ten en cuenta también que se deberá aplicar a los ataques del Thunderwolf cualquier beneficio o penalizador que se aplique a las tiradas para impactar y herir del jinete, ya que se trata de un arma que usa el jinete. Por tanto, cuando el perfil de un arma de una montura tenga un atributo de Fuerza diferente a Portador (como en el caso del Thunderwolf), la Fuerza de los ataques de la montura no se ve afectada por cambios en la Fuerza de la miniatura. Ten en cuenta, sin embargo, que el perfil del arma de la montura se puede ver afectado por cambios a la Fuerza (u otros atributos) de las armas de la miniatura.

P. Si se activa la habilidad Fuerza de la muerte y elijo manifestar un poder psíquico como si fuera la fase psíquica, ¿puedo intentar manifestar un poder que ya he intentado manifestar este turno?

R. No. El psíquico sólo puede intentar manifestar un poder psíquico diferente que conozca.

P. Si se activa la habilidad Fuerza de la muerte y elijo manifestar un poder psíquico como si fuera la fase psíquica, ¿puede intentar manifestar un poder que otro psíquico de mi ejército haya intentado manifestar este turno?

R. Sí. Sin embargo, ten en cuenta que si estás jugando una partida de juego equilibrado, la regla de Foco psíquico se sigue aplicando, en cuyo caso tu psíquico no puede intentar manifestar un poder psíquico que otro psíquico haya intentado manifestar en tu ejército este turno (excepto *Castigo*).

P. ¿Puedo usar una acción Estallido del alma para cargar y luchar?

No. Luchar y cargar son dos acciones Estallido del alma diferentes. Puedes hacer una o la otra en un turno, pero no ambas.

P. ¿Puedo usar una acción Estallido del alma para cargar en la fase de combate y combatir en la misma fase?

No. Una unidad que usa una acción Estallido del alma para cargar en la fase de combate no puede luchar en esa fase.

P. Si uso una acción Estallido del alma para cargar en el turno de mi oponente (fuera de la fase de combate), ¿cuándo lucha la unidad en la fase de combate?

Esta unidad luchará antes que las unidades que no han cargado este turno. Si tu oponente también tiene unidades que han cargado este turno los jugadores elegirán unidades que hayan cargado alternándose para luchar con ellas, empezando por el jugador del turno (en este caso, tu oponente).

P. La habilidad La ley de la peña dice que "una unidad con esta habilidad puede usar la cantidad de miniaturas en su unidad como atributo de Liderazgo"? ¿Se trata del número fijo de miniaturas con las que la unidad empieza la batalla o varía a lo largo de la misma?

R. Varía durante la partida.

Esta habilidad se basa en la cantidad de miniaturas en la unidad en cada momento. Por tanto, conforme la unidad sufre bajas debido a la batalla, su atributo de Liderazgo disminuye.

P. ¿Cómo interacciones los poderes psíquicos y habilidades que pueden matar miniaturas (como Explotazabes y el poder de C'tan Flecha del tiempo) con habilidades como la Voluntad de hierro del Commissar Yarrick que le permite negar su última herida con un 3+?

R. Estos poderes y habilidades no infligen daño o causan que la miniatura pierda heridas, así que en estos casos habilidades como la Voluntad de hierro de Yarrick no tendría efecto.

P. ¿Las miniaturas que aún están embarcadas en un transporte cuentan como si estuvieran dentro del alcance de un marcador de objetivo si el transporte está dentro del alcance?

R. No.

P. Si una unidad tiene una habilidad de aura y está embarcada en un transporte, ¿se aplica esa habilidad de aura ya se trate de un transporte con la habilidad Descubierta o no?

R. No.

P. Si cargo a un transporte con la habilidad Descubierta, ¿las unidades que están embarcadas en él pueden realizar Disparos defensivos contra la unidad que carga?

R. No.

P. ¿Puede una miniatura con la habilidad Reparar vehículos (como un Techmarine o un Ork Mek) usar esa habilidad para reparar un transporte en el que están embarcados?

No.

P. ¿Cuentan las balizas de teleportación de los Space Marine como unidades separadas a la hora de Desplegar?

No. Se despliegan a la vez que la unidad que está equipada con ellas.

P. La habilidad Narthecium de un Space Marine Apothecary dice que elija una “unidad amiga de INFANTERÍA o MOTORISTA <CAPÍTULO>”. Esto implica “una unidad amiga de INFANTERÍA <CAPÍTULO> o una unidad MOTORISTA <CAPÍTULO>” o se puede usar para afectar unidades INFANTERÍA de otros Capítulos?

R. Esto implica “INFANTERÍA <CAPÍTULO> o MOTORISTA<CAPÍTULO>”; no puedes elegir a una unidad de INFANTERÍA de otro Capítulo.

P. Las miniaturas con perfil propio, como un Armorium Cherub y los Ammo Runts, ¿cuentan como una miniatura a la hora de embarcar en transportes o de medir distancias hasta y desde la unidad?

R. Sí, se consideran parte de la unidad a todos los efectos de reglas.