

Este documento contiene las correcciones y preguntas más frecuentes de Warhammer 6ª edición en español. Han sido recopilados desinteresada y gratuitamente por la junta directiva del Torneo de Burjassot y los aforados de La Ultima Fortaleza.

Al final de cada pregunta se indica la fuente de la respuesta, de este modo:

- **GW UK:** tanto respuestas directas de los Roolboyz ingleses como las obtenidas del foro oficial de Games Workshop Inglaterra. Estas respuestas se podrían considerar oficiales en un 99%, hasta no ser publicadas en la White Dwarf o recopilaciones como los MdA no son oficiales al 100%.
- **MdA:** Manuscritos de Altdorf, tanto en inglés como español. Tomamos como preferente la edición inglesa debido a la nefasta traducción de la versión española, repleta de errores de traducción hasta en las correcciones... No se indica el número porque se supone que las publicaciones son acumulativas y por tanto tiene preferencia la más reciente.
- **Libro ejército (inglés):** cuando algo viene explicado perfectamente en el libro de ejército y solamente hay que molestarse en leerlo con tranquilidad, si se indica “inglés” es que existe una traducción incorrecta en la edición española (algo que ocurre demasiadas veces, por desgracia).
- **Manual WHFB (inglés):** igual que el anterior pero esta vez con el manual del juego.
- **Direwolf:** respuestas obtenidas de la FAQ de esta lista de correo. Se puede consultar en internet en esta dirección http://www.geocities.com/mi_whplayers/dwfaq.html y viene a ser el equivalente en inglés de este documento, de modo que su oficialidad es la misma.
- **LUF:** significa “La Ultima Fortaleza”. Esto indica respuestas del equipo de gente que elaboramos este documento. Algunas de ellas modifican y contradicen a las respuestas oficiales, pero eso es solamente en el caso de que sean auténticas estupideces o absurdos sin sentido. No sabemos en que piensan algunos diseñadores de juegos al responder algunas preguntas, ni con que parte exacta de su anatomía deciden escribir las reglas, pero nosotros jugamos de una manera normal y lógica siempre que sea posible y por eso nuestras respuestas las damos usando el sentido común e intentando que se respete equilibrio, trasfondo y jugabilidad.

Aunque recomendamos que utilicéis este FAQ en vuestro grupo de juego, esto no implica que cada respuesta de este documento tenga que ser tomado como “palabras sagradas” por todos los jugadores del mundo mundial. El Warhammer siempre debe jugarse de modo que implique el mayor grado de diversión para TODOS los participantes, de modo que lo primero es que se pongan de acuerdo entre ellos con que reglas deciden usar.

Sin embargo, creemos que este documento es una fuente muy valiosa para resolver disputas de reglas y ambigüedades del juego, creemos que refleja un modo más equilibrado y divertido de jugar el Warhammer. Esperamos que creando este FAQ y difundiéndolo públicamente podamos definir un conjunto de reglas comunes para todos los jugadores hispanohablantes.

Obviamente, si no quieres usarlo estás en tu derecho, nadie te lo va a impedir. Pero procura tener claro ANTES de jugar con alguien o de participar en un torneo cuales son las correcciones que se van a usar... o te puedes llevar alguna sorpresa.

Si quieres copiar este documento en tu propia web tienes nuestro permiso, cuanto más se difunda más ganaremos todos. Si además quieres modificarlo, comunícanoslo antes aunque solo sea por mantener las formas y la cortesía entre jugadores. ¿Y quién sabe?... a lo mejor das con una respuesta mejor que la nuestra.

ULTIMA ACTUALIZACION: 20 de Febrero del 2006

Lista de actualizaciones:

- Añadidas las preguntas de Enanos nuevos.
- Añadida TdC47, sobre la lista de Matadores con el libro nuevo de Enanos.
- Añadida una errata de Magia (Mag6) y renumerada esa sección en consecuencia.

INDICE**MANUAL:**[MOVIMIENTO](#)[MAGIA Y OBJETOS MAGICOS](#)[DISPARO](#)[COMBATE CUERPO A CUERPO](#)[PSICOLOGIA](#)[REGLAS ESPECIALES](#)[OTROS](#)[Potencia de la unidad y movimiento para miniaturas individuales según su peana](#)[Huida, persecución y cargas en persecuciones](#)[Datos de artillería pasados a dados de seis caras](#)[Personajes en unidades](#)[Los monstruos y sus adiestradores](#)[Alienación en cargas y envolver flancos](#)[Organización del ejército de Caos](#)[Cómo pivotar correctamente](#)[Tablas de peanas y potencias](#)**EJERCITOS:**[Imperio](#)[Orcos y Goblins](#)[Condes Vampiro](#)[Elfos Oscuros](#)[Revisión Elfos Oscuros](#)[Altos Elfos](#)[Skavens](#)[Hordas del Caos](#)[Bestias del Caos](#)[Reyes Funerarios](#)[Hombres Lagarto](#)[Bretonia](#)[Mercenarios \(lista provisional\)](#)[Enanos de Caos \(Hordas Invasoras\)](#)[Aliados Kislevitas \(suplemento WD\)](#)[Reinos Ogros](#)[Elfos Silvanos](#)[Enanos \(libro de Enero 2006\)](#)**Tormenta de Caos**[preguntas generales](#)[Horda de Archagon](#)[Legión Demoníaca](#)[Ejército de Middenland](#)[Machotez de Grimgor](#)[Matadores de Karak-Kadrin](#)[Culto de Slaanesh](#)[Ejército de Sylvania](#)[La Guerra de los Caballeros Noveles](#)[Skavens del Clan Eshin](#)[Patrulla Marítima de los Altos Elfos](#)

Movimiento

Mv1. Errata: maniobras durante la carga (página 52 del manual). Cuando una unidad carga puede efectuar una maniobra de pivotaje en cualquier punto de su movimiento de carga, no sólo al inicio de este. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés*

Mv2. Errata: personaje y hostigadores (página 116 del manual). En el apartado "Personajes" de esta página 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. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés*

Mv3. Modificación a las reglas de la página 262. El apéndice cinco dedicado a las *cargas accidentales* debe ser ignorado debido a que creaba situaciones extrañas en el juego. Para casos como el expuesto en el apéndice, nunca se produce contacto accidental entre unidades sino que se desplaza hasta 3 cms la unidad enemiga que recibe la carga accidentalmente puesto que no pueden contactar. *Fuente: Mda*

Mv4. ¿Puede redirigirse una carga contra un enemigo contra el cual podríamos haber declarado una carga al principio de turno? No. Sólo se puede redirigir una carga contra objetivos que no pudieran ser declarados como objetivos de una carga inicialmente pero ahora sí porque el enemigo que iba a recibir la carga en primer lugar huyó. *Fuente: Mda*

Mv5. ¿Cuándo puedo cargar con miniaturas con la regla volar? Una miniatura con la regla *volar* que pueda ver a su objetivo, podrá cargar sobrevolando a otras tropas u obstáculos. *Fuente: Manual WHFB, GW UK*

Mv6. ¿Puedo pasar a través de una máquina de guerra que no tenga dotación? ¿Dicha máquina de guerra se considera un obstáculo o debe tratarse como si no estuviera allí? Una máquina de guerra abandonada no tiene ningún efecto sobre el movimiento. *Fuente: Mda*

Mv7. Las unidades que huyen se mueven desorganizadas ignorando las penalizaciones por terreno/obstáculos, parece que siguen las reglas de los hostigadores. ¿Significa esto que, como en el caso de los hostigadores, debe aplicarse un -1 al dispararle con armas de proyectiles? No, no siguen realmente todas las reglas de los hostigadores, meramente ignoran las penalizaciones por el terreno mientras corren desesperadamente (y aleatoriamente). *Fuente: Mda, GW UK*

Mv8. ¿Puede un carro cargar a través de terreno difícil (como un bosque)? Solamente un carro que esté obligado a cargar (por furia asesina, por ejemplo) lo hará pasando por terreno difícil. En caso

de tener que contactar con terreno difícil porque el enemigo decida huir como reacción a la carga, el carro también cruzará por terreno difícil exponiéndose a los daños al cruzar este. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*

Mv9. ¿En qué orden se realizan los movimientos de carga? En el mismo en que fueron declaradas, pero ten en cuenta que esto SOLAMENTE se tiene en cuenta para efectos de declaraciones de huidas, tiradas de psicología (miedo, pánico), movimientos obligatorios, etc. y NUNCA para resolver casos de cargas múltiples y saber que unidad llegaría al combate, en esos casos se aplican las reglas de las páginas 267-268 del manual. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK, LUF*

Mv10. ¿Quién debe colocar la mayor cantidad de modelos en combate al cargar? ¿la unidad que carga o la que es cargada? La unidad que carga. Pese a la nefasta traducción, si se lee bien el texto veréis que nunca habla del enemigo en las reglas sobre como se realiza una carga. En el caso de que el pivotaje de encaramiento gratuito no sea posible para la unidad que carga, la unidad defensora será la que deba encararse. Esto está recogido en la sección de aclaración a las reglas, pág. 267 del manual de 6a edición de Warhammer en castellano. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*

Mv11. ¿En qué dirección se puede redirigir una carga? Es una nueva carga y por tanto sigue todas las reglas de estas, no tiene porque ser en línea recta salvo que solamente puedas llegar a contactar con el enemigo moviéndote así. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*

Mv12. Si una unidad persigue a otra fuera del tablero, ¿cuándo vuelve exactamente a entrar en su siguiente fase de movimiento? Volverían en el momento en que puedan mover normalmente. En la mayoría de los casos eso es en la subfase de resto de movimientos, es decir que no pueden cargar. Las unidades como los Engendros de Caos volverían en la subfase de movimientos obligatorios. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*

Mv13. Si una unidad persigue saliendo del tablero debe volver a entrar por el mismo punto pero ¿qué ocurre si el enemigo ha situado una de sus unidades en ese punto? Mueves la unidad que se salió de vuelta al tablero tan cerca como sea posible de la posición por donde debería entrar. *Fuente: GW UK*

Mv14. Hay limitaciones a los disparos contra personajes cerca de unidades, ¿pueden ser libremente cargados o se aplican las mismas restricciones? Pueden ser libremente cargados. *Fuente: Manual WHFB, GW UK*

Mv15. ¿Puede una unidad voladora moverse al doble de movimiento por

terreno difícil usando su movimiento por tierra, ya que son hostigadores? Si, excepto si son caballería voladora. *Fuente: GW UK*

Mv16. ¿Puede una unidad de caballería rápida mover más de su capacidad de movimiento al cambiar su formación mientras se mueven? No, puesto que ninguna unidad puede superar distancia que la capacidad de movimiento que se indica en su perfil de tropa. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK, LUF*

Mv17. ¿Siempre se puede pivotar al cargar o solamente para meter más modelos en combate? Tal y como se indica en el manual y este FAQ, puedes pivotar en cualquier punto del movimiento de carga y solamente es obligatorio hacerlo si con ello consigues que combatan más modelos de la unidad que carga. Es decir, que puedes cargar pivotando para contactar con un personaje situado en una esquina de la unidad y conseguir que este también se vea envuelto en el combate. Pero ten en cuenta que el contacto parcial sigue estando prohibido y es considerado algo muy antideportivo. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, LUF.*

[Volver al Índice](#)

Magia y Objetos Mágicos

Mag1. Errata: Lanzamiento de hechizos (página 135 del manual) Sustituir los dos párrafos por: "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 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." *Fuente: Mda*

Mag2. Errata: Disfunciones Mágicas (página 138 del manual). 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. *Fuente: Mda*

Mag3. Errata: Maldición del Hierro Forjado (página 144 del manual). En la descripción del hechizo *Maldición del Hierro Forjado*, debe indicarse que: "Las unidades afectadas atacan con sus garras y puños, por lo que no podrán beneficiarse de la regla *arma adicional* o de las ventajas de llevar un arma de mano y un escudo. Las máquinas de guerra y las armas mágicas no se ven afectadas por este hechizo, sólo las armas normales de las tropas comunes". *Fuente: Mda*

- Mag4. Errata: Muro de Fuego (página 145 del manual).** En la descripción del hechizo sustituir el segundo párrafo por: "Delante de la unidad aparece un muro de fuego. Para representar esto, coge algodón o papel y colócalo formando una línea de 3 cm de anchura delante de la unidad."
Fuente: Mda
- Mag5. Errata: Corcel de Sombras (página 146 del manual).** Sustituir el primer párrafo de la descripción del hechizo por: "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)."
Fuente: Mda
- Mag6. Errata: Muerte Rauda (página 146 del manual).** El texto correcto del hechizo MUERTE RAUDA es este: "La Muerte Rauda es un proyectil mágico con un alcance de 60 cm. Si se logra lanzar, el hechizo impacta a su objetivo causándole 1D6 impactos de fuerza 3. No se puede efectuar ninguna tirada de salvación por armadura frente a una herida causada por la Muerte Rauda."
Como veis no impacta a una sola miniatura y además esta no puede elegirse.
Confirmado a través de los Roolboyz ingleses con referencia a la tercera impresión del manual en inglés. Tal y como está redactada en el manual español supone una incongruencia en las reglas bastante importante y grave. *Fuente: Manual WHFB inglés, GW UK*
- Errata: Luz Cegadora de Amshu (página 149 del manual).** El alcance correcto es de 60 cms. *Fuente: Manual WHFB inglés, LUF*
- Mag7. Errata: Padre de las Espinas (página 150 del manual).** En la descripción del hechizo Padre de las Espinas, el alcance correcto es de 60 centímetros. *Fuente: Manual WHFB inglés, GW UK*
- Mag8. Errata: Señor de la Lluvia (página 150 del manual).** En la descripción del hechizo falta el alcance, que es de 60 centímetros. *Fuente: Manual WHFB inglés, GW UK*
- Mag9. Errata: Manto de la Desesperación (página 151 del manual).** En la descripción del hechizo Manto de la Desesperación del Saber de la Muerte, el alcance correcto es de 60 centímetros. *Fuente: Manual WHFB inglés, GW UK*
- Mag10. ¿Se puede lanzar magia estando el mago trabado en cuerpo a cuerpo?** Esto es lo que puedes hacer:
NO puedes lanzar proyectiles mágicos estando en cuerpo a cuerpo.
NO puedes lanzar CONTRA la unidad con que luchas ningún hechizo que no se indique en su descripción que puede usarse en cuerpo a cuerpo.
- NO puedes lanzar otro hechizo que necesite línea de visión estando en cuerpo a cuerpo (porque te la obstruye el enemigo principalmente).
SI puedes lanzar cualquier otro hechizo que no entre en lo anterior (como invocar esqueletos, por ejemplo), a cualquier otro punto del tablero. Excepto lanzar hechizos contra otras unidades en cuerpo a cuerpo salvo que se especifique en la descripción del hechizo. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*
- Mag11. ¿Puede un mago llevar varios pergaminos?** Solamente si son pergaminos de dispersión o si el pergamino indica en sus reglas que puede incluirse más de uno en el mismo personaje. Los pergaminos de Disformidad Skaven, por ejemplo, no pueden repetirse puesto que son objetos encantados y un personaje no puede portar más de uno de ese tipo de objeto mágico tal y como se indica en las reglas. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*
- Mag12. Algunos ejércitos tienen objetos / runas que permiten destruir un hechizo con 4+. ¿Puedes usarlos para destruir el cántico del Arca de las Almas (ya que dice que es un encantamiento de poder 2D6)?** Esos objetos no tienen efecto contra el Arca de las Almas o artilugios similares, incluso aunque afecten a objetos portahchizos. *Fuente: Mda, GW UK*
- Mag13. ¿La resistencia mágica cuenta contra hechizos con radio de efecto? (hechizos tipo Cometa de Casandora, Tormenta de Cronos, Robar Vida, etc.)** No, no basta con que la unidad con resistencia mágica sea un blanco potencial, tiene que ser el objetivo principal del hechizo. *Fuente: Mda, GW UK*
- Mag14. ¿Puede situarse la plantilla de 12cm del hechizo Horror Negro (de la Magia Oscura) sobre unidades enemigas trabadas en combate?** No, puesto que no se especifica que pueda afectarlas en su descripción. *Fuente: Mda, GW UK*
- Mag15. ¿Puede un emisario oscuro lanzar el hechizo Niebla de Muerte si las unidades enemigas están trabadas en combate?** Sí. *Fuente: Mda, GW UK*
- Mag16. ¿Pueden lanzar los hechiceros el hechizo Robar Vida (Saber de la Muerte) y el de la Tormenta de Cronos (Saber de los Cielos) si las unidades enemigas se encuentran trabadas en cuerpo a cuerpo dentro de la distancia del hechizo?** Si pero no afectarán a las unidades trabadas en combate, puesto que no se especifica que pueda afectarlas en su descripción. *Fuente: Mda, GW UK*
- Mag17. Si un personaje con resistencia mágica se une a una unidad, ¿se beneficia la unidad de la resistencia mágica del personaje si un hechizo afecta a la unidad y al personaje?** Sí, pero solamente en el caso de que afecte a ambos porque sería un objetivo principal del hechizo. En caso de afectar solamente a la unidad pero no al personaje, la resistencia mágica no podría usarse (ver Mag13). *Fuente: Mda, GW UK*
- Mag18. ¿Puede una repetición de tirada evitar una disfunción mágica (doble 1) o lograr una fuerza irresistible (doble 6) al lanzar un hechizo?** A menos que se especifique en la descripción del objeto/hechizo, una repetición de tirada no puede modificar ninguno de esos efectos tal y como se indica en el manual (pág. 136, al final de la columna de la derecha). *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*
- Mag19. Si un hechicero sobre una montura (monstruo, carro, Campana Gritona, etc.) tiene una disfunción mágica con resultado de 3 en la tabla) y sale despedido 3D6 cm, ¿qué ocurre?** La miniatura no se mueve y se considera que ha chocado con otra miniatura. Si va montado sobre una montura normal (caballo, lobo, jabalí, etc.) sale despedido normalmente. *Fuente: Mda*
- Mag20. Algunos hechizos (como el Cometa de Casandora o la Pestilencia Suntuosa de Nurgle) son hechizos que permanecen en juego, pero no pone por ninguna parte lo de "permanece en juego hasta que el hechicero decide acabarlo, lanza otro hechizo o muere". ¿Acaso son tan poderosos que debe ser dispersados activamente y sobreviven incluso a la muerte del lanzador?** Efectivamente, salvo que se indique en la descripción con esas palabras. *Fuente: Mda*
- Mag21. Respecto al hechizo Señor de la Lluvia, ¿siempre es necesario obtener un 4+ en cada turno para disparar y no se pueden anular los efectos del hechizo de manera habitual?** Así es exactamente como funciona. Una vez mojado, mojado sigues. *Fuente: Mda*
- Mag22. No puedes disparar, combatir, ni efectuar ningún otro movimiento durante la fase de movimiento del turno en que te reagrupas; pero, mediante algunos hechizos, podrías llevar una unidad al contacto peana con peana con el enemigo. Entonces ¿lucharías en la fase de combate cuerpo a cuerpo?** Lucharía como cualquier otra unidad. *Fuente: Mda*
- Mag23. ¿Puede usarse un pergamino de dispersión para anular un hechizo que permanece en juego?** No. En la descripción del objeto indica "en cuento se lanza un hechizo, el hechicero puede leer el pergamino de dispersión". Obviamente, si el hechizo fue lanzado en el turno anterior, no acaba de ser lanzado. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español, GW UK*
- Mag24. ¿Qué objetos mágicos puede llevar exactamente un personaje? ¿Debe tener la posibilidad de llevar la versión normal del objeto (como los escudos) para poder llevar la versión mágica?** Un personaje que no pueda llevar una armadura normal (es decir, que no

disponga de esa opción en su descripción de la lista de ejército) no podrá llevar una armadura mágica. Salvo los magos, que pueden equiparse con armaduras mágicas que indiquen en su descripción que pueden usarlas magos.

Sólo los hechiceros pueden llevar objetos arcanos.

Un portaestandarte de batalla que no pueda llevar un escudo normal no podrá llevar un escudo mágico. Asimismo, un portaestandarte de batalla no puede llevar armas mágicas que requieran la utilización de ambas manos. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que estos dos casos son restricciones específicas de los portaestandartes de batalla

Cualquier otro personaje que normalmente no disponga de la opción de llevar un arma a dos manos normal podría llevar igualmente un arma mágica que requiera la utilización de ambas manos, por ejemplo. Lo mismo sirve para armas de proyectiles, es decir, no hace falta la opción de un arma de proyectiles normal para llevar un arma mágica.

Algunos personajes (como Magos Sacerdotes Slann o Enanos Matademonios) pueden tener otras restricciones adicionales. *Fuente: MDA, Manual WHFB inglés y español, GW UK*

Mag25. ¿Puede usar pergaminos de dispersión un mago que está huyendo?

No. Como se especifica en el manual, los magos que huyen no pueden lanzar o dispersar hechizos. El uso de un pergamino de dispersión cuenta como un intento de dispersión de hechizos. *Fuente: MDA, Manual WHFB inglés y español*

Mag26. ¿Puede un mago que huye mantener activos hechizos de tipo "permanece en juego"? ¿O el hechizo se anula automáticamente cuando el mago huye?

El hechizo continúa en juego hasta que se cumplan las condiciones que se indican en su descripción. Normalmente estas son: el mago decide acabarlo, el mago muere, el mago lanza otro hechizo y el mago abandona el campo de batalla (porque cuenta como baja). *Fuente: MDA, Manual WHFB inglés y español*

Mag27. Un personaje se ha incorporado a una unidad y la unidad está afectada por un hechizo de efecto continuado (porque permanece en juego o dura 1 turno, por ejemplo), ¿el personaje sigue viéndose afectado si abandona la unidad posteriormente?

No. El hechizo afecta a la unidad y los personajes pueden elegir dejarla y por tanto ya no son afectados. Por supuesto, si la unidad fue destruida mientras permanecía con ella, dejándolo como único superviviente, el hechizo continúa afectándole porque ya no hay unidad que poder abandonar. *Fuente: MDA*

Mag28. ¿Cuándo mides el alcance para los hechizos?

Después de haberlo lanzado, si no está en tu alcance has desaprovechado los dados de dispersión o energía. *Fuente: MDA*

Mag29. El padre de las espinas no está catalogado como un proyectil mágico, lo único que requiere es que esté a 60 cm y línea de visión. ¿Puede ser lanzado contra un personaje que está a 12 cm o menos de una unidad de 5+ miniaturas de aproximadamente su tamaño? ¿Y contra los equipos de apoyo Skaven? Sí. Como no es un proyectil mágico no obedece a las reglas habituales de disparo (y no cuentan como disparos contra las tiradas de salvación especiales contra disparos, etc.). NOTA: en los saberes de magia revisados de I MDA3 ya no se necesita línea de visión para este hechizo. Fuente: MDA, Manual WHFB inglés y español

Mag30. Algunos objetos pueden dispersar y destruir hechizos. ¿Se puede usar para dispersar un objeto portahchizo? ¿Podemos destruirlo también? Si es así, ¿el objeto mágico completamente destruido o se puede seguir usando? Por ejemplo un arma que es objeto portahchizos.

Los objetos portahchizo solo pueden ser destruidos si el objeto en cuestión especifica claramente que se puede hacer. En otras circunstancias, no, los objetos portahchizos no pueden ser destruidos. Si el objeto portahchizos en cuestión es un arma sólo el hechizo es destruido, sigue siendo un arma mágica. *Fuente: MDA*

Mag31. ¿Puede el rayo atronador de Uranón tener como objetivo a personajes dentro de edificios? Si, se supone que el rayo atraviesa el techado del edificio si es necesario. Fuente: MDA

Mag32. ¿Son afectadas las unidades trabadas en combate por la Arqueta de las Almas? Más general, ¿los hechizos que afectan a todas las unidades en la línea de visión del campo de batalla afectan a las unidades en combate también (en parte la unidad tiene línea de visión)? ¿Y sobre los hechizos con plantilla, puedes poner la plantilla sobre unidades trabadas en combate? El arca no afecta en absoluto a unidades trabadas en combate. Se asume que estarán enfrascadas en el combate y nunca podrán ser afectadas. Sobre los hechizos con plantilla, si en su descripción no indica que afecten a unidades en combate cuerpo a cuerpo entonces no pueden lanzarse sobre estas. *Fuente: MDA*

Mag33. La espada de acero punzante de los Altos Elfos dice que si el enemigo tiene también la habilidad de golpear primero, entonces se tira un dado para determinar quien ataca primero. Sin embargo, objetos similares dicen que en ese caso quien ataca primero es quien posee mayor iniciativa, ¿Qué es correcto? Cada descripción es correcta para cada objeto. Si se contradicen tira un dado para saber que descripción de objeto se aplica. *Fuente: MDA*

Mag34. En los hechizos tales como Llamas del Fénix y La Maldición de los Años, se dice que cada miniatura de la unidad

objetivo es afectada, pero ¿qué pasa con los personajes montados en monstruos o en carros? ¿Se ve afectado tanto el personaje como el monstruo/carro o sólo se distribuye un impacto a cada miniatura y se tratan como disparos de proyectiles? Tanto el personaje como la montura reciben un impacto. *Fuente: MDA*

Mag35. Si un portaestandarte de batalla rechaza un desafío y se coloca en las filas posteriores, ¿puede la unidad beneficiarse de su bandera si es mágica? No, salvo que se especifique otra cosa (como en los Skavens) una unidad solamente puede ser afectada por una bandera mágica si esta se encuentra en la fila frontal o en la que combate. *Fuente: MDA, Manual WHFB inglés y español*

Mag36. El hechizo El Grito del Aguila (Bestias), ¿afecta a unidades inmunes a psicología? Si, porque lo que obliga es a efectuar un chequeo de Liderazgo y eso no tiene nada que ver con la inmunidad a psicología. Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK

Mag37. El hechizo Regla del Hierro Ardiente (Metal) es del tipo proyectil mágico. La descripción dice que afecta a un solo modelo escogido por el lanzador. ¿Puede afectar a personajes o campeones dentro de la unidad? Si, puede afectarles. Fuente: MDA

Mag38. El hechizo Robo de Alma (Muerte) no especifica nada sobre salvaciones especiales. Si el modelo afectado salva la herida a causa de su salvación especial ¿recibe el lanzador del hechizo la herida extra? No, no la recibe. Fuente: MDA

Mag39. El hechizo Viento Aullante (Vida) ¿hace que el terreno cuente como difícil o solamente reduce el movimiento a mitad? Porque algunas unidades pueden ignorar el terreno difícil... Reduce el movimiento a la mitad. Fuente: MDA

Mag40. ¿Puede un mago Imperial, Slann o Alto Elfo usar el Saber del Hielo? No, es exclusivo de la Reina del Hielo de Kislev. Fuente: MDA, GW UK

Mag41. Si una unidad está afectada por el hechizo Pellejo de Medianoche (Sombras), ¿tiene este algún efecto contra armas que usen la plantilla de aliento como un Dragón o un Girocóptero? No, porque ni necesita tirar para impactar ni se puede desviar. Fuente: Manual WHFB, MDA, GW UK

Mag42. Si un personaje tiene la opción de mejorar armaduras, pero no la de usar escudos (como el Señor de las Bestias Elfo Oscuro, por ejemplo) ¿puede llevar escudos mágicos y/o armaduras mágicas que incluyan escudos (como la Armadura de la Oscuridad)? No, no puede. Fuente: MDA

Mag43. ¿Puede un portaestandarte de batalla equiparse con cualquier estandarte mágico, incluso los que indican que solamente puede llevarlos

una unidad específica o una raza concreta? Por ejemplo, un portaestandarte de batalla orco puede equiparse con una bandera marcada como “sólo goblins” (aunque los efectos solamente tendrían lugar si se une a una unidad de goblins), o el Portador del Icono de Khemri equiparse con el Icono de Rakaph (que es del tipo “sólo guardia del sepulcro o guerreros esqueleto”). Las restricciones también se aplican al portador. De este modo un portaestandarte de batalla orco no puede llevar una bandera goblin. Sin embargo el Portador del Icono si que podría llevar el Icono de Rakaph porque es un personaje tumulario. *Fuente: GW UK*

Mag44. Cuando un modelo con un objeto que le permite una salvación especial contra la primera herida que sufra es atacado por otro modelo con golpe letal, ¿qué ocurre si se inflige una herida normal y una de golpe letal? ¿puede el objeto afectar al golpe letal o hay que tirar para ver cual de las dos heridas se causa primero? Tiras para ver cual de las dos se causa primero. Si es el golpe letal entonces la salvación no tiene efecto porque un golpe letal no causa heridas. *Fuente: GW UK*

Mag45. ¿Puede usarse una piedra de energía como única fuente de poder para lanzar un hechizo? No, como se indica en su descripción deben usarse dados de energía además de los concedidos por la piedra para lanzar el hechizo. *Fuente: GW UK, Manual WHFB*

Mag46. En algunos casos de la tabla de disfunciones mágicas se indica que el mago “no puede lanzar hechizos” mientras que en el resultado 5 lo que indica es que “no puede lanzar magia”, ¿cuál es la diferencia? ¿podría usar objetos mágicos con el resultado 5? Cuando se indica que “no puede lanzar hechizos” lo único que se le impide al mago es lanzar sus propios hechizos, los que genera aleatoriamente al inicio de la batalla, pero puede usar cualquier otro tipo de objeto mágico capaz de lanzar hechizos. En cambio con el resultado 5 no puede usar ningún hechizo venga de donde venga, porque ese “no lanzar magia” implica que no puede usar objetos que contengan hechizos. Porque los hechizos los lanza el mago pero los de los objetos portahechizos los lanza EL PROPIO OBJETO (por eso los puede usar un personaje que no sea mago), pero esta disfunción concreta lo que impide el LANZAR magia sin más. El resto de objetos mágicos pueden ser usados normalmente (salvo que se indique lo contrario) con un resultado de 5 en la tabla de disfunciones, solamente los que sean capaces de lanzar hechizos se ven afectados. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, LUF.*

Mag47. ¿Puede un mago estar equipado con piedras de energía y otros objetos arcanos? No, solamente puede combinarse con pergaminos de dispersión, porque tal y como se indica en el manual

(página 153) los personajes solamente pueden llevar 1 objeto arcano aparte de pergaminos de dispersión. Y la piedra de energía no entra en esa excepción, de modo que no puede combinarse con otros objetos arcanos como ocurre con un pergamino de dispersión (aunque si pueden llevarse varias piedras de energía y el enemigo NO lo ha dispersado). *Fuente: manual WHFB, Direwolf*

Mag48. ¿Cuándo se considera que un hechizo se ha “lanzado con éxito” (como indica en la Panzamagia Ogra, por ejemplo)? Cuando se ha obtenido el valor suficiente en la tirada de dados de energía y el enemigo NO lo ha dispersado. *Fuente: libro ejército, GW UK*

[Volver al Índice](#)

Disparo

Disp1. Errata: Cañones (página 122 del manual) Sustituir el segundo párrafo de la primera columna por: “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.” *Fuente: Mda*

Disp2. Modificación de la regla de metralla (página 122 del manual). 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 en pulgadas (usa el español 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. Si sale problemas se consulta en la tabla de problemas del cañón.” *NOTA: en este FAQ existe una explicación para usar dados de seis como dados de artillería en pulgadas. Fuente: Mda*

Disp3. Modificación: disparos contra las máquinas de guerra (página 118). Sustituir 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 a ser impactados. Algunas máquinas de guerra se consideran objetivos grandes (lo cual se indica en la descripción de cada máquina de guerra en particular).” *Fuente: Mda*

Disp4. ¿Pueden disparar las miniaturas de la segunda fila y posteriores contra objetivos grandes? Si, todas las filas

posteriores a la primera pueden disparar contra objetivos grandes. *Fuente: Mda*

Disp5. ¿Puedes utilizar armas de aliento cuando la unidad realiza un movimiento de marcha? No, puesto que no puedes usarla si mueves como se indica en el manual. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español*

Disp6. ¿Puedo disparar a un personaje en monstruo que se encuentre en una unidad? Una miniatura con peana de monstruo (o catalogada como tal en su descripción, como puede ser un águila gigante) incluida en una unidad de caballería se considera de tamaño superior a las tropas que la acompañan para efectos de disparo (ver *Personajes en Unidades* en este mismo FAQ). En general puede dispararse a cualquier personaje que tenga una peana mayor que las peanas de la unidad. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español*

Disp7. Si un personaje se une a la dotación de una máquina de guerra y esta equipado con un arma de proyectiles, ¿puede aguantar y disparar con esta arma? Si no esta actuando como miembro de la dotación (por ejemplo, un ingeniero utilizando su habilidad en el turno anterior) un personaje unido a una máquina de guerra no es considerado como dotación y, por tanto, puede aguantar y disparar. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español*

Disp8. Un hacha arrojadiza tiene dos alcances diferentes. ¿Cuál es el correcto? El de 15 cm. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés*

Disp9. Cuando una máquina de plantilla impacta sobre un personaje montada en un monstruo (o un carro), ¿el impacto de doble fuerza afecta a los dos o solamente al personaje? Solo afecta al personaje. *Fuente: Mda*

Disp10. ¿Los Campeones cuentan como uno de los cinco guerreros normales que se requieren, como mínimo, para aplicar las reglas de “¡Cuidado, Señor!” y/o de disparos contra personajes? Sí, aparte de las excepciones que se especifican, un campeón siempre se considera un guerrero normal. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español*

Disp11. ¿Puede la Caballería Rápida disparar en el turno en que se reagrupan después de haber declarado una huida como reacción a la carga? No. Como se especifica en el manual pueden mover normalmente, pero no disparar (la acción de reagruparse impide disparar). *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*

Disp12. ¿Necesitan las armas de plantilla de aliento (dragones, girocóptero, cañón de vapor y lanzallamas) y los trabucos de los enanos de caos línea de visión para impactar? Si, la necesitan. (Nota: el resto de armas siguen sus propias reglas de línea de visión, “aclaradas” en los

manuscritos de Aldorf 1 de aquella manera... nuestro consejo es que no dispaes a lo que no puedas ver para evitar discusiones inútiles.) **Fuente: Mda**

Disp13. Si un personaje se encuentra más lejos que una unidad amiga trabada en combate, ¿se puede designar como objetivo de los disparos? Se puede disparar contra un personaje si este es el objetivo más cercano. Por objetivo se entiende una unidad a la que las miniaturas que disparan pudieran disparar, por lo que en esta categoría no se suelen incluir las unidades trabadas en combate ni mucho menos las unidades que están fuera del campo de visión. Lógicamente, eso puede que sea un poco difícil para los Skavens, pero eso es lo que pasa cuando le das una ametralladora a una rata. **VERSION LEGIBLE: Si, porque no se puede disparar contra unidades en combate a excepción del ejército Skaven. Fuente: Mda**

Disp14. ¿Cómo se resuelve un disparo de cañón o lanzavirotos cuya trayectoria atraviesa en diagonal a la unidad objetivo? Los cañones sólo pueden impactar como máximo a una miniatura por fila o columna (dependiendo de si la bala entra por el frente o el flanco). Las miniaturas impactadas son todas aquellas que queden debajo de la trayectoria del cañón (aplicando lo de uno por fila / columna). Como el disparo es una línea recta que impacta a todo lo que cae debajo, sólo será impactada 1 miniatura por fila atravesada en diagonal, pese a que la línea toque a dos o tres en la misma fila. En el caso de un lanzavirotos también es impactada una miniatura por fila, pero recuerda que debes matar a la miniatura para poder pasar a la siguiente fila. **Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español, GW UK, LUF**

Disp15. ¿Puede una plantilla que no se desvía, como un aliento de dragón, dispararse contra un enemigo en combate cuerpo a cuerpo si la plantilla se coloca de modo que no impacte a la unidad amiga? No, no puedes disparar contra unidades enemigas en combate excepto los Skaven porque tienen reglas especiales al respecto. **Fuente: Mda**

Disp16. ¿Qué es un proyectil mágico? ¿cualquier disparo mágico o sólo los hechizos con esa regla? Depende de cómo esté escrito, si es con cursivas (*proyectil mágico*) se refiere únicamente a hechizos como la Bola de Fuego o la Mirada de Gorko. Porque cualquier ataque de armas de disparo mágicas es un proyectil mágico, como pueden ser los impactos de las ametralladoras Skaven o la Flecha de Lluvia de Muerte de los Elfos Silvanos. **Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español, GW UK, LUF**

Disp17. Si se dispara un lanzavirotos contra una unidad que huye ¿puede penetrar filas? No, porque una unidad que huye no lo hace en formación sino en una masa dispersa de tropas (que NO son hostigadores), así que solamente

impactaría a un modelo de la unidad. **Fuente: GW UK, Manual WHFB**

Disp18. ¿Se puede disparar directamente contra un personaje integrado en una unidad de menos de 5 miniaturas? No, salvo en el caso de que el tamaño del personaje sea mayor que el de la tropa que acompaña. En los demás casos, tal y como se indica en el manual (página 97), se asigna 1 impacto a cada miniatura de la unidad (contando los personajes) y todos los disparos sobrantes deben repartirse aleatoriamente entre las miniaturas supervivientes de la unidad (contando los personajes). **Fuente: Manual WHFB inglés y español.**

Disp19. En un arma con la regla “disparos múltiples”, ¿se modifica cada tirada acumulando la penalización del anterior disparo? Es decir, ¿si disparas dos veces el primer disparo sería de -1 y el segundo de -2? No, el penalizador de la regla de “disparos múltiples” no es acumulativo, cada uno de los disparos que efectúa ese arma se hacen con un penalizador de -1 a disparar (además de los de alcance, cobertura, etc.). No importa cuantos realices, tanto si son 2 como 5 el penalizador es de -1 para cada uno. **Fuente: Manual WHFB inglés y español, LUF.**

[Volver al Índice](#)

Combate cuerpo a cuerpo

CaC1. Modificación: Resultados del combate (página 71). Sustituye los dos primeros párrafos por: “Debe determinarse quien 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.

En primer lugar, suma el total de heridas que cada bando ha causado a su adversario. No importa que unidades han sufrido las bajas, simplemente debe contabilizarse el total de heridas. No olvides que también deben sumarse las heridas sufridas por las criaturas grandes que no han sido retiradas como bajas. NO cuentas las heridas que fueron evitadas gracias a las tiradas de salvación especial o por armadura.” **Fuente: Mda**

CaC2. Errata: reglas de armas de mano (página 91 del manual). En el apartado **Arma de Mano (espada, hacha, etc.)** sustituir el primer párrafo por: “A menos que se especifique lo contrario, todas las miniaturas están armadas con un arma de mano de algún tipo. El término “arma de mano” se utiliza para describir cualquier arma que se utilice con una mano y no esté descrita en el manual. Incluye armas como espadas, hachas, garrotes, mazas, etc.” **Fuente: Mda**

CaC3. Errata: Campeones (página 109 del manual). 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.” **Fuente: Mda**

CaC4. Errata: reglas de combate para Hostigadores (página 116 del manual). Sustituir el cuarto párrafo por: “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 antes, y después el enemigo continúa con el resto de las cargas. Las miniaturas que cargan atacan en primer lugar en la fase de combate cuerpo a cuerpo, como es habitual.” **Fuente: Mda**

CaC5. Modificación: Ataques contra máquinas de guerra (página 119 del manual). 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.” **Fuente: Mda**

CaC6. Si un personaje en una unidad de una sola fila es desafiado, ¿puede rechazar el desafío aunque no tenga ninguna fila posterior en la que poder esconderse? Si hay espacio en la fila para que puede posicionarse fuera del combate (una posición que no esté en contacto con el enemigo) puede rechazar el desafío. Si la fila está completamente en contacto con el enemigo, el personaje no puede rechazar el desafío. **Fuente: Mda**

CaC7. ¿Puede un campeón ser movido en una posición de combate al igual que un personaje? No, los campeones no pueden. Los campeones deben permanecer como parte del grupo de mando en el centro de la fila frontal de su unidad. **Fuente: Mda**

CaC8. ¿Cuándo puede lanzarse/aceptarse un desafío? Para que un desafío pueda ser lanzado/aceptado el personaje en cuestión debe de estar en trabado con el enemigo y en contacto con alguna miniatura de la unidad enemiga. **Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español**

- CaC9.** ¿Las unidades voladoras anulan filas al cargar por el flanco/retaguardia? No, puesto que se trata de hostigadores. *Fuente: MdA, Manual WHFB inglés y español, GW UK*
- CaC10.** Si una unidad es cargada por el flanco, esta pierde el bono por filas. Si la unidad que ataca al flanco ve reducida su potencia a menos de 5 debido a la resolución del combate: ¿Se anula el bonificador por filas de la unidad cargada? El bonificador por filas se calcula al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo (antes de que este se resuelva) y, por lo tanto, la unidad no contaría con el factor por filas en este turno pero sí en los turnos posteriores. *Fuente: MdA, Manual WHFB inglés y español*
- CaC11.** Tenemos un combate múltiple en el que las dos unidades de un mismo ejército pierden contra otra unidad del ejército contrario. Al hacer los chequeos de desmoralización la unidad A falla el chequeo mientras B lo supera. ¿Está obligada B a realizar un chequeo de pánico debido a la unidad A (por unidad a menos de 15 cm que ha sido desmoralizada en combate)? Sí, pero ten en cuenta que si huye por esa tirada nunca podrá ser perseguida porque sus enemigos no ganaron el combate (página 81 del manual). *Fuente: MdA, Manual WHFB inglés y español*
- CaC12.** Si no diriges ningún ataque en combate cuerpo a cuerpo contra el campeón enemigo, pero causas suficientes bajas para eliminar todas las miniaturas de la fila frontal ¿se muere también el campeón? ¿Cómo se mata a un campeón en cuerpo a cuerpo? Generalmente se le debe atacar directamente. A no ser que se especifique otra cosa (como por ejemplo si es el campeón de una unidad de carros de Khemri), si no se dirigen impactos contra el campeón este morirá si se obtienen suficientes impactos para eliminar a TODOS los miembros de normales de la unidad. Aunque los campeones tengan diferente perfil de atributos, habilidades especiales o puedan llevar objetos mágicos, siguen considerándose modelos normales de la unidad con la excepción de que pueden participar en desafíos y se benefician del "cuidado señor". *Fuente: MdA, Manual WHFB, Direwolf*
- CaC13.** Para anular el bono por filas hace falta que la unidad que carga tenga como mínimo potencia 5. Cuando cargas con 2 miniaturas con potencia 4 por un flanco (como puede ser el caso de 2 escorpiones de Khemri) cada una por si sola no tiene potencia 5, pero si las sumas tienen 8 ¿quitarían flancos? No. La potencia de las unidades no se suma para anular el bono por filas, necesitas que una de las unidades tenga potencia 5 o más. *Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK*
- CaC14.** Si un portaestandarte de batalla en una unidad rehusa un desafío y se coloca en las filas posteriores de la unidad, ¿puede la unidad beneficiarse de la bandera mágica que porta? NO, a no ser que se especifique (como en los Skaven) una unidad sólo puede ser afectada por una bandera mágica si está situada en el frente de la unidad o en la fila donde se combate. *Fuente: MdA, Manual WHFB inglés y español*
- CaC15.** ¿Quién ataca en primer lugar cuando dos unidades están cargando? Por ejemplo, cuando persigues y chocas contra otra unidad enemiga y luego, en el turno del enemigo, la unidad que persigue recibe una carga. Atacan en el orden en que declararon las cargas (consulta la página 16 de los Manuscritos de Altdorf para una explicación completa). *Fuente: MdA*
- CaC16.** Si el atributo de iniciativa de dos miniaturas es el mismo y la tirada también es un empate, ¿atacan simultáneamente o se sigue tirando el dado hasta que hay un vencedor? Se sigue tirando hasta deshacer el empate. *Fuente: MdA*
- CaC17.** ¿Puede una unidad envolver el flanco del enemigo aunque este esté situado en su propio flanco? Si, mientras existan miniaturas que no estén trabadas en combate en sus filas de retaguardia. *Fuente: MdA*
- CaC18.** ¿Las armas y armaduras mágicas pueden combinarse con las armas de mano y escudos normales y seguir otorgando el bonificador adicional a la tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo? No, un arma mágica en conjunción con un escudo normal o un arma de mano con un escudo mágico no proporcionan el bonificador adicional a la tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Excepto las armas tumularias. *Fuente: MdA, Manual WHFB inglés y español*
- CaC19.** Si un personaje o unidad armado con armas a dos manos tiene un objeto mágico, o hechizo activo, que le permite golpear primero (ejemplos, el Yelmo de Incontables Ojos, A por elloz chicoz) ¿este efecto mágico permite ignorar las reglas normales de las armas a dos manos para pegar en último lugar? Sí, si golpea primero es que golpea primero. *Fuente: MdA*
- CaC20.** ¿Puede usarse la habilidad para repetir tiradas de desmoralización del Portaestandarte de Batalla si este está huyendo? No, no se puede. *Fuente: MdA*
- CaC21.** Yo tengo dos unidades atacando a una unidad enemiga, una por el frente y otra por el flanco. Debido a la casualidad al ser retiradas ahora el rival solo tiene miniaturas en contacto con mi unidad del frente. ¿Esto ha dejado a mi unidad del flanco legalmente fuera de combate, si es así podrían hacer un movimiento de arrasamiento? No, si hay todavía miniaturas en la unidad estas siguen trabadas en combate. La mejor forma de resolver esto es arreglarlo ligeramente. Pon a la unidad del flanco en contacto moviéndola un poco para que se traben por lo menos con una miniatura enemiga. *Fuente: MdA, Manual WHFB inglés y español*
- CaC22.** ¿Hay algún orden especial (¿primero el que carga?) para declarar que arma usa la unidad? Por ejemplo: El que carga declara que usa armas a dos manos y después el que es cargado dice que usa arma de mano y escudo... No, no importa realmente demasiado. Si hay algún problema, diría que el que carga declara primero. *Fuente: MdA*
- CaC23.** Estrictamente hablando y de acuerdo con las reglas de los carros, los impactos por carga se resuelven "antes del combate". ¿Por lo tanto puede una unidad usar el +1 por combatir a pie con arma de mano y escudo contra los impactos de un carro? Si, son en la fase de combate, pero antes de que ocurra nada. *Fuente: MdA*
- CaC24.** ¿Está bien cargar de tal forma que un carro solo toca a una miniatura de la unidad enemiga? Básicamente, ¿hay alguna regla en contra del contacto parcial con los carros? Estrictamente no hay ninguna regla para parar este comportamiento y en muchos casos es inevitable y apropiado. Aún así, pivotar el carro deliberadamente para que se quede en contacto parcial es ser un Culoduro y está desaprobado. Mira la página 266 del manual para una completa discusión de la horrible criatura que es el contacto parcial. *Fuente: MdA*
- CaC25.** Un personaje es equipado con un arma mundana a dos manos (o de otro tipo) y una mágica, ¿puedo escoger cual de ellas usar en cada combate? No, se pueden equipar ambas (con el consiguiente gasto de puntos) pero no pueden usarse a la vez o en lugar del arma mágica puesto que esta tiene preferencia (página 152 del manual). *Fuente: MdA, Manual WHFB inglés y español*
- CaC26.** Cuando una unidad gana bonos "especiales" al resultado del combate, por ejemplo una Runa de Batalla o el Estandarte de Guerra, ¿cuántos de estos bonos pueden sumarse? ¿Son acumulativos? Por ejemplo, tres unidades Enanas en el mismo combate y a 30 cm de la Runa Magistral de Stromni Barbarroja, ¿eso es un bono de +3 al resultado del combate? Todos los bonos individuales son acumulativos, de modo que una máquina de guerra Enana con la Runa de la Firmeza y a 30 cm de la Runa Magistral de Stromni Barbarroja obtiene un +2 al resultado del combate. Sin embargo, todas las unidades envueltas en el mismo combate usan un mismo resultado conjunto, no se calcula individualmente sino por bandos, el bono solo se aplica una vez en lugar de una por unidad. De modo que en ese ejemplo solo ganarían un +1 por la Runa Magistral. *Fuente: MdA, GW UK*

CaC27. ¿Cómo se llevan a cabo los ataques de combate cuerpo a cuerpo que causan heridas múltiples por cada impacto al luchar contra unidades de criaturas con varias heridas (como los ogros o los murciélagos vampiro)? En los combates contra las tropas de varias filas de criaturas con más de una herida se debe seguir el mismo procedimiento que para las tropas normales. Se tira para impactar, se tira para herir y se hacen las tiradas de salvación. Después, se debe tirar por cada impacto que hay tenido éxito para ver cuantas heridas inflige el arma en cada caso. El número máximo de heridas que puede causarse por impacto es igual al número de heridas que posean las criaturas enemigas. Por ejemplo, si tiene una espada que causa 1D3 heridas y está luchando contra murciélagos vampiro (que tienen 2 heridas cada uno), tendrás que contar los resultados de 3 como si hubieras infligido 2 heridas. Una vez se hayan contado el número total de heridas, se suman todas y se retiran las miniaturas a las que no les que de ninguna herida según el procedimiento habitual. Siguiendo con el ejemplo anterior, en caso de que hubieras obtenido 1, 2 y 3 heridas de tres impactos, sólo causarías 5 heridas, por lo que se retirarían dos murciélagos vampiro y otro se quedaría con una sola herida. **Fuente: MDA**

CaC28. ¿Puede una unidad que elimine a todos sus enemigos en la primera ronda del combate realizar un arrasamiento? ¿O eso solamente puede hacerlo la unidad que carga? Cualquier unidad que elimine a sus enemigos en la primera ronda de combate puede realizar el arrasamiento. No importa si son cargados mientras que cumplan el requisito de eliminar a todos los oponentes. **Fuente: MDA**

CaC29. Si una unidad con furia asesina pierde un combate contra un enemigo que causa miedo y le supera en potencia, ¿huye? Si, porque tal y como indican las reglas al perder el combate también se pierde la furia asesina. Según la secuencia del juego, primero se determina quien ganó el combate y luego se realizan los pertinentes chequeos de desmoralización, por lo tanto se aplica la regla de miedo en cuanto se determina que la unidad con furia asesina perdió el combate al contabilizar los resultados del combate. **Fuente: MDA, Manual WHFB inglés y español, GW UK**

CaC30. Si desmoralizas a dos unidades enemigas solamente puedes perseguir a una de ellas. ¿Qué ocurre si tu movimiento de persecución te hace chocar contra la unidad que NO perseguías? La unidad que persigue esquiva a esa unidad en la medida de lo posible. Esto puede provocar un "deslizamiento" de ambas unidades, aunque sea muy sutil. Si no puedes resolver la situación desplazando a las unidades (por motivos de espacio, principalmente) y como último recurso, detén a los perseguidores a 3 cms de la unidad que huye. Siempre teniendo en cuenta que pueden haber cazado a la otra

unidad (a la que perseguían realmente) simplemente obteniendo lo suficiente en la tirada de persecución. **Fuente: MDA**

CaC31. ¿Pueden objetos enemigos o habilidades negar uno o más ataques de un modelo en contacto peana con peana? por ejemplo La Mano de Khaine o similar usados para negar el impacto especial del Hombre Arbol o los ataques del Gigante. No. Estos objetos o habilidades reducen la característica de Ataques del enemigo en uno, de modo que si el modelo ataca de un modo diferente (como lo hace el gigante) que no tenga en cuenta su característica de Ataques, no tienen efecto alguno. **Fuente: MDA**

CaC32. Estrictamente hablando, no hay diferencia en el orden de impacto entre dos unidades armadas con armas a dos manos. ¿Quién atacaría en primer lugar si ninguna ha atacado? Se siguen las reglas normales de combate, se impacta por orden de característica de Iniciativa y en caso de tener la misma el ganador de la ronda de combate anterior impacta primero. Si se sigue empatando, lanzad un dado y el que obtenga un mayor resultado impacta primero. **Fuente: MDA**

CaC33. ¿Puede un campeón de unidad que esté participando en un desafío usar una opción de armamento distinta a la de la tropa? Como un Campeón Barbalarga que use el arma de mano y escudo mientras que el resto de su unidad emplea armas a dos manos. Solamente en el caso de que el campeón esté armado con armas distintas al resto de su unidad. Si está armado exactamente igual, entonces deben usar todos la misma combinación de armas. **Fuente: MDA**

CaC34. ¿Qué ocurre cuando una unidad que persigue o arrasa contacta con otra unidad que ya estaba huyendo del combate? Que la unidad debe hacer otro movimiento de huida inmediatamente, si aún así es alcanzada resultará destruida automáticamente. **Fuente: MDA, Manual WHFB, Direwolf**

CaC35. Si toda la unidad es de Matagigantes y combate en cuerpo a cuerpo, ¿debe el enemigo dirigir impactos puesto que todas las miniaturas son consideradas campeones de unidad? No, en ese caso puesto que toda la unidad está compuesta por modelos del mismo tipo se consideran iguales. Hacerlo de otro modo es absurdo además de cluduro. **Fuente: LUF**

CaC36. Si una unidad envuelve flancos durante el combate, ¿de dónde se retiran las bajas? De los modelos de las filas posteriores de la unidad siempre que sea posible. **Fuente: GW UK**

CaC37. Si de una unidad solamente queda vivo el grupo de mando, sufre bajas en combate y se retira el portaestandarte, ¿puede el enemigo capturarlo? Si el portaestandarte de la unidad es retirado como baja, el enemigo captura la bandera

porque el campeón y el músico no pueden cogerla. **Fuente: Manual WHFB, LUF**

CaC38. ¿Debe un portaestandarte (o portaestandarte de batalla) seguir vivo al final del combate para contribuir con su bono de +1 y/o usar el efecto mágico de su bandera? Si, el portaestandarte debe estar vivo para poder aplicar cualquier tipo de bono y/o efecto mágico al resultado del combate. Esto incluye banderas que incrementan el bono por filas o que niegan los bonos por filas del enemigo. **Fuente: manual WHFB, MDA**

[Volver al Índice](#)

Psicología

Psic1. Errata: Pánico (página 81 del manual). En la circunstancia 3) debe eliminarse la última frase que hace referencia a miniaturas. A partir de ahora el único requisito para efectuar el chequeo de pánico al ser cargado por flanco o retaguardia es que la unidad que carga tenga potencia 5 o superior. 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." **Fuente: MDA**

Psic2. Errata: Miedo (página 81 del manual). En la circunstancia 1) si es cargada por un enemigo que le causa miedo, cambiar los párrafos segundo y tercero por: "Si supera el chequeo, la unidad podrá luchar normalmente. Si no lo supera, y el enemigo tiene una potencia de unidad superior, la unidad huirá.

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." **Fuente: LUF.**

Psic3. Errata: Terror (página 82 del manual). Sustituir en el último párrafo por: "En caso de terror una unidad debe chequear también si al inicio de su turno se encuentra a 15 cms de la criatura que causa terror, pero no necesariamente si se encuentra a 15 cms de la unidad en la que la criatura terrorífica se encuentra." El objetivo de esa regla es simplemente para evitar que metas un bicho terrorífico en una megaunidad tupperware y obligar a tirar terror midiendo los 15 cms desde el borde de la unidad. Es decir, que medirías desde la criatura que causa el terror, aunque esté metida en la unidad. Para evitar que de 15 cms de su radio de terror pase a tener casi 50 en un descuido de esos tontos que tiene la gente, como cuando los carros levitan o se carga en V... ya sabéis... Evidentemente eso provoca una situación un pelín extraña en el juego y es que si cargas de flanco no tiras terror, pero al siguiente turno como la unidad enemiga no haya salido por patas o te la hayas cargado

resulta que puedes estar dentro del radio del bicho terrorífico y te toca chequear.
Fuente: Manual WHFB inglés, GW UK.

Psic4. Errata: Odio (página 85 del manual). El odio se aplica en el primer turno de cada combate, no sólo en el primer turno del primer combate. *Fuente: Manual WHFB inglés, LUF*

Psic5. Errata: Generales y Estandartes de Batalla (página.102 del manual). Añadir al texto al final del tercer párrafo de "repetición de los chequeos de desmoralización" lo siguiente: "*Esta regla no se aplica si el Portaestandarte de Batalla está huyendo.*" *Fuente: MDA*

Psic6. Si cargamos con más de una unidad que provoca miedo, ¿cuántos chequeos debe realizar la unidad cargada? Uno por cada unidad enemiga que cause miedo y, por supuesto, solamente lo efectúas tras comprobar el alcance de la carga. *Fuente: MDA*

Psic7. Si tenemos una unidad que es tozuda cuando incluye al general (caso de los leones blancos), ¿con qué liderazgo se realiza el chequeo de desmoralización, el de la unidad o el del general? Toda la unidad se considera tozuda y por tanto se puede usar el Liderazgo del general sin modificar. *Fuente: LUF*

Psic8. Para determinar si las unidades que causan miedo hacen huir automáticamente a sus enemigos, ¿se debe contar la unidad de mayor potencia envuelta en el combate o se pueden combinar las potencias de las unidades que causan miedo? No se cuenta el bando, sino la unidad que causa miedo para determinar si se huye automáticamente. Es decir, se suma la potencia total de los enemigos que causan miedo que combaten directamente contra la unidad (es decir, las que están en contacto peana con peana) del mismo modo que los test de desmoralización se realizan unidad a unidad y no por todo el bando envuelto en el combate. *Fuente: MDA*

Psic9. 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 no supera el chequeo de miedo y tiene que 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? Si por la razón que sea un personaje no puede conferir su atributo de liderazgo a la unidad a la que se ha unido, entonces podrá efectuar su propio chequeo de liderazgo por separado. 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 por alto que sea su atributo de liderazgo. *Fuente: MDA*

Psic10. Las tropas afectadas por terror, ¿en qué fase del juego realizan su movimiento de huida? Tal y como se indica en el manual, durante la fase de movimientos obligatorios. *Fuente: Manual WHFB inglés y español*

Psic11. ¿Una unidad con furia asesina está obligada a cargar a través de un Fanático Goblin Nocturno? ¿O se le permite detener la carga como a las demás unidades? La unidad con furia asesina debe completar su carga, aunque eso la lleve a mover a través del Fanático. *Fuente: MDA*

Psic12. ¿Cómo funciona la psicología de un monstruo montado y su jinete? ¿Toman preferencia las reglas de psicología del jinete sobre las de la montura? 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. Del mismo modo, si el jinete está sujeto a furia asesina siempre debe cargar usando el movimiento del monstruo (que carga con él, por supuesto). Sin embargo existen algunas excepciones, que son miedo, terror, estupidez y furia asesina. Un monstruo que causa miedo o terror pasa su inmunidad a miedo/terror al jinete; si el monstruo está obligado a moverse por sufrir de estupidez o furia asesina entonces el jinete no puede controlarlas y el modelo entero debe moverse. En cualquier otro caso, el modelo entero usa la psicología del jinete. *Fuente: MDA*

Psic13. ¿El chequeo de desmoralización es un chequeo de psicología? (para ambos se usa la característica de Ld) No. Los chequeos de desmoralización usan el Ld pero no son chequeos de psicología como los que se definen en la sección de psicología del manual. Igualmente, las unidades con la habilidad de repetir chequeos fallados de psicología no pueden repetir chequeos fallados de desmoralización, ni viceversa. *Fuente: Manual WHFB, Direwolf*

Psic14. ¿El chequeo de reagrupamiento es un chequeo de psicología? (para ambos se usa la característica de Ld) No. Los chequeos de reagrupamiento usan el Ld pero no son chequeos de psicología como los que se definen en la sección de psicología del manual. Igualmente, las unidades con la habilidad de repetir chequeos fallados de psicología no pueden repetir chequeos fallados de reagrupamiento, ni viceversa. *Fuente: Manual WHFB, Direwolf*

Psic15. Si una unidad debe realizar varios chequeos de psicología al inicio del turno (pánico, terror, estupidez, etc.) o a la vez durante el mismo turno (por ejemplo al estar en combate y ser cargado de flanco por algo que cause miedo), ¿cuál es el orden en que se realizan los chequeos? Los chequeos se

realizan en el mismo orden en que se describen en la sección de psicología del manual para aquellos efectos que necesitan chequeos: pánico, miedo, terror, estupidez y tozudez. *Fuente: Manual WHFB, Direwolf*

Psic16. Cuando una máquina de guerra, unidad de apoyo Skaven, hechicero, etc. se destruye gracias a un resultado de fallo, disfunción, etc. ¿deben chequear pánico las unidades amigas a 10 cms? No se chequea. El chequeo de pánico por unidades amigas destruidas es muy específico y se refiere únicamente a muerte por disparos o por magia enemigos. *Fuente: Gav Torpe, GW UK*

Psic17. ¿Si una unidad supera un test de desmoralización es inmune a test de pánico por unidades amigas desmoralizadas a 15 cms en el mismo turno? No, porque son chequeos distintos. *Fuente: Manual WHFB, Direwolf*

Psic18. El test de pánico por unidades amigas demoralizadas a 15 cms (caso 2 de la página 80) ¿tiene en cuenta las potencias de unidad de la unidad que chequea y de la desmoralizada? No, incluso los modelos únicos con menos de 5 heridas en su perfil fuerzan a las unidades amigas cercanas a efectuar ese chequeo de pánico. 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. *Fuente: Manual WHFB, Direwolf, LUF.*

Psic19. Una unidad que causa miedo declara una carga y el enemigo elige "aguantar y disparar" como reacción, ¿cómo se resuelve este chequeo de miedo? Se mide para ver si la unidad que carga puede hacerlo, y si es así pues se chequea por miedo. Si el chequeo se supera entonces se puede "aguantar y disparar" normalmente. Pero si no se supera y tampoco se huye a causa del miedo (porque la potencia sea insuficiente para eso), entonces se puede disparar normalmente. *Fuente: MDA*

Psic20. Una unidad con furia asesina pierde el combate contra un enemigo que causa miedo y le supera en potencia, ¿huye la unidad automáticamente? Si, porque tal y como se indica en las reglas de la furia asesina la unidad pierde esta en cuanto es derrotada en combate. El chequeo de desmoralización no es para ver si has sido derrotado sino una consecuencia de la derrota, para saber si se es derrotado se tienen que calcular los resultados de combate como indica en el manual. Una unidad derrotada ya no tiene furia asesina, está afectada por miedo y si es superada en número debe huir automáticamente (si no lo está, realiza el chequeo de desmoralización). *Fuente: Manual WHFB, Direwolf*

Psic21. ¿Qué ocurre si una unidad estúpida se sale del tablero a causa de su estupidez? Que cuenta como huida y

concede puntos de victoria al enemigo.

Fuente: GW UK

Psic22. ¿Puede una unidad que no supera el chequeo de estupidez declarar huidas como reacción a una carga? No pueden, aunque en el manual no especifica claramente si se consideran inmunes a psicología, el caso es que lo son mientras están estúpidas. *Fuente: GW UK, LUF*

Psic23. Si un personaje que sufre estupidez acompaña a una unidad que no es estúpida, ¿debe el personaje abandonarla y mover la mitad hacia delante o se mueve toda la unidad con él? Tú mismo, pero si mueves toda la unidad recuerda que se deben mover con la característica de movimiento menor (ya sea del personaje o de la tropa). *Fuente: LUF*

Psic24. ¿Puede una unidad que huye ser afectada por furia asesina (mediante el uso de hechizos)? No puede en ese momento, pero si por alguna razón aún pueden estar afectadas por furia asesina cuando se reagrupan la recuperarán de inmediato. *Fuente: GW UK*

Psic25. ¿Puede una unidad que esté huyendo reagruparse si tiene un enemigo que causa terror a 15 cms al inicio de su turno? La regla de la huida al inicio del turno por tener lo que causa terror a 15 cms, no es más que un redundancia en el texto y una aclaración para listos. La redundancia porque lo que han hecho es repetir el texto del punto 2 en lugar de decir "si se cumple el caso 2", de modo que el texto resulta confuso y parece que mientras tengas algo que te causa terror a 15 nunca puedas reagruparte lo cual NO ES cierto.

Y la referencia a no poder reagruparse en ese mismo turno es simplemente para aclararlo porque si se sigue la secuencia del juego tiras terror al inicio del turno, luego viene la fase de reagrupar y luego vendría la de mover los que huyen (mov. Obligatorios). Como has huido en ese mismo turno no puedes reagruparte, es la misma aclaración que existe en lo de pánico por unidades amigas a 10 cms al inicio del turno (que por cierto está igual de mal explicado). Supongo que la cosa queda clara, pero como se que es difícil de entender haceos a la idea de que el texto correcto de esa regla sería: Huida, Párrafo 2, primera línea, página 82, "En caso de cumplirse el punto 2 enunciado anteriormente, la unidad que huye no puede reagruparse en ese mismo turno." *Fuente: LUF, Manual WHFB inglés*

Psic26. ¿Cómo funcionan exactamente los chequeos por Terror? si chequeo, fallo, huyo y me reagrupo posteriormente ¿debo chequear en posteriores encuentros otra vez por Terror o sólo por Miedo? ¿Cuántas veces debo chequear por terror en la partida? Las reglas de Terror producen mucha confusión debido a la ambigua redacción del inicio de esta regla en el manual tanto en inglés como en su traducción al

español, pero la manera menos problemática y más aceptada para resolverlo es la siguiente: Cada unidad solamente debe chequear por Terror 1 vez por partida sin importar si se supera con éxito. Si una unidad falla el chequeo entonces huye automáticamente y si posteriormente se reagrupa sigue afectada por Terror aunque desde ese momento solamente se verá afectado por las reglas de psicología de Miedo (puesto que algo que causa Terror también causa Miedo).

Y por supuesto, si el chequeo de Terror se supera con éxito NO SE HUYE pero también los posteriores encuentros con criaturas que causen Terror deberán tratarse como Miedo. Es decir, que la diferencia entre superar o no el chequeo por Terror realmente sólo está en la huida automática, que es lo que diferencia al Miedo del Terror aparte del radio de efecto de este último.

Es importante recordar que un chequeo de reagrupamiento NO es un chequeo de psicología, por tanto reagruparse tras una huida causada por Terror no te hace inmune para poder ignorar posteriores chequeos causado por criaturas que causen Terror aunque en ese caso, como ya hemos dicho e indica el manual, lo que se debe chequear es Miedo.

Fuente: Manual WHFB inglés, Direwolf, LUF.

Psic27. ¿Un modelo con la regla estupidez es inmune a psicología? Solamente en el caso de que esté afectado por esta, como indica el manual. Es decir, al fallar el chequeo o por un efecto mágico. *Fuente: Manual WHFB, LUF.*

[Volver al Índice](#)

Reglas Especiales

Esp1. Errata: Portaestandarte de Batalla (página 102 del manual). Sustituir el segundo párrafo por: "El Portaestandarte de Batalla nunca puede ser el General del ejército (a no ser que se especifique lo contrario en el libro de ejército). El Estandarte de Batalla, a diferencia de los estandartes normales, no puede ser recogido por otro guerrero si el portaestandarte muere. Si el portaestandarte muere, el Estandarte de Batalla puede ser capturado igual que un estandarte normal. Consulta las reglas sobre *Estandartes* para más detalles." *Fuente: MdA*

Esp2. Errata: Volar, (página 106 del manual). Sustituir el primer párrafo por: "el vuelo en Warhammer se representa mediante un "planeo" de hasta 50 cm. La criatura empieza en el suelo, remonta el vuelo, vuela hasta su destino y se posa otra vez en el suelo. Por tanto, las criaturas voladoras inician y concluyen cada uno de sus movimientos en tierra. Nunca necesitan girar ni pivotar y siempre pueden realizar su movimiento en línea recta. Por supuesto, sigue siendo necesario para cargar que le objetivo de la carga se encuentre dentro de su ángulo frontal de 90°." *Fuente: MdA*

Esp3. Errata: Caballería Rápida (página 117 del manual). En el apartado *Reorganización*, sustituir todo el párrafo por: "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 50). 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."

En el apartado *Disparo y Movimiento*, sustituir todo el párrafo por: "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 después de efectuar un movimiento de marcha o cambiar de formación. Se aplica el modificador normal de -1 por moverse."

Modificación caballería rápida (Manuscritos Altdorf). Si la caballería rápida decide huir como reacción a una carga y si se reagrupa *al inicio de su siguiente turno*, podrá moverse normalmente durante el turno en que se ha reagrupado. (Corrige el resumen de la página 269). *Fuente: MdA, Manual WHFB inglés, LUF*

Esp4. Errata. Hostigadores, Distancia entre miniaturas (página 115 del manual): la distancia entre las miniaturas de una unidad de hostigadores debe ser de 3 cm, en vez de los 5 cm que se indican. *Fuente: Manual WHFB inglés, LUF*

Esp5. ¿Afecta el veneno a los no muertos y demonios? SÍ, en esta edición el veneno afecta a No-Muertos y a Demonios, sin ninguna variación de como afectaría a cualquier otra miniatura. La referencia a "miniaturas no vivas" se refiere a carros, edificios y máquinas de guerra (la máquina en sí, no su dotación salvo que también sea inmune). *Fuente: MdA*

Esp6. ¿Puede una miniatura que ha sido retirada como baja debido a un golpe letal hacer uso de la regla regeneración para recuperarse? Un golpe letal no puede regenerarse. Ten en cuenta, además, que, si una miniatura muere debido a un golpe letal, se sumarán todas las heridas restantes de la miniatura destruida (como si también se hubieran producido) a efectos de calcular los resultados del combate. *Fuente: MdA*

Esp7. Un carro (o unidad de carros) persigue a una unidad que huye y saca más en su tirada de dados que el resultado de la huida. Sin embargo, la unidad que huye tiene un frente menor lo que le permite esquivar un bosque cercano (o un terreno difícil), mientras que la unidad de carros al perseguir tiene alguno de sus modelos cruzando a través del bosque. ¿Qué ocurre? La unidad que huye es destruida como indican las reglas y la unidad de carros se mueve en el interior del bosque y sufre daños por ello. *Fuente: MdA*

Esp8. ¿Qué diferencia a las reglas especiales *volar y unidad voladora*?
Volar: aplicado a monstruos, ángulo de visión 90°, miniaturas independientes (como águilas, girocóptero...), tienen potencia de unidad igual al número de heridas o a la especificada en las reglas especiales.
Unidad voladora: aplicado a unidades de varias criaturas (arpías, murciélagos vampiro, aulladores...), son hostigadores a todos los efectos (360° de ángulo de visión, -1 al dispararles, no anulan filas al cargar por el flanco/retaguardia...), tienen potencia de unidad 1. **Fuente: Manual WHFB inglés y español, LUF**

Esp9. ¿Una miniatura con regeneración puede sufrir más heridas que las que tiene en su perfil? Es decir, ¿si un troll sufre 4 heridas tiene que regenerar las 4 heridas o sólo las 3 heridas de su perfil?
 Una miniatura no sufre nunca más heridas de las que tiene en el perfil. En la única ocasión en la que las heridas de más sirven de algo es en un desafío (consúltase la regla de acobardamiento más adelante). Como ya se mencionó en preguntas anteriores, un ataque que cause múltiples heridas no puede infligir más heridas de las que ya tiene la miniatura atacada y estas no se pueden pasar de una miniatura a otra. Por ejemplo, una bala de un gran cañón imperial atraviesa una unidad de trolls e impacta y hiere a tres de ellos. Cada uno sufre 1D6 heridas y digamos que los resultados obtenidos son 6, 5 y 2. Como ningún troll puede recibir más de 3 heridas, la cantidad real de heridas infligidas sería 3, 3 y 2 (porque sería muy extraño que las heridas pasaran a otro troll que no hubiera sido impactado por la bala). Pongamos que al final de la fase de regeneración se regeneran un total de 4 heridas, de modo que caería un troll directamente y los restantes recibirían una herida cada uno. Eso quiere decir que puede ser realmente complicado acabar con la última miniatura de la unidad, ya que siempre hay un 50% de posibilidades de que la miniatura vuelva a ponerse en pie, pero supongo que por algo lo llaman regeneración.

En los desafíos, esto significa que por lo general no se podrían conseguir heridas por la regla de acobardamiento, aunque supongo que cortar en pedazos a una criatura que se regenera tendría el mismo efecto en la moral que aniquilar a una que no se regenera. Por consiguiente, para poder tener esto en cuenta, si la miniatura no consigue regenerarse, todas las heridas de más si contarán para la regla de acobardamiento. Por ejemplo, un conde vampiro Strigoi con el poder de vitalidad impía que se encuentre en pleno desafío y sufra 5 heridas tras efectuar su tirada de salvación especial (pobrecillo...) sólo tiene que hacer 3 tiradas de regeneración (tantas como heridas tenía al inicio del combate). Sin embargo, si falla las tres tiradas y el vampiro muere, se contarán las 5 heridas infligidas a efectos de los resultados del combate. **Fuente: Mda**

Esp10. ¿Pueden desplegarse los exploradores fuera del arco de visión frontal de una unidad? Es decir, a sus flancos o retaguardia. No, puesto que se considera que todas las unidades enemigas tienen un arco de visión de 360° a efectos de despliegue de los exploradores. **Fuente: Mda**

Esp11. ¿Puede un modelo montado usar armas a dos manos? Por supuesto, en ninguna parte del manual se le impide usarlas. **Fuente: Manual WHFB inglés y español**

Esp12. ¿Puede la Caballería Rápida disparar en el turno en que consiguen reagruparse después de declarar una huida como reacción a la carga? NO, tal y como se indica en sus reglas pueden moverse normalmente, pero no pueden disparar. Aunque sus reglas le permiten moverse y disparar cuando usan su maniobra de reorganización, el acto de reagruparse tras la huida les impide disparar. **Fuente: Mda**

Esp13. ¿Puede un personaje unirse a cualquier unidad aunque esta tenga reglas especiales que el personaje no tenga? No. Un personaje puede unirse a cualquier unidad que no sea inmune a desmoralización, unidad voladora, exploradores o que cuente con unas reglas especiales de despliegue (como los Mineros Enanos o Acechantes Nocturnos Skaven) salvo que él mismo tenga esas mismas reglas (como los Hombres Bestia y su regla de Emboscada) o las consiga mediante un objeto mágico (como la Armadura Sombría de los Altos Elfos). Si la unidad tiene unas reglas de psicología concretas y el personaje no (o viceversa), se aplican las reglas normales que se citan en el manual (página 100). **Fuente: Mda, LUF**

Esp14. ¿Puede una miniatura de caballería usar dos armas de mano? Si, pero es absurdo equiparlo así ya que no obtendrá el ataque extra puesto que este es solamente para tropas a pie como se indica en el manual de Warhammer. **Fuente: Manual WHFB inglés y español**

[Volver al Índice](#)

Otros

Otr1. Errata: Personajes independientes integrados en unidades (página 95 del manual). Sustituir 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." **Fuente: Mda**

Otr2. Errata: Escenario 5, Ocupar y Mantener (página 207 del manual). Los exploradores se despliegan normalmente, por lo visto el texto era muy largo y a los responsables de la traducción no les cabría... **Fuente: Manual WHFB inglés, LUF**

Otr3. ¿Cómo funciona lo de la línea de visión? Todas las unidades se bloquean la línea de visión entre sí, salvo que se indique lo contrario en su descripción (como por ejemplo las hordas de ratas). Los objetivos grandes solamente pueden ser tapados por otros objetivos grandes o por escenografía del tamaño suficiente para poder hacerlo. **Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK, Direwolf, LUF**

Otr4. Si tenemos dos personajes en una unidad que ha capturado un estandarte, ¿qué sucede con el estandarte si son los dos únicos supervivientes de la unidad? Los dos héroes se mantendrán unidos contando como una unidad de dos modelos. Si deciden separarse, entonces elige cual de los dos personajes se queda con el estandarte. **Fuente: Manual WHFB inglés y español, GW UK**

Otr5. Monstruo montado: ¿su potencia de unidad es el número de heridas iniciales + 1 (por el jinete)? Así, ¿un Hipogrifo -H4- montado por un Duque tendría POTENCIA 5? Si, tal y como se especifica en la tabla de potencias de unidades. **Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español**

Otr6. ¿Debe la dotación de una máquina de guerra chequear para evitar perseguir? Más importante, ¿qué ocurre con el Sacerdote Funerario del Arca de las Almas si falla el chequeo para evitar perseguir? La dotación de una máquina de guerra defiende su máquina hasta el último aliento, pero no persiguen al enemigo. Dicho de otro modo, siempre eligen no perseguir pero sin tener que chequear. Si un Sacerdote Funerario persigue a un enemigo, habrá abandonado el Arca de las Almas y esta deberá ser retirada del juego como si hubiera sido destruida (así que mejor no hacerlo...). **Fuente: Mda**

Otr7. ¿Cuándo la caballería no es caballería? Aclaremos este punto:

- Todas las miniaturas en una peana de 25 x 50 mm tienen una potencia de la unidad de 2.
- Las miniaturas en una peana de 25 x 50 mm consistentes en un jinete sobre una montura con una sola herida se consideran caballería y, por tanto, siguen todas las reglas que afectan a la caballería.
- Las miniaturas en una peana de 25 x 50 mm que no se componen de un jinete independiente y una montura se clasifican como caballería, pero con las siguientes modificaciones:
 - 1) No obtienen el modificador de +1 a la tirada de salvación por armadura; y
 - 2) Utilizan las mismas reglas especiales de las armas que las

miniaturas a pie (pueden utilizar dos armas de mano o ganar +1 a la tirada de salvación por armadura por llevar arma de mano y escudo, por ejemplo).

Fuente: Mda

Otr10. ¿Se captura el estandarte por hacer huir al Portaestandarte de Batalla? No, solo se captura si se elimina al Portaestandarte. *Fuente: Mda*

Otr11. ¿Qué se considera un “modelo individual” o “unidad de una sola miniatura” a efectos de juego? Cualquier figura montada sobre una sola peana de las que se suministran originalmente con el modelo. Es decir un monstruo sin jinete, un personaje a pie o montado (en cualquier montura, monstruo o carro), una miniatura superviviente de una unidad, un grupo de armas de apoyo Skaven (amerratadora, etc.), un carruaje, etc. *Fuente: GW UK*

Otr12. Si una unidad persigue o arrasa en su último turno y abandona el campo de batalla, ¿deben contabilizarse como una baja más? No, el texto en la tabla de puntos de victoria hace referencia a unidades que han HUIDO del campo de batalla. En el manual en español está incorrectamente traducido. *Fuente: Manual WHFB inglés*

Otr13. ¿Los modelos individuales con bases de monstruo tienen flancos y retaguardia? De no ser así, ¿podrían girarse al entrar en combate para anular el bono de flanco/espalda al enemigo? No, como se especifica en la tabla de potencias de unidad (ver más adelante) los modelos individuales con peanas de monstruos TIENEN flancos y retaguardia siempre y no pueden girarse. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español*

Otr14. En la tabla de potencias de unidad se indica que las máquinas de guerra

mueven como hostigadores, ¿esto es aplicable a toda la máquina o solamente a la dotación? Solamente a la dotación pero es para cuando abandonan su máquina o esta es destruida. En cualquier otro caso siguen las reglas indicadas en el manual. La tabla de potencias ha sido modificada para indicar este punto.

Fuente: Mda, LUF

Otr15. ¿Una miniatura que pueda volar mueve sólo 25 cm si su carga resulta fallida? No, las miniaturas con la regla volar siempre mueven su distancia completa de vuelo al efectuar cargas.

Fuente: Mda

Otr16. ¿Cuál es la línea de visión de un enjambre? Como su peana es de 40mm, de acuerdo con la tabla de potencias de unidad la línea de visión debe ser de 90 grados. La única excepción son los enjambres con la regla de hostigadores, que pasan a tener 360 grados. *Fuente: Mda, Manual WHFB inglés y español, GW UK*

Otr17. ¿Dos personajes pueden unirse para formar una unidad? ¿qué ocurre si van montados en carros o monstruos? Los personajes pueden formar unidades entre ellos sólo si van a pie o montados a caballo o similar. Los personajes montados en criaturas más grandes y en carros no pueden formar ningún tipo de unidades. También vale la pena recordar que los personajes montados en monstruos voladores no podrán unirse a una unidad voladora, tal y como se describe en las reglas de criaturas voladoras. Lo mismo sirve para los monstruos y criaturas que no son monturas de ningún personaje, como los gigantes, los engendros del Caos y demás (ninguna unidad puede unirse a ellos). *Fuente: Mda*

Otr18. ¿Las unidades adquiridas como una misma opción de tropas tienen que desplegarse juntas? A menos que se especifique lo contrario, las unidades

separadas siempre se despliegan por separado (a excepción de las máquinas de guerra –no los girocopteros ni los carros- y los destacamentos imperiales). *Fuente: Mda*

Otr19. ¿Cuál es la máxima distancia de carga y disparo en el interior de un bosque? Tal y como se indica en el manual (página 59) son 5 cms. Más allá, salvo por reglas especiales, es imposible disparar o cargar. *Fuente: Manual WHFB inglés y español*

Otr20. ¿Son los dados de artillería dados de seis caras (D6) que pueda repetir (con el segundo Sello de Amul por ejemplo)? No. La nomenclatura del Warhammer en cuanto a tipos de dados se explica claramente en el manual, página 37. Hay dos tipos dados: los de seis caras llamados D6 para abreviar; y los especiales, que son de artillería y dispersión. Aunque ambos tengan forma cúbica y seis “caras”, a efectos de juego no son iguales. *Fuente: Manual WHFB inglés y español*

Otr21. ¿Una unidad que vuelve al tablero tras perseguir puede hacerlo adoptando una formación distinta a la que tenía cuando se salió? La unidad DEBE volver en LA MISMA FORMACION que tenía cuando se salió. Porque nada indica lo contrario en las reglas. *Fuente: Manual WHFB, LUF.*

Otr22. ¿Puede una unidad ocupar más de 1 cuadrante a la vez? No, una unidad sólo ocupa o anula la ocupación de un único cuadrante (el que en que tenga más miniaturas) a la hora de decidir los puntos adicionales por cuadrantes. *Fuente: LUF*

Otr23. Errata. Máquinas de guerra (pág. 118 del manual): la distancia correcta tanto para personajes como dotación es de 3 cms. hasta la máquina de guerra y entre ellos. *Fuente: LUF, Manual WHFB inglés*

Potencia de la unidad y movimiento para miniaturas individuales según su peana

Cuando las miniaturas están agrupadas en unidades con filas, se rigen por las reglas habituales de movimiento descritas en el manual de Warhammer, a excepción de los hostigadores y la caballería rápida, que poseen sus propias reglas al respecto. La siguiente tabla y las notas que se adjuntan a continuación son las **reglas definitivas acordadas por el equipo de diseño de Warhammer** para determinar el tipo de movimiento de las **miniaturas individuales**:

Tipo de tropa	Movimiento	Potencia de la unidad
Miniaturas de tamaño aproximadamente humano Montadas sobre peanas de entre 20 y 25 mm. Infantería	Como hostigadores	1
Miniaturas de hasta tamaño ogro (inclusive)* Montadas sobre peanas de entre 40 y 50 mm Infantería	Como monstruos	3
Monstruos de tamaño superior al de un ogro** Cualquier tipo de peana o sin peana	Como monstruos	Número de heridas iniciales
Miniaturas de caballería*** Montadas sobre peanas de 25x50 mm	Como monstruos	2
Carros	Como monstruos (no pueden efectuar movimiento de marcha)	4
Monstruos montados/carros tripulados	Como monstruos/carros	Como el monstruo/carro +1

* Incluye Enjambres, Engendros del Caos, etc.

** Incluye Pegasos, Estegadones, Gigantes, etc.

*** Incluye Mastines de Khorne, Lobos Espectrales, Mastines del Caos, etc.

- **Movimiento como monstruos:** no necesitan girar o pivotar; pueden cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna, pero actúan como unidades en cualquier otro aspecto (ángulo de visión de 90°, sufren penalizaciones por terreno difícil u obstáculos, no pueden efectuar movimiento de marcha si hay enemigos a 20 cm o menos al inicio del turno y tienen frente, flancos y retaguardia).
- **Movimiento como hostigadores:** no necesitan girar o pivotar; pueden cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna, tienen un ángulo de visión de 360° para efectuar movimientos de carga, etc. No sufren penalizaciones al movimiento por terreno difícil u obstáculos; pueden efectuar movimientos de marcha si hay enemigos a 20 cm o menos al inicio del turno; se alinean para formar una unidad cuando reciben una carga, pero no al revés; y no tienen frente, flancos o retaguardia hasta que quedan trabados en combate cuerpo a cuerpo.
- **Unidades voladoras:** siempre se consideran hostigadores y poseen una potencia de la unidad de 1 por miniatura, sin importar el tamaño, heridas, etc. No pueden volar por el interior de un bosque aunque estén moviéndose como hostigadores. Las miniaturas voladoras individuales siguen las reglas específicas para su tipo, tal y como se indica en la tabla.
- **Máquinas de guerra:** poseen una potencia de la unidad igual al número de artilleros que queden vivos. Los artilleros se mueven como hostigadores cuando abandonan su máquina o esta es destruida, con las excepciones indicadas en sus reglas.

[Volver al Índice](#)

HUIDA y PERSECUCION (Por Jaime)

Este artículo es una aclaración para las reglas de huidas y persecuciones, sobre todo por el tema de las cargas que pueden producirse durante las persecuciones. Por fin tras consultar el manual en inglés y diversas fuentes oficiales y de gente veterana podemos tener claro este asunto.

Os aviso ya que esto es largo, pero tened la paciencia de leerlo porque solamente así podréis jugar en condiciones.

El combate tiene una secuencia determinada, que es la que cito a continuación. Os pongo en negrita los puntos "conflictivos" en los que suele cagarla el personal con demasiada prisa o escasa deportividad:

- 1- las tropas en contacto se dan de leches, empezando a atacar el que cargó o el de mayor iniciativa, etc.
- 2- se determina el bando ganador mediante el cómputo de heridas y bonos al combate.
- 3- se realiza el test de desmoralización del bando perdedor.

4- al FINAL de la fase de combate se realizan los chequeos de pánico pertinentes, SIN TOCAR las unidades que huyen puesto que todas las unidades amigas a 15 cm deberán chequear. El pánico se debe realizar midiendo desde la unidad que pierde el combate, pero mucha gente tiende a moverlos nada más determinar que pierden, tirando los dados de huida y eso provoca discusiones porque nunca se sabe donde cuernos estaba exactamente la unidad antes de moverla... O peor todavía, pretendiendo usar el Ld del general cuando esta ya ha huido. Si lo haces así la cagas, al general y al portaestandarte de batalla hay que dejárselos para el final.

5- el ganador decide si persigue o no al que huye ANTES DE TIRAR LOS DADOS cualquiera de los dos bandos.

6- se ELIGE LA RUTA DE HUIDA (que siempre lo hace el que huye), se tiran los dados de huida y persecución y se comparan los resultados. La dirección de la huida elegida debe hacerse siempre en línea recta (o sea, sin giros extraños en la trayectoria) esquivando si es necesario a otras tropas u obstáculos, según esta lista de prioridades:

- 1- Tan directamente como sea posible pero en línea recta, **alejándose de la unidad que causa la huida.**
- 2- Sin moverse a través de una unidad **enemiga.**
- 3- Sin acercarse a menos de 10 cms de una unidad **enemiga.**
- 4- Sin moverse a través de una unidad amiga.

NO tienen por qué cumplirse todas al tiempo, pero siempre es mejor procurarlo a que no se cumpla ninguna de ellas. Pero en caso de tener que incumplirlas porque no haya otro remedio, se hacen en orden ascendente empezando por la última.

7- si la tirada de persecución es igual o superior a la de huida, se retira el huido como una baja más. Y fijaos bien que **NO se realiza tirada de pánico en las unidades amigas cercanas** porque no necesariamente tiene que haber sido aplastado por el perseguidor (tal y como explica en la página 75 del manual) y es **IMPOSIBLE** determinar el punto exacto donde fue destruida, además de que esa regla de pánico se refiere a unidades que **YA** estaban huyendo y que reciben una **carga** (miraos el manual, pág. 80, punto 4 que lo pone bien claro). Todo el mundo se confunde con esa regla y es de las pocas claras de todo el asunto...

Por último, el perseguidor avanza la distancia indicada por la ruta de huida elegida anteriormente.

8- se determina si el perseguidor al mover por la ruta de huida puede contactar con un nuevo enemigo. Se debe medir la distancia sin mover la unidad porque si llegara a poder contactar con otra unidad enemiga está obligado a pivotar, puesto que este movimiento es una nueva carga.

Movimiento del perseguidor y cargas en la persecución

Quien persigue SIEMPRE LO HACE MANTENIENDO LA FORMACION y quien huye lo hace en formación dispersa (lo que no quiere decir tampoco que sean hostigadores, sino simplemente que no mantienen la formación). Esto es otro error muy común...

El perseguidor debe moverse obligatoriamente en la misma dirección que la unidad que huye. Y SOLO puede pivotar si se topa con un nuevo enemigo al perseguir tal y como pone en la página 76, en "cargas durante la persecución", el cuarto párrafo. Lo que quiere decir que puede ser especialmente problemático el determinar con exactitud si se produce o no una carga al perseguir si no lo hacemos correctamente, o si alguien mueve por las buenas o si tu rival es un poquito "turbio"...

Lo ideal es no tocar la unidad, y metro en mano medir para ver si hay posibilidad de pivotar para cargar con más modelos contra la nueva unidad enemiga que nos encontremos en la ruta de la huida, puesto que se siguen todas las reglas habituales de las cargas.

Movimientos posteriores de los huidos

En caso de no ser alcanzados, las unidades que huyen deben seguir huyendo si no consiguen reagruparse. Siguiendo esta lista de prioridades:

- 1- Mover tan directamente como sea posible hacia el borde de la mesa más cercano.
- 2- Sin moverse a través de unidades **enemigas**.
- 3- Sin acercarse a menos de 10 cms de unidades **enemigas**.
- 4- Sin moverse a través de unidades amigas.

Esto mismo se aplica a cualquier unidad que huye y no consigue reagruparse por terror, miedo, pánico, etc.

[Volver al Índice](#)

DADOS DE ARTILLERIA PASADOS A DADOS DE SEIS CARAS (por Jaime)

Los dados de artillería como sabéis se usan para algunas armas como el Hellblaster, el Cañón Organo, el Cañón de Disformidad y la Salamandra. Pues bien, debido a que el dado que usamos en España está pasado a centímetros y el original inglés está en pulgadas, los señores de GW se dieron cuenta (POR FIN) de que no se puede lanzar el dado de artillería en centímetros y hacer la operación esa de dividir por 3 y multiplicar por 2 (o algo así) porque pierdes impactos y la equivalencia no es correcta.

Así que optaron por cambiarlo por usarlo con 1D6, tal y como se especifica en el libro Skaven (Cañón de Disformidad) y en el de Hombres Lagarto (Salamandra) y por eso el 1 es un ! cuando era más sencillo haber puesto los equivalentes en el mismo tipo de dado...

Este dado está marcado como !, 2, 4, 6, 8, 10 en su versión en pulgadas. Y en centímetros es !, 5, 10, 15, 20, 25.

Total, que ahora tenemos una serie de cosas que usan claramente un dado de artillería en pulgadas y que como los de GW parecen más tontos de lo habitual algunas veces, pues favorecen el culodurismo y los "rule-lawyer" al indicar erróneamente que se usa 1D6 para resolver sus efectos.

Ese tipo de armas **NO USAN DADOS DE SEIS** y por tanto **NO PUEDEN REPETIRSE** mediante hechizos (Segundo Sello de Amul, principalmente), objetos mágicos o habilidades. Lo que usan es un **DADO DE ARTILLERIA** y la indicación del D6 en su descripción es simplemente una equivalencia como ya he explicado.

[Volver al Índice](#)

PERSONAJES EN UNIDADES (MdA)

Hemos recibido algunas preguntas sobre si la montura de un personaje se tiene en cuenta a la hora de saber en que unidades puede integrarse y que efecto tiene sobre las filas y la designación de los blancos de los disparos. Así pues, para aclarar las cosas:

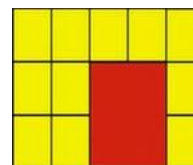
A menos que las reglas no lo permitan, un personaje siempre puede asignarse a una unidad, sea cual sea su montura.

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" (página 100 del manual). 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. Como se puede ver en este gráfico ➡



[Volver al Índice](#)

LOS MONSTRUOS Y SUS ADIESTRADORES (MdA y corregido por Jaime)

Hemos recibido muchas preguntas respecto de como funcionan las unidades formadas por monstruos y sus adiestradores (como las Salamandras de los Hombres Lagarto y las Hidras de los Elfos Oscuros), de modo que os presentamos algunas aclaraciones:

Estas unidades no cuentan como hostigadores pese a que las miniaturas no se distribuyan en filas. Salvo que en sus reglas se especifique lo contrario, por supuesto.

Para determinar los blancos contra los que se puede cargar o saber cuales son sus zonas de flanco o retaguardia se debe utilizar un ángulo de 90° centrado en el propio monstruo.

Cuando la unidad se encuentra trabada en combate, se disponen las miniaturas según las reglas de hostigadores, es decir, los que están a la distancia mínima se ponen en contacto peana con peana y los que no se distribuyen detrás de los primeros. Salvo que en sus reglas se especifique lo contrario, por supuesto.

Las miniaturas de la unidad se mueven según su propio valor de movimiento y deben permanecer a una distancia máxima de 3 cms unas de otras.

Además, cualquier personaje integrado en la unidad cuenta como si fuera "montado" sobre el monstruo a efectos de cualquier regla especial que pudiera tener. Por ejemplo, si un Señor de las Bestias Elfo Oscuro forma parte de la unidad de la Hidra de Guerra, el monstruo no deberá efectuar ninguna tirada en la tabla de reacción de monstruos cuando su dotación sea eliminada.

[Volver al Índice](#)

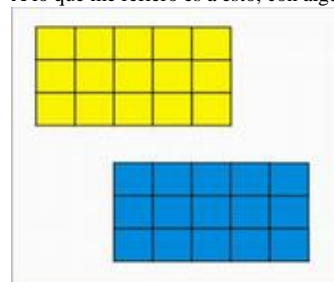
ALINEACION EN CARGAS Y ENVOLVER FLANCOS (por Jaime)

Hay algo que parece que la gente está empeñada en hacer mal aunque en el manual se explica con suficiente claridad: las cargas son SIEMPRE en línea RECTA y solamente se puede pivotar UNA vez durante el movimiento de carga.

Y una vez en contacto no se pueden desplazar miniaturas para que combatan más, eso se intenta hacer mediante el único pivotaje permitido al cargar. Solamente se podrán desplazar las unidades que cargan cuando se den casos de contacto parcial como se especifican en los apéndices del final del manual.

Lo que hacen es confundir (muchas veces a propósito) el pivote gratis de un contacto parcial en carga (página 52) con la regla de ampliar el frente o directamente se mueven en plan descarado para pegar con más figuras, algo ilegal puesto que una vez en combate no puede moverse nadie.

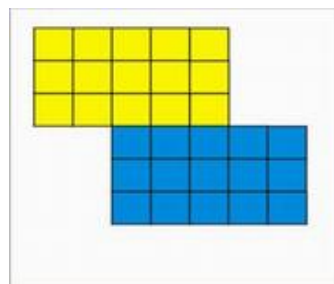
A lo que me refiero es a esto, con algunos simples gráficos se entiende mejor:



esta unidad recibe una carga

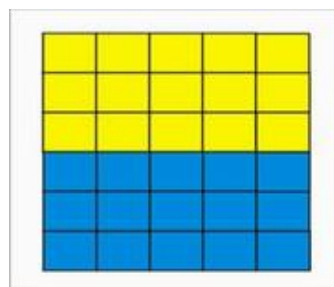
de esta otra unidad
que se desplaza en línea recta
porque pivotando no pega con más gente

La situación normal según reglas sería esta:



La unidad azul se desplaza en línea recta hasta contactar con la unidad amarilla.

Y lo que hace la mayoría de la gente es esto, porque leen mal:

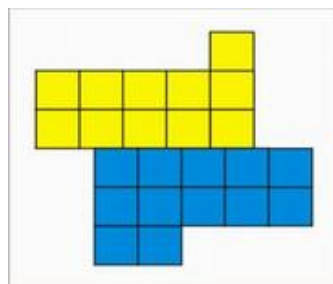


caaargo y.... alineo desplazando hacia la izquierda
para que peguen el máximo número
de minis porque lo pone en las reglas
y puedo alinear gratis porque también
lo pone y yo lo he leído, que lo sepassss

En lo que no se fijan es que pone **claramente** que las cargas son en línea recta y que se pivota obligatoriamente siempre que con ello se logre que combatan más miniaturas pero sólo de la unidad que carga, porque al enemigo no lo nombra para nada; y que la alineación gratis **no** es un pivote propiamente dicho y solamente es para casos en que se entra en contacto con una miniatura (por ejemplo un contacto con las esquinas) y eso provoca situaciones absurdas de combate, por eso se alinea toda la fila hasta ponerse en contacto con el enemigo. Es el problema de leer algo y no molestarse en entenderlo...

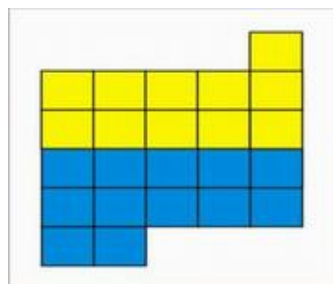
Y hay otro caso, que es que lee en el apartado "reordenar filas" que puede desplazarse después de combatir para pegar con más gente. Eso también es falso y también está provocado por una mala lectura y comprensión de las reglas.

Es decir, esto:



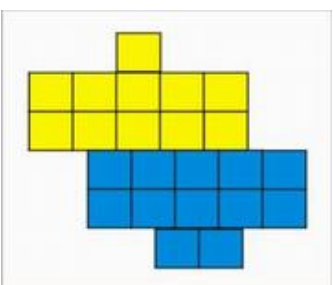
los de antes después de machacarse
nadie huye porque son
muy machotes todos

El personal hace esto argumentando que "reordena filas":



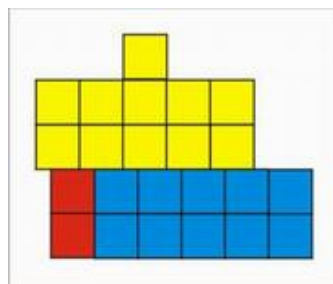
desplazan la línea de combate, algo que
está prohibido por las reglas expresamente.

Y resulta que reordenar filas realmente es esto: centras las miniaturas que se quedan solas en una fila incompleta



porque lo único que se puede hacer para conseguir que al siguiente turno del combate tengamos más miniaturas pegando es **AMPLIAR EL FRENTE** o **ENVOLVER LOS FLANCOS**, de acuerdo a como se describe en el manual.

Es decir, ampliar el frente es así:

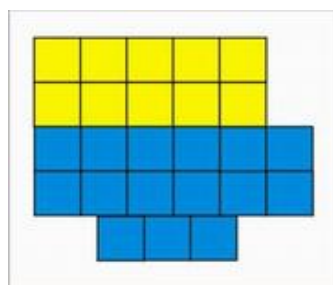


estos panolis supongamos
que perdieron

y estos amplían el frente
porque ganaron

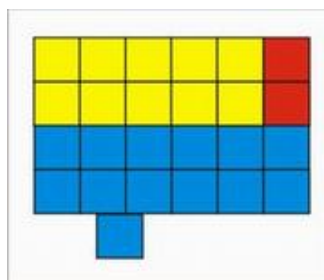
Los modelos en rojo son los que quedaban detrás de todo, que han ampliado el frente en un modelo. No hay un modelo rojo en la tercera fila porque todas deben tener el mismo número de modelos excepto la última, pero si no lo hacemos así tendríamos dos filas incompletas y eso es algo ilegal.

Y para envolver flancos el frente de la unidad que gana debe ser igual o más ancho que el del perdedor. O sea esto:



Estos de amarillo pierden el combate

y estos de azul como son
más anchos de frente
pues envuelven el flanco
con los modelos de
las filas posteriores ⇨



Espero que esto lo aclare mejor, aunque realmente sólo hacía falta leérselo con tranquilidad.

[Volver al Índice](#)

ORGANIZACIÓN DEL EJERCITO DE CAOS (Gavin Thorpe en el foro GW UK)

Como parece que a muchos jugadores no les queda claro como se organiza este ejército, aquí os doy las directrices básicas para poder hacer correctamente un ejército Caótico.

Decide si quieres un ejército mortal, demoníaco o bestial

Según cada cual tu elección de tropas varía en lo que respecta a las unidades básicas. Las especiales y singulares del libro de Hordas y de Bestias de Caos permanecen inalterables.

Elige el general adecuado.

Normalmente se escoge un general de la misma "raza" que el ejército, pero hay 3 excepciones:

1. General mortal con el cáliz de caos (ejército demoníaco).
2. General demoníaco con maestro de mortales (ejército mortal)
3. General demoníaco con ídolo impío (ejército bestial).

Puedes darle a tu general una marca de caos (recuerda que existen 5: Khorne, Nurgle, Slaanesh, Tzeentch y Caos Absoluto). Lo que determina también el tipo de tropas que puedes escoger (ver el siguiente punto).

Escoge personajes adicionales.

Ten en cuenta que el general DEBE SER el personaje con mayor Liderazgo del ejército, con lo que no puedes escoger personajes con una característica de liderazgo mayor. Si el general tiene la marca de Caos Absoluto entonces puedes incluir tropas con cualquier marca de Caos en tu ejército y también tropas sin marca. Si tiene una marca de Caos que no sea la de Absoluto, entonces todas las unidades que puedan llevar marca deben tener la misma que el general del ejército o la marca del Caos Absoluto.

Finalmente, cuando tu general es de Caos Absoluto si quieres incluir un personaje con otra marca de Caos entonces debes incluir al menos 1 regimiento con esa misma marca, aunque no necesariamente de la misma "raza" (por ejemplo, un Campeón Legendario de Khorne y un regimiento de Khornegors).

Los personajes mortales, demoníacos y bestiales solo pueden unirse a unidades de su misma raza, y viceversa. La única excepción a esto es un personaje mortal montado en una montura demoníaca tal y como se indica en la pregunta HdC15 de este FAQ.

A una unidad con una marca sólo puede unírsele un personaje con la misma marca. Sin embargo, a una unidad sin marca (bárbaros, unidades de bestias...) puede unírsele cualquier personaje con marca de caos.

Escoge tus unidades.

Hay cinco tipos diferentes de unidades:

- *Mortales*: son básicas en un ejército mortal y especiales en los demoníacos y bestiales.
- *Demoníacas*: son básicas en un ejército demoníaco y especiales en los mortales y bestiales.
- *Bestiales*: son básicas en un ejército bestial y especiales en los mortales y demoníacos.
- *Especiales*: siempre cuentan como unidades especiales en todos los tipos de ejército.
- *Singulares*: siempre cuentan como unidades singulares en todos los tipos de ejército.

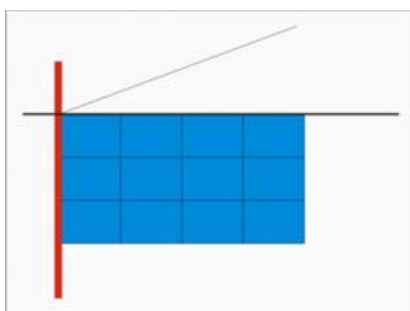
Es decir, puedes tener un ejército liderado por un Paladín de Caos de Khorne (mortal) que incluya entre sus filas bárbaros (unidad sin marca) y guerreros de Caos (Absoluto) como unidades Básicas, un regimiento de bestias de caos (sin marca) y un regimiento de Khornegors (marca de Khorne) como unidades Especiales y un regimiento de dragones ogro (sin marca) como unidad singular.

Aparte de esto hay algunas unidades con reglas especiales a la hora de contar las tropas básicas como los Minotauros y los mastines de Caos. Léetelas que lo pone bien claro.

[Volver al Índice](#)

COMO PIVOTAR CORRECTAMENTE (por Jaime)

Este artículo trata con unos sencillos gráficos de explicar como se realiza correctamente la maniobra de pivotaje en Warhammer Fantasy. Algo que por desgracia mucha gente hace mal ya sea por prisas o por desconocimiento de reglas... o por mala intención, que también los hay.



Tenemos nuestra unidad formada en cuadro ocupando una posición determinada y queremos pivotar hacia la izquierda para dirigirnos en esa dirección.

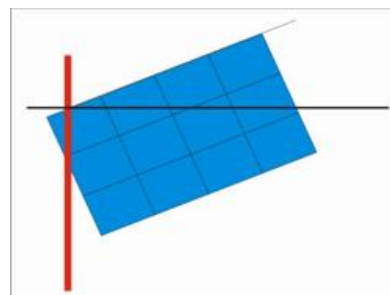
La línea negra más gruesa marca el frente de la unidad y la más fina que está en ángulo es la posición que queremos ocupar después de pivotar.

La raya roja marca el límite lateral de nuestra unidad, que nunca podremos sobrepasar si realizamos un pivotaje correcto.

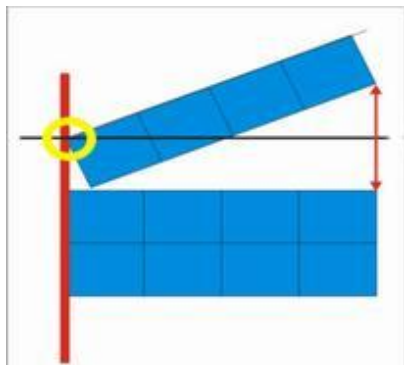
Que suele ser lo primero que hace mal la gente, pivotando así... ⇨

... y eso señores, es una maniobra de REORGANIZACION pero no un pivotaje, porque la esquina de la primera fila siempre debe permanecer en el mismo punto.

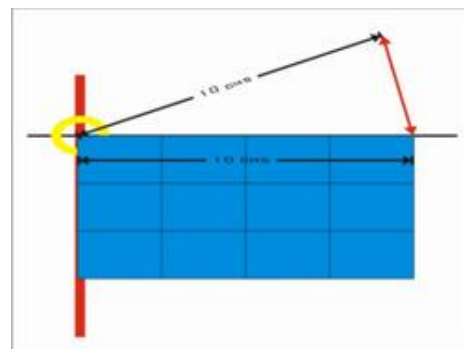
Y se puede ver claramente que la hemos movido superando el límite lateral.



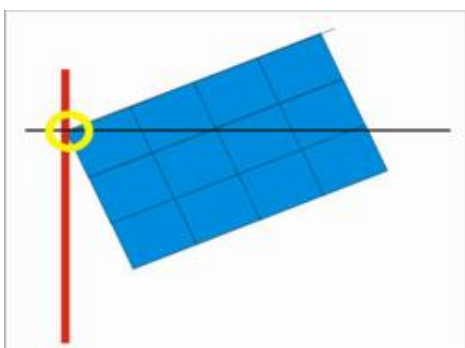
El correcto pivotaje es como indica en el manual, la esquina sobre la que se pivota permanece fija (marcada con un círculo amarillo en el dibujo) y la fila se desliza la distancia que deseamos pivotar (marcada con una flecha roja en el dibujo) y eso es lo que deberemos restar al movimiento total de la unidad.



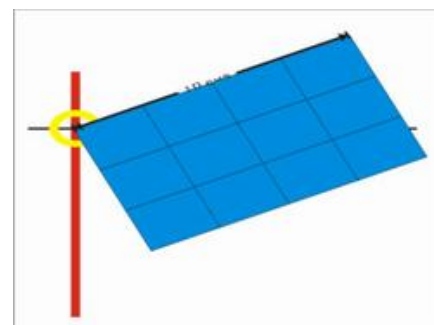
A continuación alineamos el resto de filas de nuestra unidad y listo, pivotaje correctamente realizado. ⇨



Hay una manera más precisa de hacer esto y es emplear una regla con la medida del frontal de la unidad, que colocamos en contacto con la esquina que no debe moverse (marcada con un círculo amarillo en el dibujo) y en la posición final en que queremos colocar la unidad.



Ya solamente nos queda medir la distancia del pivotaje, que se indica con la flecha roja en el dibujo, recolocar la unidad y restarle esa distancia pivotada al movimiento total de la unidad ⇨



Y así de fácil es pivotar. Tenedlo en cuenta para vuestras partidas porque os daréis cuenta que aunque es una regla muy simple, se trata de imitar el movimiento de bisagra de una ventana, hay mucha más gente de la que parece que lo hace mal.

[Volver al Índice](#)

Imperio

- Imp1. Errata: ingeniero imperial (página 14).** La habilidad de proyectiles de este personaje es de 4. **Fuente: MDA, Libro ejército inglés**
- Imp2. Errata: Tabla de Problemas del Cañón de Salvas (página 15).** El resultado 6, dice: "El cañón que estabas disparando y los que quedan de esta andanada obtienen diez impactos (cinco a largo alcance)." Al final de esta frase hay que añadir "cada uno", puesto que si te sale un Problemas y un 6 en el primer tubo, tienes 30 impactos (15 a largo), no 10 en total como alguna gente se piensa. **Fuente: Libro ejército inglés**
- Imp3. Errata: plegarias de los "Sacerdotes Guerreros", último párrafo (página 16).** Cambiar por "Pueden lanzarse sobre el propio Sacerdote o sobre un personaje o campeón de una unidad situada a 30cm o menos de él". **Fuente: MDA, Libro ejército inglés**
- Imp4. Errata: Herrueruelos (página 17).** El coste real de los herrueruelos es de 19 puntos, la corrección aparecida en España es falsa. **Fuente: LUF, Libro ejército inglés, MDA (POR FIN)**
- Imp5. Errata: Estandarte del Acero (página 23).** En la descripción del Estandarte del Acero, el movimiento que puede sumar a la carga la unidad que porta el estandarte es, en realidad, +1D6+2. **Fuente: LUF, Libro ejército inglés**
- Imp6. Errata: Equipo Capitán (página 27).** En la descripción del Capitán, falta incluir dos opciones: "Puede equiparse con armadura ligera (+2 ptos.), armadura pesada (+4 ptos.) o armadura de placas (+8 ptos.) y, además, con escudo (+2 ptos.)." y "Puede montar en un caballo de guerra (+10 ptos.) que, además, lleve barda (+4ptos.) o en un Pegaso (+50 ptos.)." **Fuente: MDA, Libro ejército inglés**
- Imp7. Errata: Luthor Huss (página 50).** Sustituye el primer párrafo después del perfil de atributos del personaje por: "Luthor Huss, el Profeta de Sigmar, es un Sacerdote Guerrero. Puede elegirse como Comandante, pero, además, consumirá una de las opciones de Héroe que puedes incluir en el ejército. Debe incluirse tal y como se presenta aquí, sin dotarlo de equipo ni de objetos mágicos adicionales." Además este personaje tiene como montura un caballo de guerra con barda, como se ve en la ilustración (y como se puede apreciar en la miniatura) con lo que le queda una tirada de salvación por armadura de 3+ (pesada +caballo + barda) y no de 4+. **Fuente: MDA, Libro ejército inglés**
- Imp8. Errata: Baltazar Gelt (página 52).** Sustituye el primer párrafo después del perfil de atributos del personaje por: "Baltazar es el Patriarca Supremo de los

Colegios de la Magia. Puede elegirse como Comandante, pero, además, consumirá una de las opciones de Héroe que puedes incluir en el ejército. Debe incluirse tal y como se presenta aquí, sin dotarlo de equipo ni de objetos mágicos adicionales." **Fuente: MDA, Libro ejército inglés**

- Imp9. Errata: Tanque a Vapor, ataques mágicos.** Sustituir el segundo párrafo por: "Ningún hechizo u objeto mágico, amigo o enemigo, que ataque o designe al tanque de vapor como blanco causa efecto sobre él, excepto aquellos que causan impactos reales con un atributo de Fuerza (todos los *proyectiles mágicos* y otros hechizos como el *Cometa de Casandora*). Estos hechizos se tratan como disparos normales y, si impactan desde arriba, los impactos se consideran "blandos". Los hechizos que causan un impacto con un atributo de Fuerza determinado y, además, tienen un efecto secundario (como el *Pozo de Sombras*) funcionan parcialmente sobre el tanque: se aplican solo los daños causados y se ignoran los efectos secundarios." **Fuente: MDA**

- Imp10. ¿Cómo funciona exactamente el espejo de Van Horstman?** El espejo de Van Horstman permite intercambiar los atributos del portador y su adversario durante desafíos, solo desafíos. Las habilidades especiales (golpe letal, veneno...) y los modificadores de objetos mágicos no se intercambian, sigue teniendo los el poseedor original. **Fuente: MDA, Libro ejército inglés**

- Imp11. La pistola de repetición dice en libro del imperio que se usa como una pistola normal en combate (excepto por los 3 ataques adicionales en vez de 1). ¿Tiene las mismas ventajas al disparar, sin modificadores por largo alcance o por mover y disparar?** Si, es una pistola. **Fuente: MDA**

- Imp12. Plegarias: dice que las plegarias nunca afectan a los caballos, que no es lo mismo que monturas. En la descripción de varias plegarias dice "afecta a una miniatura" y el jinete y un monstruo son una miniatura única, ¿puedes detallar cuando la montura es afectada y cuando no?** Sólo afecta al jinete, cuando decimos monturas también incluimos a las monstruosas. **Fuente: MDA**

- Imp13. ¿Puede una unidad de Caballeros liderada por un Gran Maestre Templario (que convierte a la unidad en inmune a psicología) beneficiarse de los efectos de portar el Estandarte de Segismundo (que convierte a los Caballeros en tozudos)?** Este no es un caso de efecto mágico contra efecto mundano. En ese ejemplo, el estandarte no tendría ningún efecto puesto que una unidad inmune a psicología es inmune y la tozudez es un efecto psicológico. **Fuente: MDA**

- Imp14. ¿Puede un personaje montado usar dos pistolas, o una pistola y un arma de mano en combate?** No, esa regla especial es solamente para los Herrueruelos. Puede usar una pistola (aunque solamente podrá hacer 1 ataque con ella) pero no puede ganar el ataque extra por llevar dos armas (porque esa regla es para infantería, como se especifica claramente en el manual). De modo que un personaje con 3 ataques y que lleve pistola, hará solo 3 ataques de los cuales 1 puede ser de la pistola. **Fuente: MDA**

- Imp15. ¿Cómo afecta el cañón estremeecedor (Enanos de Caos) al tanque a vapor?** Sólo podrá mover la mitad de su capacidad de movimiento normal y deberá obtener un resultado de 4+ antes de poder disparar con cada una de sus armas. **Fuente: MDA**

- Imp16. Tanque de vapor: No está claro cuando el jugador puede medir la distancia para intentar cargar, ni incluso está claro si tienes que declarar la carga y como van los puntos de vapor. ¿Puede medir antes y después decidir A)No mover y disparar? B)Volver atrás para hacer más impactos? ¿O tiene que tomar todas las decisiones adivinando el alcance?** Tienes que declarar cargas y decir cuantos puntos de vapor te vas a gastar, tienes que juzgar cuantos te van a hacer falta. **Fuente: MDA**

- Imp17. ¿Los ingenieros de la plataforma de combate son vulnerables al veneno?** Por cada ataque de proyectiles envenenados que haya impactado con un resultado de 6 deberá determinarse por separado si este impacta a la dotación o al tanque. Si impacta a la dotación, sus integrantes sufrirán las heridas automáticamente; en cambio, si impacta al tanque a vapor, se deberá efectuar una tirada con su fuerza para causar daños. En caso de combate cuerpo a cuerpo, no existe tal problema, ya que el enemigo es quien decide si ataca al tanque a vapor o a los ingenieros. **Fuente: MDA**

- Imp18. ¿Los piqueros aumentan en un +1 su fuerza cuando reciben una carga del tanque a vapor?** Sí. **Fuente: MDA**

- Imp19. ¿Para poder usar un tanque a vapor tienen que estar de acuerdo ambos jugadores?** No. **Fuente: MDA**

- Imp20. ¿Los disparos efectuados desde lo alto de una colina contra un tanque a vapor que se encuentre más abajo cuentan como un disparo desde arriba o eso es sólo para los ataques de catapultas?** El impacto "desde arriba" es exclusivo de los ataques de máquinas de guerra tales como morteros, lanzadores de rocas, etc. (es decir, todos los que utilizan el dado de dispersión) y los hechizos tales como el Cometa de Casandora, el Rayo Múltiple, etc. No se aplica a los disparos de proyectiles normales, proyectiles mágicos, cañones o cualquier otra máquina que no utilice el

dado de dispersión ni a ningún ataque cuerpo a cuerpo (aunque sean de gigantes). *Fuente: MDA*

Imp21. ¿Una miniatura puede “devolver” heridas contra un tanque a vapor (con el Amuleto Negro, por ejemplo)? No. *Fuente: MDA*

Imp22. ¿Qué ocurre con la Resistencia del tanque? Hay varias cosas que utilizan la resistencia del oponente para calcular la fuerza del ataque (los matadores, la Runa del Poder, la Espada de los Héroes, etc.). Como el tanque a vapor no tiene atributo de resistencia, dichos objetos o habilidades no proporcionan ventajas a las miniaturas que luchan contra él. Esto se aplica también a todos los ataques que tengan en cuenta alguno de los atributos del tanque a vapor (exceptuando la iniciativa, tal y como se explica en sus reglas). *Fuente: MDA*

Imp23. Si el tanque a vapor declara una carga y el objetivo de esta decide huir, ¿se puede redirigir la carga del tanque? Por supuesto, siempre que el nuevo objetivo haya quedado al descubierto después de que el otro huyera (en otras palabras, si el tanque a vapor no podía cargar contra él antes de que huyera el otro objetivo). *Fuente: MDA*

Imp24. ¿Cómo le afecta al tanque a vapor el disparo de un cañón de salvas? ¿se cuenta el total de impactos y se hace una tirada para cada uno con su fuerza o el dado de artillería se cuenta como un solo impacto y el número obtenido dividido por tres son los puntos de estructura que pierde? La primera opción es la correcta. Se aplica el mismo sistema para las demás armas de disparo múltiple. *Fuente: MDA*

Imp25. ¿Puede un personaje individual a pie, o una unidad de hostigadores, abandonar el combate contra el Tanque a Vapor en su propio turno? No. *Fuente: MDA*

Imp26. ¿Los ataques de los voladores cuentan como ataques desde arriba contra el Tanque a Vapor? No. *Fuente: MDA*

Imp27. El Estandarte del Acero indica en su descripción que es solo para Ordenes de Caballería, ¿esto implica que los Caballeros del Lobo Blanco no pueden usarlo? Exacto, los Caballeros del Lobo Blanco no pueden usarlo. *Fuente: GW UK*

[Volver al Índice](#)

Orcos y Goblins

OG1. Errata: regla especial Orcos Negros. La regla de los Orcos negros de repetir la animosidad es a 15 cm de un personaje O UNIDAD de Orcos Negros. No sólo del personaje. *Fuente: MDA, Libro ejército inglés*

OG2. Errata: unidades de Garrapatos. En los regimientos de Garrapatos donde dice que sólo puedes poner 1 pastor por cada 3 garrapatos, lo que debe decir es 1 garrapato saltarán por cada 3 garrapatos. *Fuente: MDA, Libro ejército inglés*

OG3. Errata: Gran Jefe Orco. El Gran Jefe Orco lo que ignora es el pánico de los Goblins, no el de todos los pielesverdes. *Fuente: MDA, Libro ejército inglés*

OG4. Errata: Carro de jabalíes Orco. El movimiento correcto es de 18 cm y los jabalíes tiene la regla de “cargas de jabalí”. *Fuente: MDA, Libro ejército inglés*

OG5. Errata: Chamán Goblin (página 41). Sustituye el apartado “magia” del personaje por: “es un hechicero de nivel 1. Puede escoger sus hechizos del Pequeño ¡Waaagh! (consulta la página 28).” *Fuente: MDA, Libro ejército inglés*

OG6. ¿Pueden las miniaturas que vuelan sobrevolar fanáticos sin ser impactadas? Sí, los fanáticos solo atacan a unidades que estén posadas en el suelo. Las miniaturas que vuelan pueden moverse por encima del resto de unidades y, por tanto, pueden pasar por encima de los fanáticos sin ser impactados incluso para cargar contra otras unidades situadas más allá de los Fanáticos (suponiendo que tengan línea de visión por encima del Fanático, claro). *Fuente: MDA, Libro ejército*

OG7. ¿Pueden los Fanáticos Goblins Nocturnos impactar a las miniaturas voladoras? Sí que pueden atacarlas, sin duda alguna. Cuando finaliza la fase de movimiento las miniaturas voladoras se posan en el suelo. Igualmente, cuando son revelados pueden impactar contra las criaturas voladoras que provocaron su salida de la unidad, como indican sus reglas en el libro de ejército. *Fuente: MDA, Libro ejército inglés*

OG8. ¿A qué unidades afecta el hechizo la Mano de Gorko? Afecta a todas las unidades de pieles verdes que son orcos de todos los tipos, goblins de todos los tipos, carros, vagoneta de ataque y snotlings. Pero no afecta a trolls, gigantes y mercenarios que no sean orcos o goblins. *Fuente: MDA*

OG9. ¿Cuántas miniaturas debe tener una unidad para tener que efectuar la animosidad? Las unidades deben estar compuestas por 5 o más miniaturas. *Fuente: Libro ejército inglés*

OG10. ¿Debe una unidad con furia asesina cargar a través de un Fanático Goblin Nocturno? Si, debe completar su carga aunque eso implique pasar por el Fanático. *Fuente: MDA*

OG11. El bastón rugozo de Buzgob permite repetir todos los dados de energía de una tirada al lanzar un

hechizo. Un chamán goblin nocturno dispone de setas (que permiten añadir un dado a la tirada, después de hacer esta). ¿Debe decidir si usa las setas antes o después de repetir la tirada por el bastón rugozo? ¿Si usa la repetición después de las setas, son los dados de las setas repetidos junto con los dados de energía? Un chamán goblin nocturno que lanza un hechizo usando el bastón rugozo puede repetir todos sus dados de energía. Después de eso, puede elegir usar sus setas, pero estos dados no puede repetirlos puesto que no son verdaderos “dados de energía”. *Fuente: MDA*

OG12. ¿Cómo funciona el amuleto verde mokoza contra Khemri? Técnicamente hablando, el jugador RF no lanza dados de energía... Pero técnicamente hablando, son “tratados como hechizos normales” excepto en que pueden ser lanzados con cualquier nivel de energía y nunca pueden obtener disfunción o fuerza irresistible. El amuleto verde mokoza no funcionará contra objetos hechizados, puesto que estos no usan dados de energía. Para los cánticos de los RF (en concreto para el cántico de la venganza) el jugador con el amuleto verde mokoza lanza el mismo número de dados que el sacerdote funerario usó para entonar el cántico (un dado contra sacerdotes y dos contra sumos sacerdotes), exactamente del mismo modo que contra cualquier otro hechizo. *Fuente: MDA*

OG13. ¿Pueden los personajes Orcos Salvajes (que sólo tienen opción de escudo) usar cualquier armadura mágica o solamente escudos mágicos? Solamente escudos mágicos, porque cualquier otra cosa en la sección de armaduras mágicas cuenta como armadura, que es lo que no pueden usar. *Fuente: MDA*

OG14. El ataque especial del gigante de “gritar y vocear” contra nomuertos. En el libro dice que la unidad enemiga debe efectuar un chequeo de desmoralización con un modificador de -2, pero los nomuertos no hacen chequeos de desmoralización. ¿Debería poner en su lugar que el enemigo pierde el combate por 2 puntos (y por tanto los nomuertos sufren 2 heridas extra) o deben chequear? La unidad pierde por 2 puntos, de modo que sufren 2 heridas extra por resultados del combate. Si el gigante ataca así a una unidad de demonios se trata de igual modo, como si perdieran el combate por 2 puntos. *Fuente: MDA, Libro ejército*

OG15. Muevo una unidad por el bosque y una única miniatura queda fuera de él, es golpeada por un fanático. El libro dice que los Fanáticos mueren tan pronto como chocan con algún obstáculo, y puesto que solo una miniatura está fuera, ¿será afectada toda la unidad (está en un bosque) o solo la miniatura? Si un fanático choca con una sola miniatura toda la unidad

- recibe impactos. *Fuente: Mda, Libro ejército*
- OG16.** ¿Si un ejército de orcos y goblins tiene el báculo de hechicero y el Tótem de Morko tiene un +2 al dispersar (son acumulativos ambos objetos)? Si, en ese caso tienes un +2 al dispersar. *Fuente: Mda*
- OG17.** Si un Fanático Goblin Nocturno choca contra un jinete montado en monstruo, ¿contra quién se resuelven los impactos, contra el jinete o contra el monstruo? Los impactos se asignan aleatoriamente, como los impactos causados por armas de proyectiles. *Fuente: Mda*
- OG18.** Orcos Grandotes, ¿qué tipo y número de unidades de orcos normales deben incluirse en el ejército para poder tener orcos grandotes? Necesitas tener 1 unidad de orcos normales del mismo tipo (por ejemplo de orcos salvajes para poder poner orcos grandotes salvajes) y la unidad debe ser del mismo número de miniaturas para poder incluir 1 unidad de orcos grandotes, o varias que sumen el número de grandotes. Además, deben ser orcos del mismo tipo, con lo cual no es admisible colocar una unidad de guerreros orcos para incluir jinetes de jabalí grandotes, deberán ser jinetes de jabalí (básicamente, que tengan el mismo nombre de unidad con que se les distingue en el libro de ejército). Porque no es lo mismo un arquero orco que un guerrero orco y que no existen orcos grandotes con arcos. *Fuente: Libro ejército inglés*
- OG19.** Una unidad de goblins nocturnos suelta a los fanáticos delante de una unidad con Furia Asesina. ¿Debe esta unidad cargar contra los fanáticos por la furia asesina? No, ya que según el libro de Orcos y Goblins, no se puede cargar a los fanáticos ni combatir cuerpo a cuerpo contra ellos, que es precisamente para lo que sirve una carga... *Fuente: Libro ejército inglés, Manual WHFB, LUF*
- OG20.** Una miniatura "devorada" por el Gigante, ¿puede hacer tirada de salvación especial? Las tiradas de salvación especiales siempre pueden realizarse, por eso son especiales. *Fuente: Mda*
- OG21.** ¿Qué sucede si un "Gorko kamina kon noz" que ha sido lanzado con éxito afecta tras la tirada a una unidad con Resistencia Mágica? Solamente una unidad que haya sido señalada como objetivo inicial del hechizo puede usar su Resistencia Mágica, incluso aunque el hechizo posteriormente afecte a una unidad con Resistencia Mágica. *Fuente: Mda*
- OG22.** ¿Puede unirse un personaje a una unidad de Garrapatos? No. *Fuente: Mda*
- OG23.** ¿Puede una unidad de artillería Goblin usar el liderazgo del Orco Ezpabilagoblins? Sí. *Fuente: Mda*
- OG24.** ¿Los Garrapatos Salvajes o los Fanáticos pueden hacer que salgan más Fanáticos? No, porque no son miniaturas enemigas. *Fuente: Mda*
- OG25.** ¿Las unidades ocultas (en bosques por ejemplo) pueden hacer saltar a los Fanáticos? No, eso es un claro abuso de una regla mal hecha. *Fuente: Mda, LUF*
- OG26.** Si un lanzagoblins impacta en el hueco entre los modelos de una unidad de hostigadores, ¿impacta al modelo más cercano o es ignorado? Debe impactar sobre un modelo para causar daños. Así que es ignorado. *Fuente: GW UK, Libro ejército*
- OG27.** ¿El Pinchapuerkoz de Porko puede seguir usándose si el personaje es desmontado de su montura? (por ejemplo va en Serpiente Alada y esta muere) No, es sólo para modelos montados. *Fuente: GW UK, libro ejército*
- OG28.** Errata: unidades y estandartes mágicos. Gracias al enorme desconocimiento del inglés más básico que hace gala el equipo de traducción de GW España, no queda nunca claro cuantos regimientos pueden llevar banderas mágicas. En algunos casos es un artículo numeral (ONE unit, en inglés) y en otros indeterminado (A unit, en inglés), mientras que en el libro español pone "una unidad puede llevar estandarte mágico" en TODOS los casos. De modo que lo correcto es: 1 unidad por ejército de Orcos Jinetes de Jabalí, y 1 unidad por ejército de Orcos Salvajes Jinetes de Jabalí. *Fuente: Libro ejército inglés, LUF*
- OG29.** Si un chaman sufre el resultado de disfunción de 2, ¿qué le ocurre exactamente? El chaman se mueve como un Garrapato (5D6 cms en una dirección aleatoria durante la fase de movimientos obligatorios) pero eso no lo convierte en un Garrapato. Sin embargo, el chaman no puede atacar como un Garrapato o explotar si obtiene un triple (simplemente se mueve esa distancia). Si acaba aterrizando sobre una unidad (amiga o enemiga) no se detendrá o atacará sino que saltará otra vez. Además, al no convertirse en un Garrapato no será inmune a psicología y por tanto puede huir de cargas enemigas pero moviéndose de nuevo como un Garrapato hasta que consiga reagruparse. *Fuente: Libro de ejército, Direwolf.*
[Volver al Índice](#)
- Condes Vampiro**
- CV1.** Errata. Aura Negra de Majestuosidad (página 53). Debe indicarse que el poder vampírico sirve para que las unidades nomuertas a distancia igual al Ld del general puedan marchar. *Fuente: Libro ejército inglés*
- CV2.** Errata: Clanes Vampíricos. Clan Dragón Sangriento (página 52). En las características de los Vampiros del Clan Dragón Sangriento se dice (tercer punto) que "El vampiro de este clan con el mayor atributo de Liderazgo de una unidad debe aceptar siempre los desafíos lanzados por el enemigo si le es posible"; debe substituirse por "El Vampiro de este clan con el mayor atributo de Liderazgo de una unidad siempre debe desafiar a los personajes enemigos y debe aceptar los desafíos lanzados por éstos, si le es posible. *Fuente: Mda, Libro ejército inglés*
- CV3.** Errata: Habilidades Vampíricas del Clan Dragón Sangriento (página 54). La habilidad vampírica Romper la Defensa dice que permite repetir una tirada para impactar no superada en combate cuerpo a cuerpo durante la primera ronda, cuando debería decir "repetir todos los ataques cuerpo a cuerpo fallados en combate cuerpo a cuerpo durante la primera ronda". *Fuente: Mda, Libro ejército inglés*
- CV4.** Errata: Señor Tumulario (página 63). El coste de su alabarda es de 4 puntos en lugar de 1 como allí se indica. *Fuente: Mda, Libro ejército inglés*
- CV5.** Errata: ejército del clan Strigoi (página 79). La Guardia del Osario, no tiene HP4 sino HA4. *Fuente: Mda, Libro ejército inglés*
- CV6.** Errata: resumen de las Leyes de No Vida (página 80). Referente a movimientos de marcha, dice que una unidad a 30cm de un personaje puede marchar. La regla correcta (pág. 25) es si está a 30cm o menos del general, no de cualquier personaje. *Fuente: Mda*
- CV7.** ¿Afecta el veneno a los no muertos y demonios? Sí, en esta edición el veneno afecta a No-Muertos y a Demonios, sin ninguna variación de como afectaría a cualquier otra miniatura. La referencia a "miniaturas no vivas" se refiere a carros, edificios y máquinas de guerra (la máquina en sí, no su dotación salvo que también sea inmune). *Fuente: Mda*
- CV8.** ¿Puede la doncella espectral lanzar su lamento contra unidades en cuerpo a cuerpo? Sí, la doncella espectral puede dirigir su lamento a cualquier unidad o personaje situado a 20 cm (a excepción de personajes en unidades) estén o no trabadas en cuerpo a cuerpo. Si la doncella está trabada en cuerpo a cuerpo solo puede lanzarse el lamento contra la unidad contra la que esté luchando. *Fuente: Mda, Libro ejército*
- CV9.** ¿Puede una doncella espectral marchar y chillar en el mismo turno? Sí, no sigue las reglas de las armas de proyectiles. *Fuente: Mda, Libro ejército*

- CV10. ¿Cuánto mueve la doncella espectral?** El atributo de movimiento de la doncella espectral es de 15 cm. *Fuente: Libro ejército inglés, GW UK*
- CV11. ¿Puede una doncella marchar si está a más de 30 cm. del general?** Si, sigue todas las reglas de movimiento de personajes y por tanto puede marchar. *Fuente: Libro ejército, GW UK*
- CV12. ¿La doncella puede chillar como reacción a una carga?** No. Sólo puede gritar en la fase de Disparo, o en la fase de Cuerpo a Cuerpo, pero no como reacción a una carga. No es un disparo, sino una habilidad especial que se resuelve durante la fase de disparo. *Fuente: Mda, Libro ejército, GW UK*
- CV13. ¿Se ven afectadas las criaturas etéreas por la regla de obstáculos defendidos?** Sí, los obstáculos solamente los ignoran a efectos de movimiento, no de combate o disparo. *Fuente: Mda*
- CV14. Vampiros y armadura: ¿qué tipo de armadura puede llevar cada clan vampírico?** Un vampiro Lahmia o Necarca no puede llevar armaduras, normales o mágicas. Los Von Carstein no pueden llevar armaduras y lanzar hechizos, salvo que la armadura mágica lo permita expresamente. Solamente los Dragón Sangriento pueden lanzar magia si están equipados con armaduras, normales o mágicas. *Fuente: Mda, Libro ejército, GW UK*
- CV15. ¿Si tienes varios vampiros que pueden invocar lobos/necrófagos pueden ponerse todos los lobos invocados formando una sola unidad?** No, son independientes. *Fuente: Mda*
- CV16. ¿Cómo funciona la mano de polvo?** El texto menciona una tirada para impactar primero, pero habla de una "herida" después, ¿se necesita tirar para herir o solo impactar? Solo tirar para impactar es necesario. *Fuente: Mda, GW UK*
- CV17. ¿Funcionan los brazaletes de oro negro para el portador y su montura?, como el objeto mágico del caos ojo dorado de Tzeentch... tienen el mismo coste en puntos, imagino que sí pero no lo encuentro en el libro de Condes Vampiro.** No, objetos mágicos como este solo funcionan de ese modo si está claramente especificado. *Fuente: Libro ejército, GW UK*
- CV18. ¿Puede un Von Carstein con forma lupina unirse a una unidad de lobos espectrales?** Parece que se ajustaría muy bien al trasfondo pero sin embargo las reglas de la caballería rápida no permiten la unión a ellas de un personaje a pie. ¿Hace la forma lupina que el vampiro pueda hacer esto? Si que puede. *Fuente: Mda, GW UK*
- CV19. ¿Las armas tumularias permiten usar el bono de escudo y arma de mano en combate cuerpo a cuerpo?** Si, las armas tumularias cuentan como armas mágicas (aunque NO son objetos mágicos) pero retienen todas las características de su equivalente mundano. Si son alabardas obtendrían el +1 a Fuerza, si son a dos manos el +2 a F y pegarían en último lugar, etc. Por tanto, en caso de ser armas de mano, pueden usarse junto con escudos para obtener el +1 a salvación en combate. *Fuente: Libro ejército, GW UK*
- CV20. Si un enano con la Runa de la Destrucción impacta a un tumulario ¿sigue teniendo golpe letal?** Si, mientras que el tumulario conserve algún tipo de arma. Porque sus armas causan ataques mágicos, pero el golpe letal es una habilidad que les concede el tumulario a cualquier tipo de arma que empuñe (como se indica en sus reglas). *Fuente: Libro ejército, GW UK*
- CV21. Sobre la Capa de Nieblas y Sombras, ¿permite al personaje que la porta combatir en desafíos (puesto que indica que no puede combatir salvo contra otros etéreos)?** Si, lo que pasa es que no podrá atacar a su contendiente salvo que este también sea etéreo o mediante el uso de hechizos de combate cuerpo a cuerpo, tal y como indica la descripción de la capa. *Fuente: Libro ejército, GW UK*
- CV22. En el Báculo de la Condenación se indica que todos los nomuertos montados a 30 cms son afectados por el Vigor Antinatural. ¿Si el enemigo es nomuerto también le afecta?** No, solamente afecta a tus propias unidades. *Fuente: Mda*
- CV23. ¿Cuándo se invoca una nueva unidad de nomuertos debes señalar la localización exacta donde quieres que aparezcan antes de tirar los dados para lanzar el hechizo o dispersarlo el enemigo?** No, tal y como se especifica en el hechizo "una vez es lanzado, elige un punto a 45 cms y coloca un modelo allí". *Fuente: Mda, Libro ejército*
- CV24. ¿Las heridas causadas por el Carruaje Negro para ganar heridas extra, incluyen las que cause el espectro y las pesadillas, o solamente las logradas por impactos por carga del mismo carro?** Cualquier herida conseguida por el modelo del Carruaje Negro (eso incluye el espectro y las pesadillas) cuenta para ese total. *Fuente: Mda*
- CV25. ¿Puede salvarse un golpe letal con la Gema Vampírica? Si es posible, ¿es el golpe letal rebotado contra el atacante?** En casos como este, los objetos deben ser tratados como una salvación especial. De modo que, si se supera la salvación, el personaje no sufre daño y la herida es rebotada. Sin embargo, solamente se rebota 1 herida, no el efecto del golpe letal. *Fuente: Mda*
- [Volver al Índice](#)
- Elfos Oscuros**
- EO1. Errata: Estandarte de la Sangre.** El Estandarte de la Sangre añade 3D6 al movimiento de carga de la unidad. *Fuente: Mda, Libro ejército inglés*
- EO2. Errata: Portaestandarte de Batalla.** El portaestandarte de Batalla de los Elfos Oscuros NO puede montar en un Pegaso negro. *Fuente: Mda, Libro ejército inglés*
- EO3. Errata: Palabra de Dolor.** El hechizo Palabra de Dolor (de Magia Oscura) lo que en realidad hace es dejar la HA y HP del enemigo reducida a 1. *Fuente: Mda, Libro ejército inglés*
- EO4. Errata: Muerte Carmesí.** La alabarda mágica Muerte Carmesí parece producir confusiones por la línea de su descripción donde indica que es un arma a dos manos. Hay gente que piensa que esto significa que tiene un +2F y se pierde la iniciativa (como con cualquier arma a dos manos). PERO nada de esto sucede. En realidad lo que se quiere indicar es que no se puede usar escudo junto con la Muerte Carmesí en combate cuerpo a cuerpo porque son necesarias ambas manos para manejarla. Y además, NINGUN arma mágica puede usar los bonos normales (en este caso los de arma 2 manos) salvo que se indique lo contrario expresamente en su descripción, como ocurre con el Hacha Negra de Krell (libro de Condes Vampiro). *Fuente: Mda, Libro ejército, inglés*
- EO5. Errata: Capa del Dragón Marino.** Puede combinarse *siempre* con cualquier otro elemento de armadura, pese a que la redacción en la lista de ejército, en el apartado de personajes, pueda inducir a pensar lo contrario. *Fuente: Mda*
- EO6. Errata: Templo de Khaine (página 22).** En la explicación de las opciones del templo de Khaine se dice que una miniatura no puede poseer más de uno de estos elementos, cuando en realidad puede *poseer los que quiera, pero no más de una vez cada uno.* *Fuente: Mda, Libro ejército inglés*
- EO7. Errata: Hidra de Guerra Veterana (Manuscritos de Altdorf I, página 131).** El coste de la Hidra de Guerra Veterana es de +25 puntos y no de los +20 indicados. *Fuente: Mda*
- EO8. Errata: Asesino.** El asesino solamente ataca en primer lugar en el turno en que es revelado, no en todos los turnos. *Fuente: Libro ejército inglés*
- EO9. Errata: Sombras (página 29).** El tamaño de la unidad correcto es de 5-15 modelos. *Fuente: Mda*
- EO10. Errata: Telaraña de Sombras (página 18).** Sustituir el segundo párrafo por: "La Telaraña de Sombras sólo puede usarse una vez por batalla y contra una miniatura individual. El personaje puede utilizarla en lugar de efectuar sus ataques

- habituales en esa fase. Al usarla, una miniatura que se encuentre en contacto peana con peana con el portador de la Telaraña de Sombras sufrirá automáticamente 2D6 impactos de fuerza 3. Un personaje que porte esta arma mágica puede estar equipado con su arma de combate cuerpo a cuerpo habitual, pero no con otra arma mágica.” *Fuente: MDA*
- EO11. Errata: Estandarte de Nagarythe (página 20).** Sustituir el segundo párrafo por: “Este estandarte suma un +1 al resultado del combate de todas las unidades amigas de Elfos Oscuros situadas en un radio de 15 cm y, además, la unidad que lo porta es inmune a desmoralización.” *Fuente: MDA*
- EO12. ¿Cómo funciona el Anillo de Hotek (todos los hechiceros a 15 cm sufren una disfunción mágica al sacar cualquier doble) contra el objeto arcano de los Altos Elfos llamado Libro de Hoeth (que hace que todos los hechizos se lancen con fuerza irresistible al obtener cualquier doble)?** Cualquier resultado de dobles hará que el mago lance su hechizo con fuerza irresistible y luego sufrirá la disfunción mágica tal y como especifican las reglas del Anillo de Hotek para la fuerza irresistible. *Fuente: MDA*
- EO13. ¿Puede Shadowblade aparecer en una unidad huyendo? Si es así, ¿la unidad es destruida o huye automáticamente?** Si puede hacerlo, cuenta como carga y por lo tanto la unidad reacciona huyendo. *Fuente: MDA*
- EO14. Si nunca se revela a Shadowblade porque su unidad ha sido destruida o ha huido del campo de batalla, ¿el enemigo gana los puntos por él?** No. *Fuente: MDA*
- EO15. La armadura de Malekith dice que sólo se le puede causar una herida como máximo por cada impacto (cañones, armas mágicas, etc.). ¿Eso incluye también el golpe letal?** No. El Golpe Letal no causa heridas (como un cañón, armas mágicas, etc.) sino que directamente mata. *Fuente: MDA*
- EO16. ¿Qué cabeza de la Hidra de Guerra es la que tiene el ataque de aliento?** La que tú quieras, pero ten en cuenta que no vale modelarle un cuello extralargo. *Fuente: MDA*
- EO17. ¿Si una miniatura recibe una herida con un arma envenenada con Loto negro pierde 2 heridas (una por la herida y otra por la reducción de características)?** No, sólo pierde una. *Fuente: MDA*
- EO18. ¿Cómo afecta la Mano de Khaine a los gigantes y miniaturas con ataques especiales?** La Mano reduce los Ataques en -1; si la miniatura decide efectuar otro tipo de ataque, la Mano no tendrá efecto. *Fuente: MDA*
- EO19. ¿El Grito de Khaine afecta a No Muertos? No pone que las miniaturas inmunes a psicología sean inmunes, y como hay un chequeo de Liderazgo...** Si, les afecta, precisamente por ser un chequeo de liderazgo y no de psicología o desmoralización, que es a lo que son inmunes. Puede parecer lo mismo, pero a efectos de manual son cosas completamente distintas. Esto es un chequeo de características, como puede ser el test de Fuerza del Horror Negro. *Fuente: Manual WHFB*
- EO20. ¿Puede la Furia de Sangre del Caldero de Sangre usarse para repetir los impactos por carga de un carro que fallen al herir? Sí.** *Fuente: MDA, GW UK*
- EO21. En la descripción del Brebaje de Bruja se indica que las Elfas Brujas lo toman antes de la batalla. Si la campeona Bruja muere, ¿se pierde el efecto?** No, la descripción del Brebaje habla por sí misma. *Fuente: LUF*
- EO22. ¿Puede la Guardia de Ciudad escoger mercenarios? No.** *Fuente: MDA, GW UK*
- EO23. ¿Pueden los personajes unirse al Caldero de Sangre? No.** *Fuente: GW UK*
- REGLAS REVISADAS (WD 103)**
- RevEO1. Guardia Negra (páginas 7, 31 y 80):** Sustituir el odio de la Guardia Negra por el odio eterno. Odio eterno: la guardia negra está compuesta por asesinos depravados que odian a todo el mundo. Además, para ellos, no solo tiene efecto en el primer turno de combate, sino en todos.
- RevEO2. Caballeros Gélidos (páginas 8, 29 y 80):** Aumentar el liderazgo de los caballeros gélidos a 9.
- RevEO3. Carros de gélidos (página 29):** Pueden elegirse dos carros de gélidos como una sola opción de unidades especiales.
- RevEO4. Elfas Brujas (página 10):** Añadir el siguiente texto a las reglas de furia asesina: Las elfas brujas sienten odio a los Altos Elfos aunque sean inmunes a psicología.
- RevEO5. Caldero de Sangre (página 10):** Cambia la línea del primer párrafo donde pone “todos los disparos deben efectuarse contra la unidad y, en caso de impactar, los impactos se reparten equitativamente entre las guardianas” por “Todos los impactos deben efectuarse contra la unidad y, en caso de impactar, los impactos se reparten equitativamente entre las guardianas y el caldero como si fuera una máquina de guerra (ignora los impactos que impacten al caldero).”
- RevEO6. Caldero de Sangre (página 10):** Aumenta el alcance de la furia de sangre del caldero a 60cm.
- RevEO7. Asesino (páginas 11):** Añade al primer párrafo de la regla despliegue oculto del asesino: “Otra opción es desplegarlo como un explorador” (significa que también puede desplegarse en una unidad de sombras, aunque no oculto en ella).
- RevEO8. Hidra de Guerra (páginas 13, 31 y 80):** Aumenta el Movimiento de los aprendices de la hidra de guerra hasta 15cm.
- RevEO9. Palabra de Dolor (página 17):** Añade “incluidas las unidades que estén en combate” al final de la segunda frase.
- RevEO10. Armadura Sangrienta (página 19):** En la última frase, sustituye “un máximo de +1” por “llegar a una tirada de salvación máxima de 1+”.
- RevEO11. Señor de las Bestias (página 27):** Proporciona al Señor de las Bestias la opción de llevar armadura ligera (+2 puntos), capa de dragón marino (+6 puntos) y lanza de caballería (+4 puntos)
- RevEO12. Verdugos (página 30):** Los verdugos poseen armadura pesada de base, sin cambio de puntos.
- RevEO13. Guerreros Elfos Oscuros (página 28):** Se reduce el coste en puntos de los guerreros Elfos Oscuros a 7 puntos por miniatura.
- [Volver al Índice](#)
- Altos Elfos**
- AE1. Errata: Incienso sagrado (página 18).** El Incienso Sagrado afecta a TODA LA UNIDAD, no sólo al portador. Así, si tienes un personaje con el objeto metido en una unidad el enemigo tiene un -1 a darles a todos. *Fuente: MDA, libro ejército inglés*
- AE2. Errata. Libro de Hoeth (página 18):** el texto correcto es “cualquier hechizo lanzado por el mago que porte este libro será lanzado con fuerza irresistible con cualquier resultado exitoso que incluya un doble, excepto el doble 1 que sigue siendo una disfunción”. Es decir, que si el hechizo es una *bola de fuego* necesitas un resultado total mínimo de 5 en la tirada de dados y cualquier doble obtenido (excepto doble uno) será una fuerza irresistible. *Fuente: LUF, Manual WHFB inglés*
- AE3. Errata: Estandarte de Protección Arcana (página 19).** Causa una herida a todas las miniaturas de no muertos o demonios en contacto peana con peana con una miniatura de la unidad que porta este estandarte. *Fuente: MDA, libro ejército inglés*
- AE4. Errata: Lanzavirotes de Repetición. (página 30).** La dotación del Lanzavirotes está equipada con armadura ligera. *Fuente: MDA*

- AE5. Modificación: Honor Maestro de la Espada.** Solo puede usarse en personajes a pie. *Fuente: Mda*
- AE6. Errata: Eltharion (White Dwarf 95, página 84).** En la explicación de la regla *defensa impenetrable* debe sustituirse el texto entre paréntesis por "las tiradas para herir que obtengan un resultado de 6 causarán una herida de la manera habitual". *Fuente: Mda*
- AE7. ¿Tienen los maestros de la espada Golpe Letal?** No. Los Maestros de la Espada no disponen de la habilidad *Golpe Letal*. *Fuente: Mda, libro ejército*
- AE8. ¿Puede un mago con el honor Guardia del León lanzar hechizos?** Los magos elfos con el honor de Guardia del León no lanzan hechizos porque la capa se considera armadura y, por tanto, les impide hacer magia. *Fuente: GW UK, Manual WHFB, Mda*
- AE9. ¿Puede ponerse el honor Puro de Corazón al portaestandarte de batalla?** No se le puede poner el honor Puro de Corazón al portaestandarte de batalla si lleva un estandarte mágico. Es debido a que el honor cuenta como un objeto mágico. *Fuente: Mda, libro ejército*
- AE10. ¿Protege del lanzallamas de Disformidad la Armadura de dragón?** Sí, la armadura de dragón protege incluso contra un lanzallamas de disformidad Skaven. Aunque son considerados ataques mágicos (por la piedra bruja) lo que tiran son llamas. *Fuente: Mda*
- AE11. El talismán de Saphery: ¿anula el golpe letal de los tumularios?** No, el golpe letal es una habilidad del tumulario que se aplica a cualquier arma que empuña. *Fuente: Mda, libro ejército*
- AE12. ¿Los modelos que porten Armadura de Dragón son inmunes a los ataques del Lanzacráneos, ya que son incendiarios? La misma pregunta para los impactos del Carruaje de Fuego (y una máquina de guerra Enana con la Runa Incendiaria, ya de paso).** Solamente son inmunes a ataques "puros" de fuego como los cañones lanzallamas, el aliento de fuego de un dragón, los lanzallamas de disformidad Skaven. Los hechizos del Saber del Fuego y similares. No son inmunes al impacto de la bala de cañón, las cuchillas de los carros, los lanzacráneos y cualquier otra cosa que arda. *Fuente: Mda, GW UK*
- AE13. ¿Puede la Anulación de Vaul usarse para destruir el cántico del Arca de las Almas o las Runas del Yunque de la Perdición?** No, puesto que no son objetos mágicos. *Fuente: Mda, libro ejército*
- AE14. Si Tyrion pierde un combate, es desmoralizado y alcanzado, ¿funciona el Corazón de Avelorn?** En otras palabras, ¿vuelve a la vida? No, él tiene que perder su última herida, de la misma manera que un personaje/guerrero con la regla *regeneración* no puede usarla. *Fuente: Mda, GW UK*
- AE15. ¿Cómo funciona la Corona de Guerra de Teclis en combinación con hechizos como la Tormenta de Cronos (la cual afecta a todas las unidades en un radio de 30cm)?** Los hechizos que afectan al lanzador, que afectan a las unidades a una cierta distancia del lanzador o que no tienen alcance no se ven afectados por las reglas especiales de la Corona de Guerra. *Fuente: Mda*
- AE16. ¿Cómo afecta el amuleto de la llama purificadora (un -3 a lanzar hechizos contra el héroe/unidad) a los objetos portahchizos? ¿Y contra el Arca de las Almas específicamente?** No tiene efecto contra objetos portahchizos puesto que no necesitan tirada de lanzamiento. Contra el Arca de las Almas si que funciona, pero como se usa como un cántico sigue las reglas de estos y puede funcionar con cualquier nivel de energía, incluso cero. *Fuente: Mda*
- AE17. Si la espada blanca es destruida por la maldición del acero forjado, ¿puede Eltharion seguir usando sus reglas especiales de combate?** Si, son habilidades propias de Eltharion, no habilidades que gana con la espada. *Fuente: Mda*
- AE18. ¿Cuentan las llamas del fénix como ataque de fuego? El nombre lo implica pero no lo especifica. Sí.** *Fuente: Mda*
- AE19. Errata: Corona de Guerra de Saphery (página 73).** Sustituir el segundo párrafo por: "Todos los hechizos que están limitados a una distancia máxima de lanzamiento pasan a ser hechizos de alcance ilimitado. Los hechizos que sólo afectan al lanzador, a todas las unidades dentro de un radio a partir del lanzador o que pueden lanzarse sin restricciones de alcance no se ven alterados. Ten en cuenta que esto no quiere decir que pueda lanzarse un hechizo contra un objetivo que se encuentre fuera del ángulo de visión del mago si el hechizo habitualmente requiere línea de visión para poder ser lanzado." *Fuente: Mda*
- AE20. El Lanzavirotes de Repetición, ¿tiene un -1 por disparo múltiple?** No, no tiene la penalización de -1. Principalmente porque esa no es la regla que tiene... lo que hace es *andanada* y no *disparos múltiples*. *Fuente: Mda, libro ejército*
- AE21. ¿Los lanzavirotes de los Altos Elfos son unidades singulares o especiales?** Singulares, la referencia a unidades especiales es una errata. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- AE22. ¿Cómo determinas cual es el valor de Liderazgo correcto que se usa cuando el general está dentro del alcance del Tomo Sagrado?** Las unidades deben estar a 15 cms del portador del Libro Sagrado para ser afectadas por este. Si está dentro de ese alcance también el general pueden usar su Ld y sumar +1 por el Libro Sagrado, hasta un máximo valor de 10. *Fuente: GW UK*
[Volver al Índice](#)
- Skavens**
- Skv1. Errata: Señores de las Bestias.** Los Señores de las Bestias de las unidades de Ratas ogro y Ratas Gigantes están equipados con armadura ligera, arma de mano y látigo. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- Skv2. Errata: Ratas Gigantes.** El coste de 30 puntos es por grupo de 6 ratas más señor de las bestias, no por modelo. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- Skv3. Errata: Ingenieros Brujo.** Cuchilla Bruja es Arma de Piedra Bruja de las opciones de los Ingenieros-Brujo. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- Skv4. Errata: Salto Fugaz.** El hechizo Salto Fugaz no afecta a unidades sino a personajes individuales de potencia 1 y que vayan a pie (por si alguien se lo pregunta un campeón NUNCA abandona la unidad y el Vidente de la Campana Gritona no va a pie). *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- Skv5. Errata: Rayo de Disformidad.** El Rayo de Disformidad SIEMPRE es de fuerza 5. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- Skv6. Errata: Coge-Mata de Throt.** Ni la "Coge-Mata" del personaje especial Throt ni el arma mágica llamada "Atrapacosas" son armas a dos manos, sino que se manejan con ambas manos. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- Skv7. Errata: Estandarte de la Tempestad (página 39).** Sustituir todo el segundo párrafo del objeto por: "El estandarte puede activarse al inicio del turno de cualquier jugador. Una vez activado, no se permite volar sobre el campo de batalla y las armas de proyectiles sufren una penalización de -2 al impactar. Todos los ataques de máquinas de guerra y demás armas de proyectiles que no usen el atributo de HP sólo podrán disparar a menos que el jugador obtenga primero un resultado de 4+ con 1D6 (se debe tirar una vez por miniatura). Los proyectiles mágicos y demás hechizos a distancia no se ven afectados. Tira 1D6 al inicio del turno de cada jugador; con un resultado de 1 ó 2, el poder del estandarte se agota y ya no tiene más efectos durante el resto de la batalla." *Fuente: Mda*
- Skv8. Errata: Rueda de La Muerte.** El Movimiento correcto de la Rueda de Muerte es de 8D6 cms. *Fuente: GW UK*

- Skv9.** ¿Qué potencia tiene una horda de ratas? 3, como todos los enjambres.
Fuente: MDA
- Skv10.** ¿Puede un grupo de apoyo reaccionar a la carga disparando cuando el regimiento del que forma parte es cargado? No, solamente puede reaccionar aguantando y disparando cuando es el mismo grupo de apoyo el objetivo de la carga. *Fuente: MDA*
- Skv11.** Si la unidad principal del grupo de apoyo huye, ¿debe huir el grupo de apoyo? No, no huye a no ser que debido a un chequeo de pánico el propio grupo de apoyo se vea obligado a huir. *Fuente: MDA*
- Skv12.** ¿Pueden adquirirse Piedras Bruja para un Sacerdote de Plaga con el Liber Bubonicus? Sí, puesto que el portador se convierte en un hechicero y, por tanto, puede adquirir objetos arcanos. *Fuente: MDA*
- Skv13.** ¿Puede un Asesino escondido intentar activar los Brazaletes de Poder? No, el asesino no puede hacer nada antes de ser revelado. *Fuente: MDA, libro ejército*
- Skv14.** ¿Puede el estandarte negro proteger contra un impacto de lanzavirotos que haya atravesado con éxito dos filas? (Ya que su fuerza es 4 en ese momento). Sí. *Fuente: MDA, libro ejército*
- Skv15.** Si un lanzavirotos mata al Vidente Gris en la Campana Gritona, o destruye esta, ¿debe continuar traspasando filas afectando a la unidad que empuja? No, porque el enemigo debe elegir entre uno de los dos objetivos (la Campana o la unidad). Se consideran objetivos independientes para los disparos. *Fuente: MDA*
- Skv16.** Si muere el Vidente Gris que monta la Campana Gritona, ¿puede el campanero seguir haciéndola sonar? Sí, por supuesto. *Fuente: MDA, libro ejército*
- Skv17.** ¿Puede un Vidente Gris o un Ingeniero Brujo tener más de un pergamino de Disformidad? Un personaje no puede llevar más de un objeto portahechizo (aunque sean pergaminos). *Fuente: MDA, Manual WHFB*
- Skv18.** ¿Qué sucede si una cuadrilla de excavadores emerge directamente en un enemigo que causa miedo y falla el chequeo? No necesitan chequear por miedo, puesto que se traban automáticamente en combate como si hubieran cargado. *Fuente: MDA*
- Skv19.** ¿Qué sucede si una cuadrilla de excavadores emerge cerca de un enemigo que causa terror? (Tanto emerger como el chequeo por terror se realizan al inicio del turno, ¿pero cual ocurre primero?) Si, una cuadrilla de excavadores debe chequear por Terror al inicio del turno en que emergen. *Fuente: MDA*
- Skv20.** ¿Cuentan los globos de viento envenenado como ataques envenenados? No, los ataques cuerpo a cuerpo no son envenenados y los globos tienen sus propias reglas como armas de proyectil. *Fuente: MDA, libro ejército*
- Skv21.** Cañón de Disformidad Skaven y línea de visión. ¿Se asume que la dotación siempre tiene visión hacia el Arca de las Almas (contemos con que pueden ver cualquier cosa en el campo de batalla)? ¿O puede el jugador Skaven decidir en qué momento miran por la mirilla del cañón y en qué momento no? En la misma línea, ¿significa esto que los exploradores no pueden usar sus reglas especiales? No y no. Se asume que el cañón puede ver a través de obstáculos solo durante la fase de disparo. En cualquier otro momento siguen las reglas habituales de visión. *Fuente: MDA, libro ejército*
- Skv22.** ¿Es el cañón de disformidad un proyectil? ¿puede ser parado por objetos mágicos antimisiles? Sí. *Fuente: MDA, libro ejército*
- Skv23.** ¿Es cierto que con la nueva corrección del estandarte de las tormentas las amerradoras, lanzallamas de disformidad y el cañón de disformidad solo funcionan con un 4+? Si, no menciona que solo afecte al enemigo y son máquinas de guerra que no usan la HP. *Fuente: MDA, libro ejército*
- Skv24.** Si la campana saca un 16, ¿esto afecta a unidades fuera del campo de batalla (mineros, unidades persiguiendo fuera etc.)? No, no están en el campo de batalla cuando tienen lugar los efectos. *Fuente: MDA*
- Skv25.** La vida no tiene ningún valor: con un resultado de 1-3 el impacto se resuelve contra una unidad determinada al azar entre las que combaten con el objetivo, y con un 4-6 el impacto se resuelve contra el objetivo. ¿Debe la tirada aleatoria después del resultado de 1-3 incluir al objetivo original del disparo y por tanto concederle un 75% de posibilidades de ser impactado? No, la unidad objetivo no está "entre las que se encuentran trabadas en combate con el objetivo", ES el objetivo. *Fuente: MDA, libro ejército*
- Skv26.** Según el libro de ejército algunas unidades Skavens son tratadas como caballería. ¿Significa esto que la Campana Gritona les afectará como afecta a la caballería? ¿Los hechizos que afectan a caballería afectan a estas miniaturas? No, puesto que todos esos efectos establecen que el hechizo afecta a la montura. *Fuente: MDA*
- Skv27.** ¿Puede el Manto Tenebroso proteger de obtener un 1 en el hechizo Rayo de Disformidad? Sí. *Fuente: MDA*
- Skv28.** ¿Tiene que efectuar el chequeo un general nomuerto en caso de que se obtenga un 13 en la tabla de la Campana Gritona? Si, siempre que no esté incluido en una unidad. *Fuente: MDA*
- Skv29.** ¿Realmente se puede tener al mismo personaje como general y portaestandarte de batalla? No, el párrafo que lo dejaba claro no salió impreso debido a un error. *Fuente: MDA, libro ejército inglés*
- Skv30.** Si un Rayo de Disformidad es lanzado con éxito, pero al medir se ve que está fuera del alcance ¿puede el lanzador herirse accidentalmente (por el resultado de 1)? Si, en este caso la tirada para determinar el número de impactos debe ser realizada. Un resultado de 1 impacta al lanzador, el resto de resultados simplemente se ignoran. *Fuente: MDA*
- Skv31.** ¿El Cañón de Disformidad afecta a 1 modelo por fila como un cañón normal, o a todos los modelos que toca? A todos los modelos que toca, como indica en sus reglas en el libro de ejército *Fuente: Libro ejército, LUF*
- Skv32.** ¿Puedes lanzar el hechizo Salto Fugaz a un personaje para sacarlo de una unidad que huye? No. *Fuente: MDA*
- Skv33.** ¿Puedes lanzar el hechizo Salto Fugaz para meter un personaje en una unidad? Sí. *Fuente: MDA*
- Skv34.** ¿Puedes lanzar el hechizo Salto Fugaz para meter un personaje en una unidad que esté combatiendo cuerpo a cuerpo? No. *Fuente: MDA*
- [Volver al Índice](#)
- Hordas del Caos**
- HdC1.** Errata: Incineradores de Tzeentch. Sus disparos causan 1D6 impactos contra un objetivo (no una miniatura) y debe tirarse para impactar por cada disparo. Es decir, que si tienes 4 Incineradores puedes disparar 4D6 llamaradas contra una unidad enemiga y debes tirar para impactar por cada uno de los disparos obtenidos en la tirada. Además, cuentan como *armas arrojadizas* por lo que no tienen modificadores por alcance o movimiento.
- Además en la página 40, segundo párrafo, en la regla especial "en compañía de Horrores" cambiar la sentencia "Tras el despliegue, son libres para mover en la dirección que quieran y se consideran una unidad independiente durante el resto de la partida" por "Tras el despliegue, son libres para mover en la dirección que quieran y CADA UNO DE ELLOS se considera una unidad independiente durante el resto de la

- partida". *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- HdC2. Errata: carro.** La barda de los caballos del carro de caos debería restar 2 cm y no 3 como indica, para estar acorde al resto de medidas del juego. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- HdC3. Errata: Nube de Moscas.** La nube de moscas de los Nurgletes y Portadores de Plaga solamente causa un -1 a impactar a la unidad enemiga en contacto con al menos 1 de esas figuras o peanas. Y no son acumulables. *Fuente: Mda*
- HdC4. Errata: Equipo Caballeros del Caos.** Solamente una unidad de Caballeros de Caos puede llevar estandarte mágico, de igual modo que pasa con los Guerreros de Caos. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- HdC5. Errata: Coste en puntos de Archaon.** Cuesta 855 en total, 785 Archaon y 70 la montura. *Fuente: libro ejército inglés*
- HdC6. Si dos unidades con la Nube de Moscas se encuentran luchando entre sí o una unidad de portadores de plaga se ve afectada por un hechizo que les obliga a atacarse a sí mismos, ¿sufrirían el modificador de -1 al impactar?** No. *Fuente: Mda*
- HdC7. Cuando una unidad enemiga es afectada por el hechizo Fuego Verde de Tzeentch, ¿qué arma deben usar los componentes de la unidad para impactarse a sí mismos? Por ejemplo, una unidad armada con armas a dos manos y escudos ¿debe usar el arma a dos manos (elección del lanzador) o el arma de mano y el escudo (elección del propietario de la unidad)?** Elige el lanzador del hechizo. *Fuente: Mda*
- HdC8. Un señor del caos de Khorne sobre un dragón del caos y equipado con la espada Berseker y el escudo rúnico del caos. ¿Cuentan todas las miniaturas en contacto con la peana del dragón para los efectos de ambos objetos?** Sí. *Fuente: Mda*
- HdC9. ¿Se beneficia un personaje montado en una montura demoníaca de su inmunidad a psicología?** No. *Fuente: Mda*
- HdC10. ¿Son las peanas de Nurgletes hostigadores o no? En su descripción se dice que sí pero en las reglas especiales de la lista de ejército no se dice nada.** Sí. *Fuente: Mda, GW UK*
- HdC11. Si la mirada de los dioses convierte a mi general del caos de Khorne en engendro, ¿es una bestia sanguinaria de Khorne o es un engendro normal?** Un engendro normal. *Fuente: Mda*
- HdC12. ¿Cómo funciona la armadura de la condenación contra el odio?** El atacante tira para impactar y repite las falladas (por el odio) y después repite todas las que impactan (por la armadura). *Fuente: Mda*
- HdC13. ¿Cuántos ataques efectúa una unidad enemiga afectada por el hechizo Fuego Verde de Tzeentch?** Solamente uno por modelo, sin importar el número indicado en la característica de ataques. *Fuente: Mda*
- HdC14. Algunas tropas con ciertas marcas del Caos no poseen los beneficios de dichas marcas que vienen explicados en la página 47 del Libro de Hordas del Caos. ¿Es esto una errata?** No es ninguna errata. Debe tenerse en cuenta que las marcas del Caos se separan en dos partes: la marca propiamente dicha y el efecto que ésta provoca. Existen cinco marcas del Caos, que son las de Khorne, Slaanesh, Tzeentch, Nurgle y el Caos Absoluto. Luego, la misma marca puede presentar diferentes efectos en tropas distintas. Para todos los personajes y las unidades mortales las marcas tienen el efecto explicado en la página 47. Para los Engendros del Caos, las marcas tienen el efecto explicado en la página 27 del libro. Y para las unidades de demonios (no los personajes), las marcas del Caos representan sus efectos con las reglas especiales que cada unidad posea. *Fuente: Mda, libro ejército*
- HdC15. ¿Qué ocurre cuando muere un personaje mortal montado en una montura demoníaca y que está unido a una unidad de mortales?** Al final de la fase del turno en que muere, su montura debe abandonar la unidad puesto que no puede acompañar a esta. Si la montura demoníaca está combatiendo con el enemigo, permanece en contacto base con base. Además, recuerda que debes realizar un chequeo por monstruo sin jinete. *Fuente: GW UK, libro ejército*
- HdC16. ¿Puede un personaje mortal montado en una montura demoníaca unirse a una unidad de demonios?** No, solamente un personaje mortal con el Cáliz de Caos (que lo convierte en demonio) puede unirse a una unidad de demonios. *Fuente: Libro ejército, GW UK*
- HdC17. ¿Puede un ejército de Mortales de 2999 puntos o menos incluir un Gran Demonio?** No. Puesto que el Gran Demonio tendría la mayor característica de Liderazgo y debería ser el general del ejército. *Fuente: libro ejército*
- HdC18. Tal y como está escrito el libro de Hordas de Caos, donde se indica que primero elijas el tipo de ejército que quieres (mortal o demoníaco), algunos jugadores argumentan que pueden incluir un Príncipe Demonio (Ld 9) y un hechicero de Caos (Ld8) escogiendo a este último como general. ¿Es esto correcto?** No, el general del ejército, puesto que no se especifica lo contrario, siempre es el personaje con mayor Liderazgo. Y en el caso de Caos esto determina el tipo de ejército que te puedes hacer, en este caso sería demoníaco con el Príncipe Demonio como general (salvo que lo hagas Maestro de Mortales por medio de la recompensa demoníaca). *Fuente: Mda, libro ejército*
- HdC19. ¿Puede un Príncipe Demonio equiparse con objetos mágicos?** No, tal y como se especifica en su entrada de la lista de ejército, solamente puede escoger recompensas demoníacas. *Fuente: Mda, libro ejército*
- HdC20. ¿Los personajes mortales o demoníacos con marca de Caos a qué tipo de unidades pueden unirse?** Pueden unirse a una unidad de su mismo tipo (mortal o demoníaca, según el personaje y las excepciones indicadas en este FAQ), pero a una unidad con una marca sólo puede unirse un personaje con la misma marca. Sin embargo, a una unidad sin marca (bárbaros, unidades de bestias...) puede unirse cualquier personaje con una de las cinco marcas de Caos. *Fuente: Mda, libro ejército*
- HdC21. ¿Qué ocurre si una unidad de Aulladores de Tzeentch hace un ataque rasante contra una unidad que inflige impactos automáticos, como un Fanático Goblin Nocturno?** Las dos unidades infligen y reciben daño. *Fuente: Mda*
- HdC22. ¿El Devorador de Almas es inmune a armas mágicas?** Rotundamente NO, para serlo debería estar indicado en sus reglas especiales como tal cosa y lo que hay escrito en el libro de Hordas de Caos es simple relleno de trasfondo. *Fuente: Mda, libro ejército*
- HdC23. ¿Puede un personaje mortal con el Cáliz del Caos escoger Recompensas Demoníacas puesto que se considera un demonio?** No, pero puede escoger objetos mágicos. *Fuente: Mda, libro ejército*
- HdC24. ¿Puede la habilidad de Crom el Conquistador anular habilidades de combate que no conceda directamente un arma? (las reglas mencionan explícitamente el arma) Por ejemplo, la bota pateakuloz, el golpe letal de los Verdugos, la habilidad maestro de armas de los Vampiros...** La regla dice que trates el modelo como si tuviera un arma mundana, por lo que los otros efectos que no sean dependientes del arma permanecen activos. *Fuente: Mda*
- HdC25. ¿Pueden los Incineradores herir en combate cuerpo a cuerpo a enemigos inmunes a fuego?** Sí. *Fuente: Mda, GW UK*
- HdC26. Si un Señor de Slaanesh está equipado con el Pendiente de Slaanesh (cualquier herida sufrida se convierte en un ataque extra) y la Corona de la Conquista Eterna (regenera) y sufre**

- una herida y esta es regenerada, ¿consigue el ataque extra? Sí. La herida ha sido sufrida pero luego ha conseguido recuperarla, estos objetos no se contradicen entre ellos. *Fuente: Mda*
- HdC27.** Si un personaje con la Marca de Caos Absoluto se une a una unidad de Bárbaros (o cualquiera sin marca de Caos) ¿pueden repetir los chequeos fallados de psicología? No, porque solamente el personaje tiene esa regla especial. *Fuente: Mda, libro ejército*
- HdC28.** Si el hechizo Fuego Indigo de Tzeentch se lanza sobre una unidad de hostigadores ¿dónde se colocan los Horrores? Normalmente es en contacto con la fila frontal, pero los Hostigadores no tienen filas. Se colocan en contacto con el hostigador más cercano al lanzador del hechizo. *Fuente: Mda*
- HdC29.** ¿Puede equiparse a un personaje demoníaco con el Idolo Demoníaco y la recompensa Maestro de Mortales a la vez? No, o es general mortal o lo es demoníaco, pero no ambos. *Fuente: Mda, GW UK*
- HdC30.** El hechizo Deseos Inalcanzables (Slaanesh), ¿puede la unidad afectada declarar cargas contra unidades en su línea de visión pero no en la línea designada por el hechizo? ¿Qué hay de tropas con furia asesina que se ven forzadas a declarar cargas cuando sea posible? Si una unidad es afectada, ¿puede considerarse “inmune a psicología”, o los efectos psicológicos pueden alterar su movimiento? ¿Puedes elegir huir de una carga, alejándote de la dirección marcada por el hechizo? ¿Si lanzas un hechizo de movimiento mágico o un cántico sobre la unidad afectada, puedes elegir libremente la dirección o te ves forzado a moverla en la dirección marcada por el hechizo Deseos Inalcanzables? Lo que se ve afectado por el hechizo son los movimientos voluntarios de la unidad, cualquiera de estos incluidos los que sean resultado de un hechizo o cántico, incluso declaraciones de carga, deben realizarse en la dirección marcada por el hechizo Deseos Inalcanzables. Esto incluye la dirección voluntaria que toma un Engendo de Caos o la Vagoneta Snotling. Sin embargo, la unidad afectada no es inmune a psicología y cualquier movimiento obligatorio que deba realizar sigue las reglas normales de este (cargas obligatorias, test de terror fallados, etc.). La unidad puede huir de una carga, pero se sigue viendo afectada por el hechizo tan pronto como se logre reagrupar. *Fuente: Mda*
- HdC31.** Cuando se usa el Báculo de la Mutabilidad, ¿se puede repetir una tirada de varios dados (2D6, 3D6, etc.) lanzando los dados de uno en uno o deben lanzarse todos a la vez? No, se debe hacer una sola tirada con todos los dados que se desee repetir. *Fuente: Mda*
- HdC32.** ¿Puede una unidad ser afectada varias veces por el hechizo Tormento Lujurioso de Slaanesh, sufriendo así daño adicional al principio de cada turno? Sí puede. *Fuente: GW UK*
- HdC33.** ¿Afecta el Tormento Lujurioso a las monturas? No. *Fuente: GW UK*
- HdC34.** ¿Pueden los Incineradores de Tzeentch aguantar y disparar? Sí. *Fuente: GW UK*
- HdC35.** Si el objetivo del hechizo Tortura Deleitabile (Slaanesh) monta sobre un monstruo o un carro, ¿atacará a su montura? No. *Fuente: GW UK*
- HdC36.** ¿Cómo funciona el Fuego Verde (Tzeentch) contra una Manada de Bestias? En una unidad mixta, los modelos impactan a modelos de su mismo tipo, siempre que sea posible. *Fuente: GW UK, LUF*
- HdC37.** ¿Qué montura puede tener un personaje equipado con el Cáliz del Caos? Un corcel de Caos o una montura de Caos, pero no un carro o un dragón de Caos. *Fuente: GW UK*
- [Volver al Índice](#)
- Bestias del Caos**
- BdC1.** Errata: Minotauro de la Condención (página 52). Solamente puede equiparse con armas mágicas, no con cualquier tipo de objeto mágico. *Fuente: libro ejército inglés*
- BdC2.** ¿Son los Centigors caballería rápida tal y como aparece en el informe de batalla del WD101? No, puesto que en el libro de ejército no se indica. Además, ese informe de batalla es tan fiable como los demás publicados en la revista White Dwarf, es decir NADA fiables puesto que se juegan 3 meses antes de la publicación definitiva del libro, se amañan descaradamente y además saltándose las reglas a la torera. Lo único válido son los libros de ejército y este FAQ que estás leyendo, aparte de cualquier otra corrección publicada por GW Inglaterra y que sea correctamente traducida por GW España (raro, pero no imposible). *Fuente: libro ejército, LUF*
- BdC3.** ¿Puedo montar a un general con marca de uno de los Reinos de Caos (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch) en un carro (que tiene marca de Caos Absoluto de serie)? No, porque como se indica en las reglas de las marcas de Caos un personaje marcado solamente puede unirse a un regimiento con su misma marca. Lo que desgraciadamente incluye a un carro usado como montura. *Fuente: Mda, libro ejército*
- BdC4.** ¿Los personajes bestiales con marca de Caos a qué tipo de unidades pueden unirse? Solamente pueden unirse a unidades bestiales y a una unidad con una marca sólo puede unírsele un personaje con esa misma marca. Sin embargo, a una unidad sin marca (bárbaros, unidades de bestias...) puede unírsele cualquier personaje con una de las cinco marcas de Caos. *Fuente: Mda, libro ejército*
- BdC5.** Si una manada de bestias es impactada por una plantilla, ¿cómo se reparten las heridas? ¿solamente los modelos bajo la plantilla son los que resultan impactados, o puedes repartir las heridas que afecten a los Gors bajo la plantilla entre los Ungors de fuera de la plantilla? La plantilla solamente mata a lo que toca, de modo que las heridas no se transfieren a los Ungors en este caso. *Fuente: Mda, Manual WHFB*
- BdC6.** Con el Idolo Demoníaco, el demonio cuenta como general bestial cuando eliges las tropas del ejército. ¿Quiere esto decir que puedes incluir un Shaggoth? ¿Que turbiooooo! La respuesta sigue siendo no. Tu intención es tener un general demonio y por tanto no puede haber Shaggoth en el mismo ejército. El general solamente cuenta como bestia a efectos de elección de tropas. *Fuente: Mda*
- BdC7.** ¿Puede un general mortal que se convierte en demonio con el Cáliz del Caos incluir Shaggoth en su ejército? No, precisamente porque se convierte en demonio. *Fuente: Mda*
- BdC8.** ¿Se debe chequear por “indisciplinados” en unidades que se han reagrupado en ese turno? No. La regla especial indica claramente que sólo pueden cargar siguiendo las reglas habituales, eso quiere decir que se declararían al inicio del turno y puesto que la unidad aún no se ha reagrupado le es imposible declarar cargas. *Fuente: Mda, libro ejército*
- BdC9.** ¿Cuándo mueven exactamente las unidades que usan las reglas de Emboscada? Durante la subfase de movimiento en el turno en que se usa el Cuerno de Manada. Es decir, que se realiza el test antes de reagrupar las tropas que huyen. *Fuente: Mda*
- BdC10.** Si causas suficientes heridas en cuerpo a cuerpo para acabar con todos los Gors (incluido el grupo de mando) ¿qué ocurre con el estandarte y el músico de la unidad? ¿ocupan su lugar los Ungors? No puedes elegir quitar Ungors en su lugar. Si el grupo de mando muere, los Ungors no pueden coger el estandarte o el instrumento de la unidad. *Fuente: Mda*
- BdC11.** ¿Cómo se resuelven los impactos por carga de un carro contra una Manada de Bestias? Los impactos se resuelven contra los modelos en contacto en primer lugar, de modo que los primeros en ser golpeados serán los Gors. Los demás impactos se distribuyen aleatoriamente. *Fuente: GW UK*

BdC12. ¿Pueden los Centígoros armados con hachas arrojadas contar como si tuvieran un arma extra en combate cuerpo a cuerpo? Si, el *hacha arrojada* cuenta como arma de mano en combate cuerpo a cuerpo. *Fuente: Manual WHFB, LUF*

[Volver al Índice](#)

Reyes Funerarios

RF1. **Errata: Gigante de hueso, Asalto Imparable (Pág. 31).** Donde pone: "Por cada herida que cause el gigante de hueso (antes de realizar las tiradas de salvación)...". Debería poner "Por cada herida que cause el gigante de hueso a la carga, (antes de realizar las tiradas de salvación)...". La diferencia es evidente, con el primer texto el gigante usa esta habilidad siempre, mientras que realmente solo la usa cuando carga. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*

RF2. **Errata: Catapulta Lanzacráneos (Pág. 32).** "Debido a la extraña naturaleza de la catapulta, sus ataques se consideran ataques mágicos y ataques de fuego que se tratan como armas de aliento (consultar la página 114 del manual de Warhammer)." Evidentemente NO son ataques de aliento, sólo son de fuego, sobra lo del arma de aliento. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*

RF3. **Errata: cántico del embate de Horekhah y Cántico del apremio de Mankara (Pág. 35).** Donde pone: "... Cada unidad sólo puede ser objetivo de este hechizo una vez por fase de magia...". Debería poner: "Cada unidad sólo puede ser afectada por este hechizo una vez por fase de magia". La diferencia es que con el primer texto solo podemos lanzar el hechizo una vez sobre la unidad sea dispersado o no, mientras que realmente aunque el hechizo sea dispersado otro personaje puede intentar lanzar este hechizo otra vez. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*

RF4. **Errata: Embate de Horekhah (página 35).** En el cántico del Embate de Horekhah en el segundo párrafo: la frase entre paréntesis donde dice "incluyendo bonificadores de fuerza por cargar, etc., pero excluyendo los impactos" debería poner "incluyendo bonificadores de fuerza por cargar, etc., pero excluyendo los impactos por carga". Ya que se refiere a los impactos que causa un carruaje al cargar. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*

RF5. **Errata: Destructor de las Vidas Eternas (Pág. 36).** En su descripción del ataque especial debe decir "todas las miniaturas *enemigas* en contacto peana con peana con el Rey Funerario sufren dos impactos automáticos". Si no, resulta que matas también tus propias tropas. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*

RF6. **Errata: Carro de fuego (Pág. 38).** Donde pone "... cuentan como ataques mágicos y como ataques de fuego que se consideran armas de aliento...", debería poner "... cuentan como ataques mágicos

que se consideran ataques de fuego...". El hecho de que los impactos del casco se consideren ataques de aliento es un sin sentido. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*

RF7. **Errata: Estandarte de la Guardia Oculta (página 39).** La unidad aparece en la fase de resto de movimientos y no en la de movimiento. Por tanto no podrán cargar puesto que las cargas se efectúan antes que el resto de movimientos. (Ver RF32 para más información). *Fuente: Mda, Manual WHFB*

RF8. **Errata: Equipo Príncipes y Reyes Funerarios (página 42 y 43).** Sustituir la opción de flagelo por mayal. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*

RF9. **Errata: unidades y estandartes mágicos** En las unidades que pueden llevar estandartes mágicos indica "una" en todas (guerreros esqueleto, caballería pesada, carros y Tumularios), pero en algunos casos es un artículo numeral (ONE unit, en inglés) y en otros indeterminado (A unit, en inglés), mientras que en el libro español pone "una unidad puede llevar estandarte mágico" en TODOS los casos. De modo que lo correcto es:
Guerreros esqueleto: solo 1 unidad por ejército y solamente en el caso en que el general sea un Rey Funerario.
Caballería pesada: solo 1 unidad por ejército.
Carros: solo 1 unidad por ejército.
Tumularios: cualquier número de unidades. *Fuente: libro ejército inglés*

RF10. **Errata: Armadura del Esplendor Áureo de Settra.** Donde dice "puede efectuarse incluso contra *armas* que no permitan salvación por armadura", debe decir "incluso contra *ataques* que no permitan salvación por armadura". La diferencia es que con la versión mal traducida de GW España cuando a Settra le atacan con un hechizo que no permita salvación no puede salvarse y eso no es cierto. *Fuente: libro ejército inglés*

RF11. **Errata: Tablillas de los Poderosos Cánticos de Neferra.** Después de "el sacerdote puede repetir la tirada de dados" debe añadirse (antes de la coma) lo siguiente "de cualquier encantamiento propio que lance". Es decir, que no sirve para repetir el cántico del Arca de las Almas sino solamente los que posee el sacerdote. *Fuente: libro ejército inglés*

RF12. ¿Puedes usar objetos como la Armadura de Malekith (Elfos Oscuros) para sufrir solamente 1 herida en lugar de 1D6 a causa de la maldición del Rey Funerario? La maldición del Rey Funerario se trata exactamente igual que un ataque que cause múltiples heridas para este propósito. *Fuente: Mda*

RF13. ¿Cuántos ataques tiene el Gigante de Hueso, incluyendo su arma adicional? Tiene 4 Ataques en su perfil

y obtiene 1 más por el arma adicional. *Fuente: Mda*

RF14. ¿Cómo funciona el asalto imparable del Gigante de Hueso contra el Tanque a Vapor (Imperio), muros de castillo y otros objetivos sin característica de Heridas? No tiene efecto, si el objetivo no tiene característica de Heridas no hay fuerza vital de la que el Gigante de Hueso pueda alimentarse. *Fuente: Mda*

RF15. Los Ushabti están armados con "grandes armas rituales", ¿son armas a dos manos? No, si lo fueran diría "armas y armadura: armas a dos manos" en su descripción de la lista de ejército. *Fuente: Mda, libro ejército*

RF16. ¿Una unidad de carros que carga causa impactos por carga con TODOS sus carros o solamente con los que están en contacto peana con peana? Solamente los carros en contacto peana con peana pueden causar impactos por carga. *Fuente: Mda*

RF17. Cánticos vs Disipar Magia (Altos Elfos). ¿Puede un cántico lanzarse a un nivel de energía de cero o menos? Si es posible, ¿es cancelado automáticamente por el oponente si lo desea o es necesario lanzar algún dado? Un cántico siempre es lanzado con éxito, independientemente de su nivel de energía. El oponente debe lanzar al menos uno de sus dados para dispersar el cántico. Sin embargo, el resultado será automáticamente superior a cero y el cántico será dispersado. (NdT: en pocas palabras, que te fastidias y usas 1 dado de dispersión como mínimo) *Fuente: Mda*

RF18. ¿Puedes resucitar el carruaje de un Rey/Príncipe Funerario que ha sido destruido, aunque el Rey Funerario continúe con "vida"? No puedes resucitar al Rey/Príncipe Funerario si sólo el carro permanece, pero si puedes regenerar el carro (como indica el hechizo) puesto que es la montura del Rey/Príncipe Funerario. *Fuente: LUF*

RF19. Si toda la dotación de un lanzacráneos ha sido destruida, pero la máquina aún está "viva" ¿es posible resucitarlos con el cántico de la invocación? Sí, y viceversa. *Fuente: Mda*

RF20. ¿Los lanceros esqueletos de la segunda fila pueden atacar mediante el uso del cántico del embate de Horekhah? El cántico dice explícitamente "las miniaturas de la unidad en contacto peana con peana". *Fuente: Mda*

RF21. Si se lanza el cántico del embate Horekhah sobre el Gigante de Hueso, ¿puede usar su ataque de asalto imparable? Si, pero recuerda que con el cántico solamente puede atacar una vez, no cinco. *Fuente: Mda*

- RF22.** Si el cántico del embate de Horekhah se lanza sobre un Rey Funerario equipado con la Destructor de las Vidas Eternas, ¿puede usar el ataque especial en lugar del ataque normal permitido por el cántico? Sí. *Fuente: Mda*
- RF23.** ¿Cómo se resuelven las heridas del Arca de las Almas contra una máquina de guerra? ¿Solamente es afectada la máquina o solamente la dotación? Reparte las heridas entre la dotación y la máquina como con cualquier otro ataque de proyectiles. *Fuente: Mda*
- RF24.** ¿Puedes usar el Ld del líder de la unidad (o del general a 30 cm) para determinar el número de heridas causadas por el Arca de las Almas? Si, tanto si está incluido con la unidad o situado a 30 cm, el liderazgo de la unidad es igual al del general. Lo mismo se aplica para cualquier personaje que lidere a la unidad y a los Skaven que puedan aplicar su regla especial de la fuerza radica en el número. *Fuente: Mda, Manual WHFB*
- RF25.** ¿Cómo son afectados los hostigadores y personajes individuales a pie por el Arca de las Almas? ya que tienen 360 grados de arco de visión. Como todas las demás unidades. *Fuente: Mda*
- RF26.** La caballería rápida puede disparar en todas direcciones, ¿significa esto que tienen un arco de visión de 360 grados a efectos del Arca de las Almas? No, como se describe en las reglas para caballería rápida, usan la línea normal de visión (90 grados) para cualquier cosa excepto disparar. *Fuente: Mda*
- RF27.** ¿A que distancia del Arca de las Almas se puede colocar su Sacerdote Funerario sin considerar que está separado de esta? Un modelo debe permanecer a 3 centímetros de su máquina de guerra (o en este caso del Arca de las Almas) para seguir siendo considerado como parte de la dotación. *Fuente: Mda*
- RF28.** ¿Puede un personaje con el Pectoral de Shapesh y a 15 centímetros del Arca de las Almas redirigir heridas hacia el Arca misma (y por tanto ser ignoradas)? No, debe redirigirlas hacia modelos con característica de Heridas. *Fuente: Mda*
- RF29.** ¿Puede el Pectoral de Shapesh transferir heridas de una resolución de combate? No. *Fuente: Mda*
- RF30.** ¿Las heridas causadas por el ataque especial de la Destructor de las Vidas Eternas pueden traspasarse al resto de modelos si se combate contra modelos normales de una unidad? Estos ataques especiales no pueden traspasarse a otros modelos, hay que tratarlos como impactos localizados en una sola miniatura. *Fuente: Mda*
- RF31.** ¿Puedes usar el Estandarte de la Legión Nomuerta sobre un personaje que se haya unido a la unidad que lo porta? No, solamente afecta a la unidad. *Fuente: Mda*
- RF32.** Con el Estandarte de la Guardia Oculta, ¿puede una unidad cargar en el turno en que aparece? ¿Puede usarse si el portaestandarte que la lleva es retirado como baja antes de que la unidad sea revelada? Como indica la bandera la unidad aparece en la fase de Resto de Movimientos, después de que sean declaradas las cargas. Pero aún queda la fase de magia... Si es retirado como baja el portaestandarte entonces la unidad no aparece en esta batalla. Tu oponente no gana Puntos de Victoria por la unidad perdida. *Fuente: Mda*
- RF33.** ¿Pueden los personajes individuales y los hostigadores moverse al doble de su característica de Movimiento? NO. El único caso en que es posible para una unidad de este ejército mover al doble de su velocidad es cuando cargan. *Fuente: Mda*
- RF34.** La Armadura del esplendor Áureo de Settra, ¿le permite efectuar una segunda salvación especial? Y ¿su salvación por armadura de 2+ es mejorada por el carruaje en un bono de +2 adicional (dejándola en un total de cero)? Como se indica, se le permite efectuar una salvación de 4+ incluso contra ataques que no permiten salvación por armadura y es en adición a su salvación especial. Y no, su salvación total por armadura es de 2+, sin importar si va montado o no. *Fuente: Mda*
- RF35.** ¿La Reina Khalida cuenta como un Rey Funerario para la selección el ejército? Sí, necesitas adquirir un Hierofante para poder incluirla. *Fuente: Mda*
- RF36.** ¿Puede otro sacerdote unirse al Arca de las Almas (del mismo modo que un personaje puede unirse a una máquina de guerra)? Si es posible ¿qué ocurre cuando el sacerdote original del Arca muere? ¿Puede el nuevo sacerdote manejar el Arca? Sí. En la descripción del Arca (pág. 33) indica "si... no hay un sumo sacerdote funerario o sacerdote funerario para cuidar del Arca de las Almas al principio de alguno de los turnos de los Reyes Funerarios, el Arca y los guardianes del Arca son destruidos y deben retirarse del juego", pero no dice nada sobre el sacerdote original. Mientras se cumpla la condición de que exista un sacerdote para manejarla, el Arca permanece en juego. *Fuente: Mda*
- RF37.** Si un enemigo con resistencia mágica tiene línea de visión hasta el Arca de las Almas cuando su cántico es lanzado ¿añades el bono de resistencia mágica a la tirada de dispersión? En líneas más generales, si uno de los objetivos del Arca dispone de una habilidad especial contra hechizos (resistencia mágica, rebote, robo de dados, reducción del lanzamiento...) ¿se aplica para todos los objetivos afectados por el Arca? La resistencia mágica funciona contra el Fulgor de los Muertos del Arca, mientras que el modelo con esa habilidad especial se vea afectado. Cuando existe más de una unidad con resistencia mágica solamente un modelo o unidad podrá añadir sus dados a la dispersión (normalmente el mayor). Para todos los demás efectos, el Fulgor de los Muertos es como un hechizo que afecta a cualquier unidad que pueda ver al Arca, de modo que funcionan como lo harían contra un cántico. Sin embargo, la habilidad de rebote no tiene efecto porque el Fulgor de los Muertos solamente puede afectar unidades enemigas. *Fuente: Mda*
- RF38.** Con el resultado de la Campana Gritona Skaven de 13 ¿tratas a los RF como si el Hierofante del ejército, y no el general, hubiera muerto? Sí. *Fuente: Mda*
- RF39.** Un Rey o Príncipe Funerario no está indicado como mago (no puede llevar objetos arcanos, ni genera dados de dispersión) ¿puede ser objetivo del hechizo Drenar Magia? No, puesto que no es un mago. Es a causa de su increíble fuerza de voluntad por lo que es capaz de realizar su voluntad en lugar de "magia". De modo similar, un Drenar Magia no tiene efecto sobre los Sacerdotes Funerarios, Sumos Sacerdotes Funerarios o Settra. *Fuente: Mda*
- RF40.** ¿Settra genera dados de dispersión o está un ejército liderado por él limitado a los 2 dados de base de cualquier ejército? No, Settra no genera dados de dispersión, aunque puede usar cánticos. *Fuente: Mda*
- RF41.** ¿Pueden las heridas ser transferidas a la catapulta o a un carro mediante el uso del Pectoral de Shapesh? Si, pero recuerda que no puedes transferir las heridas extra de un resultado de combate. *Fuente: Mda*
- RF42.** Si un lanzacráneo pierde el combate cuerpo a cuerpo, pero no pierde toda su dotación, ¿pueden las heridas adicionales sufridas por la resolución del combate transferirse a la catapulta en sí en lugar de al resto de dotación? Si, porque todo ello es la misma unidad. *Fuente: Mda*
- RF43.** ¿Puede el campeón de una unidad de carros aceptar y lanzar desafíos? Esta pregunta se debe a que normalmente el personaje debería bajarse del carro para participar en el desafío, pero el campeón no tiene un perfil de atributos independiente de tropa para poder hacer eso. ¿Qué atributos se usan en este caso? ¿Acaso

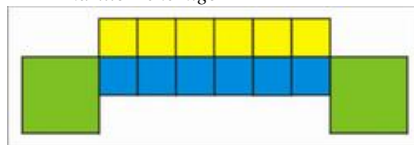
- el carro completo cuenta como campeón para desafíos? El carro completo cuenta como el campeón para resolver el desafío. Sin embargo, recuerda que los impactos por carga se resuelven contra la unidad y antes del combate, no contra el personaje enemigo del desafío. *Fuente: MDA*
- RF44. ¿Si un Rey Funerario contrata a un Emisario Oscuro o a un Arúspice en que lugar de la jerarquía lanzan sus hechizos?** Si no molestan a la jerarquía pueden hacerlo cuando quieran, antes o después de ella. *Fuente: MDA*
- RF45. ¿Es verdad que cuando se lucha en cuerpo a cuerpo los sacerdotes se unen a la primera fila y defienden el arca?** Sí, deben luchar en el combate. El sacerdote y los guardianes son como una dotación de una máquina de guerra. *Fuente: MDA, libro ejército*
- RF46. ¿Funciona el pectoral de Shapesh contra el rebote del amuleto negro?** Sí. *Fuente: MDA*
- RF47. ¿Tiene la Espada del Dolor Eterno efecto en los no muertos?** No, porque los no-muertos no realizan chequeos de desmoralización. *Fuente: MDA*
- RF48. ¿Las armas tumularias permiten usar el bono de escudo y arma de mano en combate cuerpo a cuerpo?** Si, las armas tumularias cuentan como armas mágicas (aunque NO son objetos mágicos) pero retienen todas las características de su equivalente mundano. Por tanto, pueden usarse junto con escudos para obtener el +1 a salvación en combate. *Fuente: MDA, libro ejército*
- RF49. ¿Permite repetir cánticos el Vaso Hierático?** No, puesto que no se indica expresamente en la descripción del objeto. *Fuente: GW UK (3 veces, no como a otros), libro ejército, LUF*
- RF50. ¿Afecta a unidades en combate el Arca de Almas?** NO, aunque alguno de los miembros de la unidad pueda trazar línea de visión directa hasta el Arca de Almas. *Fuente: MDA, GW UK, LUF*
[Volver al Índice](#)
- Hombres Lagarto**
- HL1. Aclaración. Mago Sacerdote Slann.** En la regla especial "palanquín", falta añadir algo en la última sentencia: "Sin embargo se considera que el Slann está trabado en combate cuerpo a cuerpo a efectos de que sus enemigos puedan elegirlo como objetivo de disparos o magia." *Fuente: LUF*
- HL2. Aclaración. Estegadón.** En la regla especial "castillo" la referencia a salvación invulnerable debe ser sustituida por "salvación especial". Lo de la invulnerable es lo mismo, pero en WH40k... *Fuente: libro ejército inglés*
- HL3. Aclaración. Salamandra.** Escupir Fuego, añadir "Estos impactos cuentan como ataques de fuego". *Fuente: MDA*
- HL4. Errata. Desove Sagrado de Sotek (página 51).** Donde pone "obtiene +1 ataque" debe poner "cada miniatura obtiene +1 ataque". Una unidad con este desove no gana +1 ataque sino que cada miniatura de la unidad obtiene +1 ataque. *Fuente: MDA, libro ejército inglés*
- HL5. Errata. Jefe Eslizón (página 74).** Donde dice "...puede montar un Astado" quiere decir "puede montar un Gélido Cornudo". También en el texto de la columna de la derecha de la página 75 vuelve a decir "astado", pero en la lista los nombra como Gélidos Cornudos. *Fuente: MDA, libro ejército inglés*
- HL6. Errata. Jinetes de Gélido Cornudo (página 75).** Eliminar donde pone "desove sagrado de Itzl". El coste del desove está incluido en la unidad, no debería poner nada igual que no pone nada en los Saurios. *Fuente: MDA, libro ejército inglés*
- HL7. ¿Puedo usar el segundo Sello de Amul (o similar) para repetir la tirada del número de impactos de la regla "escupir fuego" de la Salamandra?** NO, eso es un fallo del equipo del Studio de GW España. La salamandra utiliza un dado de artillería en pulgadas para determinar su número de impactos y está incorrectamente indicado como 1D6 en la traducción española. Para una explicación más detallada consulta la sección correspondiente de este FAQ. *Fuente: LUF, libro ejército inglés*
- HL8. ¿Necesitan las salamandras una tirada para impactar o lo hacen automáticamente?** Lo hacen automáticamente. *Fuente: MDA, libro ejército*
- HL9. ¿Implica la regla depredadores que uno de sus dos ataques es realizado con los bonos por arma?** ¿La Guardia del Templo tiene dos ataques pero no la regla depredadores? ¿Tiene dos ataques con los bonos de la alabarda? ¿Qué pasa con los personajes? La regla depredadores sólo afecta a los saurios a pie armados con lanzas y dice que la segunda fila sólo tiene un ataque. En cualquier otro caso usa todos los ataques con los bonos de las armas. *Fuente: MDA, libro ejército*
- HL10. Si declaro un desafío a una unidad que lleve un Slann, ¿puede aceptar el desafío? ¿Qué pasa si lo rechaza?** Los Slann no están pensados para el combate y a menos que esté trabado en combate cuerpo a cuerpo no puede ni aceptar ni lanzar desafíos. *Fuente: MDA, libro ejército*
- HL11. ¿Se puede poner al Slann en la tercera fila o más atrás? El texto menciona la segunda pero no ninguna otra, ¿puede una unidad de saurios (no la Guardia del Templo porque esta es**
- tozuda y el Slann no) usar su Ld sin importar la fila en que está?** No, el Slann solo puede estar en la primera o segunda fila. *Fuente: MDA, libro ejército*
- HL12. ¿Cómo son resueltos los proyectiles y los hechizos lanzados sobre una unidad que lleve al Slann dentro? ¿Para disparos es aleatorio o puedes escoger al Slann como objetivo? ¿Se aplica el +1 para impactar al Slann solo o se aplica a toda la unidad porque el Slann esta dentro? Y para magia, ¿podrías elegir al Slann (objetivo grande) aunque no veas a la unidad? ¿Los hechizos que afectan a la unidad afectan a los saurios o también al Slann?** Como el Slann es de tamaño diferente al resto puede ser elegido como objetivo distinto de la unidad. El +1 solo se aplica al Slann, lo mismo para hechizos, él puede ser visto porque es un objetivo grande aun no viendo a la unidad. Si la unidad del Slann tiene menos de 5 miniaturas se reparten los impactos pudiendo afectar al Slann como con cualquier otro personaje. *Fuente: MDA*
- HL13. ¿Puede el Slann usar objetos que solo son para miniaturas a pie?** No, puesto que no es una miniatura a pie. *Fuente: MDA*
- HL14. ¿Puede la unidad del Slann usar su Liderazgo aunque esté en la segunda fila?** Sí. Pero no es aplicable a la tozudez, el Slann no tiene esa regla especial sino que es de la Guardia del Templo. *Fuente: MDA*
- HL15. ¿Puede un eslizón con el desove de Huanchi (mover a través de bosques) y la capa de plumas volar por entre los bosques?** No, las reglas normales de vuelo no se anulan. *Fuente: MDA*
- HL16. ¿Afectan los desoves a las monturas?** No son afectadas a menos que se especifique lo contrario (desove de Chotec). *Fuente: MDA, libro ejército*
- HL17. ¿Puede un Slann de segunda generación tirar un hechizo usando solo el dado gratis sin usar ninguno de la reserva?** No, el dado extra se lanza después de que el resto sean lanzados, el número inicial de dados lanzados no puede ser de cero. *Fuente: MDA*
- HL18. ¿Por qué el desove sagrado de Huanchi le cuesta 20 puntos a un personaje? ¿Ellos pueden mover por los bosques gratis si van solos? Si quieres unirlo a una unidad con el desove de Huanchi debe llevar el mismo desove.** *Fuente: MDA*
- HL19. Con la maza ceremonial de malaquita de Kroak, las armas mágicas cuentan solo como armas normales. ¿Qué hay de las armas mágicas que no son armas de mano**

- mágicas? Cuentan como armas de mano normales. *Fuente: Mda*
- HL20.** ¿Tienes el +1 a la fuerza con la lanza de Tlanxla si Kroq-gar carga a pie (Grymloq está muerto)? Si, se aplican las reglas normales del arma mágica. *Fuente: Mda*
- HL21.** ¿Kroq-Gar contra unidades inmunes a psicología tiene el +1 a la fuerza? Sí. *Fuente: Mda*
- HL22.** ¿Cuál es el alcance del arco gigante del Estegadón? ¿Se pueden realizar tiradas de salvación por armadura contra el arco gigante o cuenta como un lanzavirotos? El arco gigante es un lanzavirotos a todos los efectos, excepto porque puede mover y disparar y tiene una fuerza diferente. Usa las reglas de los lanzavirotos del manual de Warhammer. Con lo que no puede aguantar y disparar como reacción a una carga. *Fuente: Mda*
- HL23.** ¿Puedes lanzar hechizos como la espada ígnea de Rhuin (Fuego) sobre el Slann? Si, el eslizón ayudante asume la tarea de atacar, se asume que la espada aparece en manos del eslizón. *Fuente: Mda*
- HL24.** ¿Puede un eslizón montado en estegadón o en gélido cornudo usar la habilidad de explorador? No, solo puede hacerlo si va a pie. *Fuente: Mda*
- HL25.** Si una salamandra de una unidad de 3 pierde su dotación de eslizones, pero aún quedan 6 más (los de las otras salamandras) ¿debe realizar el chequeo en la tabla de reacción de monstruos? No. Mientras que la unidad tenga al menos un eslizón vivo, las salamandras permanecen bajo control. Cuando muere el último eslizón entonces la unidad al completo efectúa el chequeo. *Fuente: Mda*
- HL26.** Si todos los eslizones mueren y se supera el test de las salamandras, ¿mantienen el control? Sí. *Fuente: Mda*
- HL27.** Las salamandras causan miedo, ¿se cuentan los eslizones para determinar la potencia de unidad de las criaturas que causan miedo en la unidad? No. *Fuente: Mda*
- HL28.** ¿Puede cada salamandra de la unidad disparar a un objetivo diferente? Deben disparar todas al mismo objetivo, porque forman una sola unidad. *Fuente: Mda*
- HL29.** ¿Cuántos puntos de victoria concede una unidad de Salamandras? Se determina por el número de modelos. De manera que si hay 3 salamandras y 9 eslizones en la unidad, el enemigo gana la mitad de puntos si 7 modelos han sido eliminados (da lo mismo si son salamandras o eslizones). Si mueren todos, se ganan todos los puntos de victoria por la unidad eliminada. *Fuente: Mda*
- HL30.** ¿Puede una unidad o personaje tener el mismo desove dos veces? NO, de ser así se indicaría expresamente. *Fuente: Mda, libro ejército*
- HL31.** Las reglas para exploradores eslizones indican que cuentan como si estuvieran ocultos si se despliegan dentro de un elemento de escenografía acuático y a más de 5 cms del borde de este. ¿La regla de estar ocultos es solamente para desplegarlos como exploradores o se mantiene a lo largo de la partida? Solamente para desplegarlos como exploradores. *Fuente: Mda*
- HL32.** ¿Cuándo una salamandra se come eslizones como resultado de un fallo, provoca chequeos de pánico si causa un 25% de bajas? No, es como una máquina de guerra que sufre fallos para ese caso. *Fuente: Mda*
- HL33.** En la lista de Tierras del Sur, ¿las cohortes de eslizones y los Jinetes de Gélido Cornudo tienen la regla especial de sangre fría? Sí. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- HL34.** Cuando una unidad de Terradones huye voluntariamente del combate y obtienen lo suficiente para salir del tablero, ¿pueden reagruparse y volver a entrar en el siguiente turno? No, como ocurre con cualquier unidad, si su huida los lleva fuera del tablero (incluso voluntariamente, como este caso) eso impide que puedan volver a entrar. *Fuente: Mda*
- HL35.** ¿Cómo afecta el Arca de las Almas a un Slann dentro de una unidad de Guardia de Templo? Ambos se tratan como objetivos independientes pero en algunos casos la línea de visión de los saurios puede estar limitada mientras que la del Slann no lo esté (por ejemplo si están pegados a un muro lo bastante alto para que solamente vea el Slann). Se chequea por separado para cada uno de ellos, pero la unidad puede usar el liderazgo del Slann. *Fuente: Mda*
- HL36.** ¿La regla de pantalla de eslizones de los Kroxigores funciona con unidades de eslizones que ya estén trabadas en combate? ¿Puede cargarse a través de ellos? Además, ¿pueden los Kroxigores cargar a través de cohortes de eslizones o de jinetes de gélido cornudo? Los Kroxigores solamente pueden cargar a través de hostigadores eslizones (de ahí el nombre de la regla especial). No pueden cargar a través de una unidad formada en filas y por ello no pueden hacerlo a través de exploradores trabados en combate. *Fuente: Mda, libro ejército*
- HL37.** Si tienes 2 sacerdotes Slann en el ejército pero solamente 1 unidad de Guardia de Templo, ¿deben incluirse
- ambos Slann dentro de la misma unidad de Guardias de Templo?** No. En ese caso solamente uno de los Slann debe unirse a la Guardia del Templo, el resto no tiene porque hacerlo. Si hubiera dos unidades de Guardia de Templo, entonces ambos Slann deberían unirse a una unidad. *Fuente: Mda*
- HL38.** ¿Puede un héroe eslizón de la lista de Tierras del Sur equiparse con arco? ¡Ups!, Si, puede usar un arco corto envenenado por +10 puntos. *Fuente: Mda, libro ejército inglés*
- HL39.** Si los Terradones lanzas sus jabalinas, ¿tienen fuerza 4 (como pone en su perfil) o fuerza 3 por ser eslizones quienes disparan? Fuerza 4, el perfil es único para el conjunto de eslizón y terradón. *Fuente: Mda*
- HL40.** ¿Son las cerbatanas consideradas como armas arrojadas? Es decir, ¿no tienen penalización por alcance largo y/o movimiento? No. Por si alguien no lo sabe, la cerbatana es un tubo hueco por el que se dispara soplando un dardo. No se tira el tubo a la cabeza del enemigo... *Fuente: Mda, LUF*
- HL41.** ¿Debe el Slann de segunda generación haber lanzado con éxito un hechizo para poder usar el dado extra, o dispone de ese dado extra para cada vez que intente lanzar un hechizo? No es necesario que primero consiga lanzar con éxito el hechizo para poder usar ese dado extra. *Fuente: Mda*
- HL42.** ¿Cómo afecta el veneno de la ranita de luz a armas a dos manos y a la habilidad de escudo y arma cuerpo a cuerpo en combate? ¿Es afectada por la habilidad especial de Crom? En este caso particular, todos los bonos normales por arma mundana se mantienen. Es una excepción a la regla. *Fuente: Mda*
- HL43.** Si una unidad que causa miedo usa el Tótem Sagrado de Huanchi, ¿debe chequear el enemigo si la unidad consigue contactar al mover los 3D6 centímetros? ¿Y por pánico si ya estaba trabada en combate desde el turno anterior? Si a ambos casos, el estandarte solamente indica que no se puede reaccionar a la carga pero nada más. Así que se aplican todas las reglas de psicología normales. *Fuente: GW UK, libro ejército, LUF*
- HL44.** Si una unidad huye al ser cargada por una unidad que causa miedo y que usa el Tótem Sagrado de Huanchi, ¿es carga fallida y sólo se mueve la mitad de lo obtenido en la tirada del estandarte? No, mueves siempre los 3D6 aunque la carga no llegue. No es un movimiento de carga normal, simplemente avanza esa distancia y en caso de contactar se considera como una carga a efectos de golpear primero, etc. *Fuente: GW UK, libro ejército, LUF*

HL45. Si en el mismo turno cargo con una unidad normalmente y durante la fase de magia uso el Tótem Sagrado de Huanchi para cargar por el flanco con otra unidad contra el mismo enemigo, ¿debe la unidad enemiga chequear por pánico? No, puesto que ambas cargas se han producido en el mismo turno.
Fuente: GW UK, libro ejército, LUF

HL46. ¿Cómo se colocan las miniaturas de las unidades de Cazadores Salamandra en combate cuerpo a cuerpo? ¿Puede el jugador Hombre Lagarto colocar solamente las Salamandras en contacto con el enemigo y alinear los Eslizones tras ellas? Fíjate que las unidades de Cazadores Salamandra NO tienen ninguna regla especial que indique que sean los monstruos (las Salamandras) las que se colocan delante en combate de forma obligatoria. Es decir, que estas unidades siguen las mismas reglas de combate que el resto de unidades de hostigadores. Cuando cargan contra un enemigo deben colocar en combate al máximo número de modelos posibles, lo que generalmente acaba en una línea central de Eslizones y las Salamandras en las esquinas como en este diagrama de ejemplo:

Amarillo= enemigo



Verde= Salamandra, Azul= Eslizones

Y cuando son cargados por el enemigo se aplican las mismas reglas con la excepción de que el enemigo debe contactar con el modelo más cercano de la unidad de Cazadores Salamandra (y recuerda que una unidad de hostigadores que recibe una carga también debe colocar el máximo número de modelos en combate). De modo que si el modelo más cercano es una Salamandra, entonces pueden ser estas las que se coloquen antes en la fila frontal pero no es obligatorio colocar todas las Salamandras de la unidad en contacto con el enemigo en primer lugar (excepto la que fue cargada, por supuesto).

Fuente: Libro de ejército, Manual WHFB, MdA.

[Volver al Índice](#)

Bretonia

Bret1. Errata. Formar la lanza (página 40). La Damisela PUEDE colocarse en el centro de la segunda fila, no es obligatorio colocarla en esa posición.
Fuente: libro ejército inglés

Bret2. Errata. Virtud del Estoicismo (página 58): La virtud del estoicismo sólo permite repetir chequeos de desmoralización fallados.
Fuente: Libro ejército inglés

Bret3. Errata. Virtud de la Justa (página 59): La virtud de la justa sólo permite repetir tiradas para impactar

falladas durante una carga.
Fuente: Libro ejército inglés

Bret4. Errata. Lanza de Artois (página 61): La Lanza de Artois da a su portador la habilidad de golpe letal sólo cuando carga y no en el resto de turnos (aunque puede usarse y cuenta como arma mágica aunque no de ningún bonificador salvo el de ataque mágico).
Fuente: Libro ejército inglés

Bret5. Errata. Lanza del Dragón (página 61): Todos los ataques hechos con la Lanza del Dragón cuentan como ataques de fuego (ya sea antes o después de haber utilizado el ataque de arma de aliento).
Fuente: Libro ejército inglés

Bret6. Errata. Coraza Dorada (página 61): La Coraza Dorada proporciona una salvación por armadura de 5+, no de 6+.
Fuente: Libro ejército inglés

Bret7. Errata. Obsequio de la Damisela (página 62): El Obsequio de la Damisela proporciona la tirada de salvación especial contra la primera herida sufrida, no contra el primer impacto.
Fuente: Libro ejército inglés

Bret8. Errata. Cáliz de Rubí (página 62): El portador del Cáliz de Rubí y la unidad a la que se haya unido no podrán ser heridos por una fuente no mágica con un resultado de 3+ o mejor tras la primera herida sufrida (no es que sólo se les pueda herir con 3+).
Fuente: Libro ejército inglés

Bret9. Errata. Cornamenta de la Gran Cacería (página 62): El portador de la Cornamenta de la Gran Cacería y la unidad en la que se encuentre tiran 2D6 adicionales para perseguir y se quedan con los ocho mejores si van a caballo y con los 5 mejores si van a pie. (Este párrafo está traducido al pie de la letra y se observa que las unidades a pie también tiran dos dados adicionales y no solo uno).
Fuente: Libro ejército inglés

Bret10. Errata. Estandarte de Châlons (página 63): El enemigo no puede elegir aguantar y disparar contra la unidad que lleva el Estandarte de Châlons (este párrafo también está traducido al pie de la letra y zanja la polémica sobre la carga).
Fuente: Libro ejército inglés

Bret11. Errata: Caballeros en Pegaso. Los Caballeros en Pegaso son unidad voladora, no criatura voladora. Eso no hace que su potencia de unidad varíe, sigue siendo de 2 por modelo.
Fuente: libro ejército inglés

Bret12. Errata: Señor Bretoniano. El caballo de guerra bretoniano de las opciones del Señor Bretoniano va siempre equipado con barda.
Fuente: libro ejército inglés

Bret13. ¿El Espejo de Plata funciona contra objetos portatechizos o personajes capaces de lanzar hechizos (o su equivalente) pero que no sean

magos? Si, el Espejo de plata (Bretonia) afecta a cualquier LANZADOR de magia. A tal efecto, un Señor de las Runas o un Sacerdote Funerario que manejen su altar de guerra (el Yunque Rúnico o el Arca de las Almas, respectivamente) son considerados los lanzadores del hechizo.
Fuente: GW UK

Bret14. ¿Cuentan las virtudes como parte de los puntos destinados a objetos mágicos? Si, de modo que un Paladín tiene 50 puntos para destinar a objetos y/o virtudes.
Fuente: GW UK, libro ejército

Bret15. El Voto del Caballero indica que la unidad es inmune al pánico causado por unidades amigas y modelos con el deber del Campesino, ¿significa esto que ignoran el pánico causado por todas las unidades amigas y las unidades (amigas y enemigas) con el deber del campesino? No, significa que ignoras el pánico causado por las unidades amigas CON el deber del campesino.
Fuente: GW UK

Bret16. Si un personaje montado en Pegaso Real está a menos de 12 cms de una unidad amiga de 5+ Caballeros del Pegaso, ¿puede ser elegido como objetivo de disparos? No, porque su tamaño es similar al de la unidad.
Fuente: GW UK

Bret17. ¿Funciona el golpe letal contra los Caballeros del Pegaso? Si, son jinetes humanoides.
Fuente: GW UK

Bret18. Una unidad con el deber del campesino puede usar el Liderazgo de una unidad cercana de caballeros. Si esta unidad de caballeros se encuentra a 30 cms del general (pero no los campesinos a este), ¿puede usarse el Ld del general por parte de los campesinos? No pueden, eso es imposible.
Fuente: GW UK

Bret19. ¿Puede una unidad de Caballeros de Pegaso moverse al doble de movimiento por terreno difícil usando su movimiento por tierra, ya que son hostigadores? Aunque las reglas lo permitan, esto no es como estaban pensados. En este caso, trata los Caballeros de Pegaso que mueven por tierra como hostigadores con la excepción de que su movimiento se reduce a la mitad si mueven por terreno difícil. Esto solamente se aplica a caballería voladora.
Fuente: GW UK

Bret20. ¿Las lanzas mágicas de Bretonia son lanzas de caballería? Sí, todas ellas.
Fuente: libro ejército inglés

Bret21. ¿Puede un personaje cargar con una lanza mágica y luego cambiar a un arma normal de otro tipo en la siguiente ronda de combate? No, como se indica en el manual si un personaje está equipado con un arma mágica debe usarla durante todos los turnos del combate. Además, al inicio de la sección de objetos mágicos del libro de ejército

de Bretonia se indica que el personaje puede usar su lanza mágica durante todos los turnos, lo que supone que no tiene porque cambiarla como ocurre con una lanza de caballería normal. **Fuente:** *Manual WHFB, libro ejército inglés, LUF*

[Volver al Índice](#)

Mercenarios

Merc1. Errata: Duelistas de Véspero.

Son hostigadores, aunque la actualización dice "pueden hostigar". El hostigamiento ya no es una opción, debe decir que son hostigadores. **Fuente:** *lista ejército inglés*

Merc2. Errata: Halfling de Lumpin

Croop (Pág. 105). Dice la lista de la WD que el Regimiento mínimo viene formado por Lumpin Croop, Ned Puñojamón, y cinco halflings, incluido el portaestandarte y un músico. Ned Puñojamón es el portaestandarte, con lo que el tamaño mínimo es Lumpin Croop, Ned Puñojamón, el músico y tres halflings más. **Fuente:** *lista ejército inglés*

Merc3. Errata. Ejército mercenario. El

general mercenario puede elegir arma a dos manos por +6 puntos (del Army Builder en inglés. En el pdf original inglés tampoco viene). Incomprendiblemente, el capitán puede escoger una segunda arma de mano, pero el general no. Los enanos huyen 5D6-2 cm en vez de 5D6-3, la conversión a cm de 2D6-1 pulgadas está así en el libro de los enanos. La ristra de pistolas no es igual a la regla "armados hasta los dientes" de los enanos matores piratas. Lo correcto sería "Cuenta como un arma de mano adicional y todos los ataques de la primera ronda son de F4 y -2 TSA". **Fuente:** *lista ejército inglés*

Merc4. Errata. Ejército de Regimientos

de Renombre. Las unidades de RdR sólo se pueden alquilar como unidades singulares en otros ejércitos. En el pdf inglés está bien, pero en español las puedes contratar como especiales. **Fuente:** *lista ejército inglés*

Merc5. Errata. Ballesteros de asedio. En

el pavés, la traducción correcta es "Los ballesteros equipados con pavés tienen una TSA de 3+ tanto en cuerpo a cuerpo como en ataque de proyectiles (notar que la TSA no se mejora por el uso de arma de mano y escudo)". **Fuente:** *lista ejército inglés*

Merc6. A efectos de Desafíos, etc. ¿Se consideran personajes todas las miniaturas con nombre propio (como, por ejemplo, el Dragón de Asarnil, los Gigantes de Albión, etc.)? No, solo el líder (Asarnil y Hengist en el caso de tu ejemplo). Fuente: *lista ejército inglés*

Merc7. ¿Posee el Dragón Arsarnil alguna tirada de salvación por armadura? Sí, una de 3+ debido a su piel escamosa,

como la mayoría de los dragones.

Fuente: *lista ejército inglés*

Merc8. ¿Cómo se calculan los puntos de victoria de Asarnil y su Dragón?

Asarnil da 130 puntos, mientras que su dragón proporciona 330 puntos. **Fuente:** *lista ejército inglés*

Merc9. ¿Puede un personaje no mercenario unirse a un Regimiento de Renombre o una unidad de Mercenarios? No.

Fuente: *lista ejército inglés*

Merc10. ¿Puedes tener más de un Emisario Oscuro (o Arúspice) en tu ejército? No.

Fuente: *GW UK*

Merc11. ¿Puedes tener un Emisario Oscuro y un Arúspice en el mismo ejército? No.

Fuente: *GW UK*

Enanos del Caos

EdC1. Errata: Trabucos enanos del caos. Las filas que dan bono a la fuerza deben ser de cómo mínimo 4 miniaturas, como bien indica la lista inglesa. **Fuente:** *lista ejército inglés*

EdC2. ¿Cómo funciona exactamente un arcabuz de los Enanos del Caos en lo que respecta a aguantar y disparar como reacción a la carga?

La regla funciona igual que con cualquier otra unidad. Si el movimiento de carga se inicia en un radio de 30 cm, las miniaturas que se encuentren dentro de este radio de alcance pueden sufrir un impacto. Si las miniaturas que cargan se encuentran a una distancia mayor a 30 cm, la unidad que carga se detiene una vez alcanzada la distancia máxima de alcance de los arcabuces (se detienen a 30cm de la unidad de enanos del caos, notar que en la White Dwarf 91 hay una errata en esta frase); en este caso, solo la primera fila de la unidad que efectúa la carga estará dentro de la zona del disparo. **Fuente:** *GW UK, MdA*

[Volver al Índice](#)

Aliados Kislevitas

Kislev1. Errata: Reina del Hielo de Kislev. El caballo de guerra solamente tiene 1 herida, no 3. **Fuente:** *GW UK*

Kislev2. ¿Pueden los personajes que forman parte del contingente aliado contar para el número total de personajes permitidos en el ejército?

No. Los aliados se tratan como un ejército separado y por eso tienen su propia tabla de mínimos y máximos de personajes y unidades. **Fuente:** *GW UK*

Kislev3. Cuándo una unidad de Lanceros Alados o Legión del Grifo declara una carga frontal (y la unidad que carga tiene suficiente movimiento para completar la carga) contra una unidad Skaven, ¿pueden los Skaven aplicar la regla de "la fuerza está en el número" para sumarse el bono a su tirada de pánico? ¿O la regla de "carga gloriosa" niega a esa regla Skaven? Los Skaven pueden usar su

regla especial en este caso. **Fuente:** *GW UK, Direwolf.*

Kislev4. ¿Puede un ejército de Kislev usar mercenarios (o regimientos de renombre)? No, los mercenarios no son una opción de unidad permitida en las reglas del contingente aliado de Kislev.

Fuente: *Libro de ejército, Direwolf.*

[Volver al Índice](#)

Reinos Ogros

RO1. Errata: Matarifes (pág. 25).

Matarife y Maestro Carnicero tienen su HP cambiada en bestiario. El valor correcto es el de la lista de ejército. **Fuente:** *libro ejército, LUF.*

RO2. Errata: Gigante Sometido (pág. 41).

En la tabla de ataques cambiar "golpear con el garrote" por "estrangular con las cadenas", y "barrido con el garrote" por "barrido con las cadenas". Además, el ataque de "estrangular con las cadenas" debe indicar que solamente afecta a 1 modelo enemigo. **Fuente:** *libro ejército inglés, LUF, GW UK, Direwolf.*

RO3. Errata: Recetario halfling (pág. 64).

Debería poner que con el Mondongo de Troll solamente con un 4+ sufres la herida, en lugar de automáticamente. **Fuente:** *libro de ejército, LUF.*

RO4. Errata. Maza ogra (págs. 68 a 74).

Cuando en los personajes y unidades de ogros nombra el garrote, en realidad se refiere a la maza ogra descrita en la página 29 del libro de ejército. **Fuente:** *libro de ejército, LUF.*

RO5. Errata. Puño de Hierro Ogro (pág. 29).

En el libro inglés no pone nada de "fase de combate" así que se usa como cualquier otro arma durante todo ESE combate con el uso que hayas decidido darle al principio (arma adicional o escudo) y hasta que este finalice. **Fuente:** *libro ejército inglés, GW UK*

RO6. Errata. Máscara de Cráneos (pág. 64).

El -1 se resta a la tirada de Liderazgo, no a la característica. **Fuente:** *GW UK, Direwolf.*

RO7. Errata. Yehtis (pág. 72).

el coste correcto del Espaldagrís Yehti es de 20 puntos. **Fuente:** *libro ejército inglés*

RO8. ¿El Cazador tiene arremetida?

NO, porque es un personaje solitario que como indican sus reglas no puede unirse a otras unidades. **Fuente:** *libro ejército.*

RO9. ¿El Gargantúa es un ogro para efectos de magia ogra? NO, porque no está listado como tal en las unidades de la página 16 del libro de ejército.

Fuente: *libro ejército.*

RO10. ¿Puede usarse la salvación del Puño de Hierro Ogro contra ataques de proyectiles? No, porque como indican sus reglas el uso debe indicarse

- al inicio del combate. *Fuente: libro ejército, LUF.*
- RO11. ¿Cómo funciona exactamente el Lanzarpones del Cazador?** Es un lanzavirotes a todos los efectos, lo que significa que NO puede mover y disparar, que SI atraviesa filas, que SI causa 1D3 heridas, que NO permite salvación por armadura y que el Cazador puede girarse y disparar en cualquier dirección mientras que no lo acompañen sus tigres (en ese caso no puede porque es una unidad, tendría un arco de visión de 90 grados). *Fuente: libro ejército, GW UK, Direwolf.*
- RO12. ¿Un Cazador acompañado de sus tigres cuenta como personaje individual o como unidad?** Como unidad. *Fuente: libro ejército, LUF.*
- RO13. ¿Puedes colocar las miniaturas del Cazador y los Tigres separados unos de otros? En las fotos parece que tienen formación de hostigadores...** Pero sus reglas no indican esa posibilidad, así que no se puede. *Fuente: libro ejército, LUF.*
- RO14. ¿Un hechicero que no pueda verse afectado por disfunciones mágicas (como un Slann de 4ª generación o un Sacerdote Funerario) debe chequear en la tabla de disfunciones de Panzamagia si se ve afectado por el Corazónaverno?** NO, son inmunes a sus efectos. *Fuente: libro ejército, GW UK, Direwolf.*
- RO15. ¿Puede un Matarife dar por finalizado un hechizo que haya lanzado para así poder lanzar otro hechizo sobre la misma unidad en esa misma fase de magia, o la única manera para cambiar los hechizos que afectan a una unidad es que sean dispersados por el oponente?** Según se describe la Panzamagia, el Matarife debe poder anularlos a voluntad y lanzar nuevos hechizos mientras se cumpla la regla de que solamente sea uno el hechizo de Panzamagia afecte a esa unidad (es decir, que no puede tener dos hechizos activos afectando a la misma unidad). *Fuente: libro ejército, LUF, GW UK, Direwolf.*
- RO16. ¿Qué ocurre si un personaje afectado por un hechizo de Panzamagia en juego se quiere unir a otra unidad afectada por otro hechizo diferente de Panzamagia?** Que pierde el efecto del hechizo en cuanto abandona la unidad, como se indica en la FAQ Mag27. *Fuente: LUF, GW UK, Direwolf.*
- RO17. ¿Si un personaje afectado por un hechizo de Panzamagia se une a una unidad, ambos se beneficiarían del efecto del hechizo?** No, porque no se lanzó sobre la unidad sino sobre el personaje. *Fuente: LUF, GW UK, Direwolf.*
- RO18. ¿Los efectos negativos de los hechizos de Panzamagia se resuelven incluso si el enemigo ha dispersado el hechizo?** No, porque el hechizo ni siquiera ha llegado a activarse. *Fuente: libro ejército, GW UK, Direwolf.*
- RO19. ¿Qué ocurre con los hechizos de Panzamagia que permanecen en juego si el Matarife que los lanzó muere?** Que se anulan automáticamente y se acaba su efecto para el resto de la batalla. *Fuente: libro ejército, GW UK, Direwolf.*
- RO20. ¿Cómo se resuelven los disparos contra una unidad de Comehombres?** Puesto que son ogros con combinaciones de equipo distintas dentro de una misma unidad pero NO son personajes, NO tienen grupo de mando y NO se indica que sean modelos independientes para nada, los disparos impactan normalmente y se retiran las bajas como con cualquier otra unidad. En caso de que muera un Ogro es el jugador propietario quien decide cual de ellos retira del juego como baja. *Fuente: GW UK, Direwolf.*
- RO21. En caso de que una unidad de Comehombres tenga modelos equipados con diferentes armas, ¿puede cada Ogro utilizar un arma distinta a la de los demás modelos en combate de su unidad?** Si pero igualmente que con los disparos, todas las heridas en cuerpo a cuerpo van contra la unidad. En caso de que muera un Ogro es el jugador propietario quien decide cual de ellos retira del juego como baja. *Fuente: GW UK, Direwolf.*
- RO22. ¿Los Gnoblars de la Tirasobras se consideran pielesverdes?** Si, aunque no están sujetos a la regla de riñas. *Fuente: libro ejército, GW UK, Direwolf.*
- RO23. El Tirasobras Gnoblar no tiene la regla especial "altamente insignificantes" ¿es un error o es intencionado?** Es completamente intencionado. La muerte de un Tirasobras puede provocar chequeos de pánico. *Fuente: libro ejército, GW UK, Direwolf.*
- RO24. ¿Puede equiparse a más de un personaje con Piedraladrona Gnoblar (como ocurre con los pergaminos de dispersión)?** Solamente un personaje del ejército puede equiparse con este objeto, aunque puede llevar hasta 3 como se indica en la descripción del objeto. *Fuente: libro ejército, LUF.*
- RO25. El Puño Glotón indica que para actuar debe conseguirse una tirada de salvación exitosa por parte del portador del objeto, ¿eso incluye salvaciones especiales o solamente las de armadura?** Cualquier tipo de salvación de que disponga el personaje, ya sea normal o mágica. *Fuente: libro ejército, LUF.*
- RO26. ¿Puede un Déspota con el sobrenombre Comehermanos beneficiarse de este si no está incluido en una unidad?** No, porque según la descripción es EL quien los hace repetir la tirada, no se infunde respeto a sí mismo... *Fuente: libro ejército, GW UK.*
- RO27. ¿Hay un momento concreto para decir cuando se usa el Burlamuertes?** Antes de tirar para herir al personaje con ese sobrenombre. *Fuente: LUF.*
- RO28. ¿Impide el sobrenombre Vencebestias beneficiarse de la tozudez del hechizo de Panzamagia Partemuelas?** Si, porque hace al personaje inmune a psicología *Fuente: libro ejército, LUF.*
- RO29. ¿Los Yehtis están armados con dos armas?** NO, y da igual si están modeladas en las miniaturas. *Fuente: libro ejército, GW UK, Direwolf.*
- RO30. ¿El Aura de Escarcha afecta a los modelos amigos en contacto con los Yehtis?** Si, los únicos que no se ven afectados son otros Yehtis. *Fuente: Libro de ejército, GW UK, Direwolf.*
- RO31. Un Gargantúa debe acabar su movimiento más cerca del enemigo que al inicio el turno, ¿qué ocurre si se ve afectado por el hechizo Deseos Inalcanzables (de Slaanesh)?** Que tiene que dirigirse hacia el señuelo aunque eso lo aleje del enemigo, porque el movimiento obligatorio producido por el hechizo anula al movimiento normal del Gargantúa. *Fuente: libro ejército, LUF.*
- RO32. ¿El escudo Maldición de Orcos (Bretonia) tiene algún efecto sobre la riña de los Gnoblars?** Si, los Gnoblars son considerados pielesverdes. *Fuente: libro ejército, LUF.*
- RO33. ¿Qué ocurre si solamente algunos de los modelos de la unidad de Sueltafogos tienen línea de visión o están dentro del alcance efectivo de sus armas? ¿Tienen que recargar todos o solamente los que han disparado?** En este caso, como en todas las unidades de disparo, esos modelos se considera que han disparado pero fallan automáticamente como se indica en la página 58 del Manual. *Fuente: Manual WHFB.*
- RO34. Si una unidad de Sueltafogos pierde un 25% gracias a un resultado de fallo de sus armas ¿debe chequear por pánico?** No, puesto que esos chequeos solamente los provocan los disparos enemigos. *Fuente: Direwolf, GW UK, Manual WHFB.*
- RO35. ¿Puede un Déspota, Matón o Cazador equipado con armadura pesada o ligera (nota: los tres llevan ligera como parte de su equipo normal) también equiparse con el Protegetripas de las Fauces o el Tripa de Toro? ¿O el objeto mágico reemplaza su armadura normal?** Pueden equiparse con ese objeto además de su armadura normal. Por ejemplo un Déspota equipado con armadura pesada y

el Protegetripas de las Fauces tendría una salvación de 4+ por armadura. *Fuente: Direwolf, GW UK.*

RO36. Una unidad de Toros equipados con armas de mano y Puños de Hierro ¿pierden sus mazas ogros? No, aunque como se indica en la maza ogra sus habilidades no se acumulan. *Fuente: Direwolf, GW UK.*

RO37. ¿La omisión del Escudo Encantado en la lista de objetos mágicos comunes es un error o algo intencionado? Completamente intencionado, los Ogres no usan escudos. *Fuente: GW UK, Direwolf*

RO38. ¿El efecto especial de la Mazatrueno solamente funciona si la empuña un Déspota? Si, aunque el coste en puntos es suficiente para que la equipe un Maestro Carnicero según la descripción del arma solamente un Déspota podría usar su efecto especial. *Fuente: LUF, Libro de ejército*

RO39. ¿La Parteescudos impacta automáticamente a los carruajes, ya que el carro en sí mismo no tiene característica de Iniciativa pero sí sus tripulantes? Utiliza la Iniciativa más alta de la tripulación del carro para ese caso. *Fuente: GW UK, Direwolf*

RO40. ¿El efecto de disfunción mágica del Grancráneo afecta a los hechiceros amigos? No, debería indicar "cualquier hechicero enemigo" en la descripción del objeto mágico. *Fuente: GW UK, Direwolf*

RO41. ¿Qué ocurre si un hechicero enemigo sufre una disfunción gracias al Corazón Averno y obtiene un resultado de 1 en la tirada de disfunción de Panzamagia? Que el hechicero enemigo es destruido y todos los Matarifes sufren 1D3 heridas. El resto de hechiceros del campo de batalla no son afectados. *Fuente: GW UK, Direwolf*

RO42. Si un ejército selecciona una unidad de Tripasduras como mercenarios ¿de qué libro de ejército pueden elegir una bandera mágica? Solamente del libro de ejército de los Reinos Ogres. *Fuente: GW UK, Direwolf*

RO43. ¿Los Ogres Toro sustituyen a los Ogres de la lista de mercenarios o a los Ogres de Caos? No, son tipos distintos de Ogres. Aunque puedes usar las miniaturas para representar a cualquier tipo de Ogro, solamente los del libro de ejército de Reinos Ogres podrán usar las reglas especiales de estos *Fuente: LUF, GW UK, Direwolf*

[Volver al Índice](#)

Elfos Silvanos

ES1. Errata. Danzas de Loec (pág. 19): la danza *niebla sinuosa* lo que realmente hace es restar 1 ataque del total de que disponga el Bailarín Guerrero. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

ES2. Errata . Noble (pág. 53): el coste del águila gigante es de +50 puntos. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

ES3. Errata. Fragmento de Fimbulinvierno (pág. 64): este objeto mágico lo que hace es -1 a *impactar*, no a herir. *Fuente: libro ejército inglés*

ES4. Errata. Vara del Olmo (pág. 65): el texto correcto es "este báculo permite repetir cualquier intento de dispersión". *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

ES5. Errata. Estirpe de jinetes de Kurnous (pág. 68): el personaje también se beneficia de la regla *tatuajes talismánicos*. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

ES6. Errata: el hombre árbol causa IMPACTOS, no ataques, con su ataque de enredadera. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

ES7. Errata: cualquier número de unidades de Jinetes de Kurnous puede llevar estandarte mágico, no solamente una. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

ES8. Errata: hermanas del crepúsculo son opción de Comandante, no de héroe. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

ES9. Errata: el Coro de Tánganos PUEDE disparar a otro objetivo, no es obligatorio. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

ES10. ¿Cómo funciona exactamente la Piedra del Retoñar? En su descripción se indica claramente que debe darse una condición para funcionar, que no es otra más que el atributo de heridas del personaje se quede en 1. Para que eso ocurra, debe haber sido dañado (es mejor usar esa palabra antes que "herido" para no liarla más) y haber fallado su salvación normal sin llegar a morir. Por normal se refiere a la que tenga normalmente, que puede ir desde ninguna hasta la hipermegarmaduraextrasuperchachi delcopón...

De manera que cuando la siguiente fuente de ataques vaya contra ese personaje, este ya tiene activada la salvación especial de la Piedra del Retoñar **PERO SOLAMENTE LA PODRA USAR UNA VEZ...** de ahí la indicación de "un sólo uso" del objeto mágico.

Eso lo que debe querer decir es que si fuera herido una tercera vez no tendría salvación por la Piedra porque YA habría gastado su único uso permitido.

Y da exactamente lo mismo si es herido varias veces en el mismo turno o es de uno a otro, lo que importa es que TODAS las tiradas de una misma fuente se resuelven a la vez.

Con ejemplos para que nadie se pierda:

Un personaje que va solo por el campo a vista de todo el mundo y tiene 3 heridas totales en su perfil, lleva la Piedra del Retoñar y va equipado con armadura ligera...

...*ES HERIDO EN UN MISMO TURNO POR*

- un cañón (arma que estima y por tanto dispara la primera) que le causa 1 herida con la tirada de daños, en este caso no tendría salvación por armadura.

- y una unidad de arqueros que le causan 1 herida con la tirada de daños después de salvarse por su armadura

EN ESTE MOMENTO SE ACTIVA LA PIEDRA

- y una unidad de arcabuceros que le causa 3 heridas, que AHORA puede intentar salvar con la Piedra del Retoñar. Tira 3 dados, uno por herida sufrida y las salva todas PERO el objeto ya no le sirve más porque ha agotado su único uso.

...*ES HERIDO EN VARIOS TURNOS POR*

Turno 1

- un lanzavirote que le causa 2 heridas con la tirada de daños, en este caso no tendría salvación por armadura.

AHORA SE ACTIVA LA PIEDRA

Turno 2

- es cargado y una unidad de infantería le causa 4 heridas, que AHORA puede intentar salvar con la Piedra del Retoñar. Tira 4 dados, uno por herida sufrida y las salva todas PERO el objeto ya no le sirve más porque ha agotado su único uso.

Se podrían poner más ejemplos, pero es demasiado tedioso y además una *explicación para idiotas* tener en cuenta todos y cada uno de los posibles casos que podrían darse. Así que con esos dos ya es más que suficiente para entender de qué va la cosa. Y nada de "voy tirando una por una las heridas" porque eso, manual en mano es a todas luces ILEGAL.

Fuente: libro ejército inglés, LUF

[Volver al Índice](#)

Enanos (libro de Enero 2006)

- EN1. Errata: Piedra del Juramento (pág. 28).** En el tercer párrafo hay que eliminar ese "cada vez que es cargado". En inglés no pone eso, sino que "si la unidad es cargada el personaje puede subirse a la piedra". Tal y como está escrito en español parece que lo puede decidir en cada carga que reciben y no es así, una vez se suba a la piedra ya no puede bajarse salvo que sea forzado a huir o muera. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*
- EN2. Errata: Piedra del Juramento (pág. 28).** La regla 2 debería poner que el personaje no puede "moverse por el interior de la unidad" para evitar ambigüedades y malas interpretaciones. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*
- EN3. Errata: Piedra del Juramento (pág. 28).** La mejor traducción de la regla 4 para evitar ambigüedades es esta (además de corregir una errata gordísima con respecto a los puntos de victoria del personaje): *4) si la unidad portadora huye entonces se pierde la Piedra del Juramento. En ese caso, el personaje concede su valor en puntos de victoria al enemigo aunque sobreviva a la batalla por la deshonra que supone huir dejando la Piedra atrás. Fuente: libro ejército inglés, LUF*
- EN4. Errata: Yunque Rúnico (pág. 31).** En la Runa de la Furia y la Destrucción los impactos se distribuyen como si fueran DISPAROS, no proyectiles (parece una chorrada pero contra objetos que protegen de proyectiles no tendría efecto, y nada más lejos de la realidad). Además, es la característica de movimiento lo que se reduce a la mitad, no la capacidad. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*
- EN5. Errata. Cañón Organo (pág. 40).** En el último párrafo lo que se puede hacer es una repetición de la tirada, no es tirar un dado adicional y sumarlo. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*
- EN6. Aclaración. Runa Magistral del vuelo (pág. 44).** Esta runa por sí sola causa 1 único impacto, no el número de ataques normal del personaje. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*
- EN7. Errata. Runa de la Protección (pág. 45).** Esta runa protege contra todos los ataques de disparos y hechizos definidos como proyectiles mágicos. De nuevo, la distinción es importante porque "disparos" incluye también a las máquinas de guerra. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*
- EN8. Errata. Runa de la Resistencia (pág. 45).** Permite repetir cualquier tirada de salvación por armadura fallida, no solamente una como da a entender la traducción de GW España. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*
- EN9. Errata. Runa Magistral de Stromni Barbarroja (pág. 45).** Esta runa

afecta solamente a las unidades Enanas amigas, no a las demás. *Fuente: libro ejército inglés, LUF*

- EN10. ¿Las reglas de la Piedra del Juramento y las de orgullo artillero anulan el Odio a los Pieloverdes? Es decir, ¿deben perseguir a los pieloverdes (y abandonar la piedra o la máquina) o permanecen en su posición?** No los persiguen, la Piedra impide cualquier movimiento que no sea una huida forzada y *el orgullo artillero* indica que no deben perseguir. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN11. Si el personaje muere antes de poder usar la Piedra del Juramento, ¿la unidad sigue beneficiándose de la resistencia mágica? ¿Y si ya la ha usado y muere?** Si muere antes no pueden, pero en cambio después sí que se aplicaría. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN12. Una vez que se usa la Piedra del Juramento ¿los efectos 2,3 y 4 dejan de aplicarse cuando muere el personaje?** Solamente el efecto 3, puesto que ya no hay personaje para poder desafiar. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN13. ¿Si la unidad portadora de la Piedra del Juramento no tiene flancos al usar esta, como se resuelve el test de pánico por la Carga Gloriosa de los lanceros Kislevitas?** Obviamente, no funciona su habilidad especial para provocar pánico puesto que no puede existir carga por un flanco. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN14. ¿Puede un comandante montado en escudo ser objetivo de disparos si se encuentra a 12 cms o menos de una unidad de infantería amiga?** No, porque son considerados del mismo tamaño que la infantería Enana. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN15. ¿Cuál es el tipo de movimiento de un comandante montado en escudo? El de monstruo, a juzgar por el tamaño de su peana (20x40).** *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN16. ¿La potencia de unidad del Yunque Rúnico decrece conforme pierde dotación?** No, puesto que es imposible determinar cual es la potencia del Yunque en sí mismo. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN17. ¿Puede el Maestro Ingeniero atrincherar el Yunque Rúnico o una máquina de guerra mercenaria (como el Cercenagoblins)?** Si, nada indica en sus reglas que no funcione con cualquier máquina de guerra presente en el ejército (a excepción del Girocóptero). *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN18. ¿La Runa de la Furia y la Destrucción (del Yunque Rúnico) lanzada mediante poder ancestral también afecta al movimiento de la unidad afectada?** Si, la indicación del libro de ejército simplemente se refiere a que causa más daño del normal pero el resto de efectos se aplican de igual modo. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN19. ¿Puede una amerradora Skaven o una Doncella Espectral ser elegidos como objetivos de la Runa de Furia y Destrucción?** La amerradora no cuando esté a 8 cms de la unidad pero si en los demás casos (puesto que entonces no se trata como personaje independiente para disparos) pero la Doncella Espectral siempre está a salvo (se considera personaje independiente, como indican sus reglas). *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN20. ¿Puede un Tanque de Vapor al cargar destruir un atrincheramiento?** No, ese no es el tipo de obstáculos que puede destruir el Tanque. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN21. ¿Los Matagigantes son campeones (con todas sus reglas aplicables) o solamente mejoras de tropa? ¿Pueden tener músicos y portaestandartes?** Son exactamente como siempre han sido, campeones en unidades mixtas de Matadores, y en el caso de que toda la unidad se convierta en Matagigantes ya no hay que dirigirles impactos para matarlos porque toda la tropa es igual. Y en cuanto a los estandartes y músicos, solamente si toda la unidad es de Matagigantes puesto que en una unida mixta solamente los modelos normales de tropa (en este caso Matatrolls) pueden ser portaestandarte y músico de la unidad. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN22. ¿Cómo se resuelven los disparos contra una unidad mixta de Matatrolls y Matagigantes?** Son campeones de unidad, así que se siguen las reglas normales de disparo. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN23. Todos los modelos de la unidad deben pelear con la misma combinación de armas. Si un campeón de unidad tiene un arma distinta (ristra de pistolas para los atronadores o taladro de vapor para los mineros) ¿puede usarla en combate cuerpo a cuerpo o debe usar su arma de mano como el resto de la unidad?** Estos campeones pueden atacar con otra combinación de armas distinta de la de la tropa. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN24. ¿Puedo incluir una unidad de Barbaslargas si convierto mis Guerreros de Clan en Montaraces?** No, porque eso serían Montaraces y no Guerreros. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN25. ¿Todos los tipos de Montaraces (Guerreros, Ballesteros y Barbaslargas) deben estar equipados con armas a dos manos o solamente**

- son los Barbaslargas quienes deben llevarlas? Si, todos ellos deben llevar armas a dos manos. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN26. **¿Si conviertes a una unidad de Barbaslargas en Montaraces, aún cuentan como para la proporción de Guerreros/Barbaslargas permitidos?** No, son una unidad distinta al convertirse en Montaraces. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN27. **¿Los arcabuces que pueden llevar los ingenieros son “arcabuces enanos”?** Obviamente son arcabuces enanos. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN28. **¿Cómo afecta la pérdida de dotación a una máquina de Guerra que incluye un ingeniero (tendría 4 miembros de dotación)?** Perdería potencia de igual modo y seguiría las reglas de pérdida de cadencia de disparo según su tipo de máquina de guerra. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN29. **¿Puede ser envenenado un girocoptero, puesto que se le trata como criatura voladora pero obviamente es una máquina de guerra?** No puede ser envenenado porque es una máquina de guerra y por tanto sigue las reglas normales contra veneno del manual. La indicación de criatura voladora se refiere únicamente a su capacidad de movimiento y línea de visión. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN30. **¿Si tienes una combinación de Runa Magistral de Skalf y Runa de la Fuerza, aplicas el bonificador de esta última antes o después de la runa magistral?** La Runa de Fuerza no tendría efecto. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN31. **¿Cómo se aplica el efecto de la Runa Magistral de Skalf combinada con la Runa del Poder?** La Runa del Poder no tendría efecto. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN32. **¿Qué efecto tendría la Runa Magistral de Skalf contra el Tanque de Vapor?** Ninguno, porque el Tanque a Vapor no tiene Resistencia. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN33. **¿Como funciona la Runa Magistral de Skalf contra algo con Resistencia 9 ó 10?** Como es imposible tener una fuerza superior a 10, la tirada sería con un resultado de 4+. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN34. **Si un personaje Enano tiene grabada la Runa Magistral de Skalf en su arma y se enfrenta a un enemigo de Resistencia 1, ¿reduce su fuerza a 3?** Eso mismo...es una chorrada pero la Runa funciona de esa manera. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN35. **¿Se considera el Tanque de Vapor como Resistencia 5 para poder ser afectado con la Runa del Poder?** El Tanque de Vapor no tiene Resistencia, así que no se considera nada. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN36. **¿Si se combina la Runa Magistral del Vuelo con la Runa de Furia, cuantos ataques se causan al arrojar el arma?** 1 impacto solamente por la Runa Magistral del Vuelo, porque las runas de Furia como se indica lo que modifican es el atributo de ataques del personaje y eso no influye en modo alguno en los impactos que puede causar la Runa Magistral del Vuelo. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN37. **¿Debe un personaje Enano con un arma grabada con la Runa Magistral del Vuelo que ataque a distancia sufrir el impacto del Escudo Maldito de Caos o la Armadura de Disformidad Skaven?** ¿Cómo afecta el Escudo Rúnico de Caos a un arma con la Runa Magistral del Vuelo que se usa para atacar a distancia? Se resuelve normalmente para todos los casos, la Runa Magistral del Vuelo indica que el combate se trata como si estuvieran cuerpo a cuerpo. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN38. **¿Están las Runas Magistrales de protección limitadas a los estandartes de batalla?** Si, aunque se indica de una manera bastante ambigua en el libro de ejército. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN39. **¿El Rey Alrik sigue siendo un personaje legal ya que no aparece en este nuevo libro de ejército?** No, hasta que sea publicado oficialmente de nuevo. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN40. **Thorek indica que ocupa una opción de comandante y otra de héroe, ¿incluye esto a su Yunque Rúnico?** Por supuesto que lo incluye. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN41. **¿Añade Kraggi 1 punto a la potencia de unidad del Yunque de Thorek?** Si, es un miembro más de la unidad. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN42. **¿Thorek tiene la regla especial saber de las runas?** Obviamente, es un Señor de las Runas *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN43. **¿Es intencionado que los Montaraces de Bugman no puedan llevar ballestas a diferencia de él?** Son así de tontos en la GW, que le vamos a hacer... *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN44. **¿Thorgrim tiene la regla especial sangre real?** Obviamente, es un Señor de los Enanos. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN45. **¿Cual es la potencia de unidad de Thorgrim?** Debería ser de 5 que es lo más normal, teniendo en cuenta las reglas del escudo (que sería el equivalente) y que esto es una unidad compuesta por cinco miniaturas. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- EN46. **¿Puede el Trono del Poder ser afectado por la Anulación de Vault, ya que tiene grabada una Runa?** Pues va a ser que no... el Trono no es un objeto mágico. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*

[Volver al Indice](#)

Tormenta de Caos
Fuente: GW UK para todas

Preguntas Generales

TdC1. ¿Son oficiales las listas del libro incluso después que acabe la campaña? Sí. Pero su uso en torneos, como todas las listas de ejército, están condicionadas a las bases de cada torneo en particular.

TdC2. Si una unidad incluida en una lista de TdC no tiene restricciones de selección (es decir, no es 0-1 cuando en la lista normal si lo es), ¿debes seguir el criterio del libro de ejército original? Por ejemplo, ¿los Caballeros del Reino serían 1+ en una lista de *La Guerra de los Caballeros Novelas*, los Caballeros del Lobo Blanco serían 0-1 y los Señores Vampiro Von Carstein serían 0-1? Si no hay esas restricciones en la selección de tropas de las listas de TdC, entonces simplemente es que no las hay. DE ese modo, los Caballeros del Reino no son unidad obligatoria, se permiten varias unidades de Caballeros del Lobo Blanco en la lista de Middenheim y los Señores Vampiro Von Carstein no son 0-1. De todos modos, cualquier excepción a esta respuesta estará debidamente indicada en las FAQs de cada lista de ejército más abajo.

TdC3. Algunas unidades de los libros de ejército tienen notas que permiten que dos unidades sean escogidas como una sola opción de tropa (dos lanzavirotos Altos Elfos como singular, por ejemplo). ¿Se aplica esto a las listas de TdC? Los jugadores deben seguir las restricciones del libro para cualquier cosa menos las restricciones de selección de unidades (ver pregunta anterior). En este caso eso quiere decir que si se permite más de una unidad como una única elección de tropas en el libro de ejército, entonces TAMBIEN está permitido en la lista de TdC.

TdC4. Si una unidad incluida en una lista de TdC no tiene indicadas reglas especiales, pero las tiene en la lista del libro de ejército normal ¿deben tenerlas también? Por ejemplo, la habilidad de los matadores enanos. Si, salvo que se indique lo contrario, las reglas especiales de cada libro de ejército se siguen manteniendo.

TdC5. ¿Pueden las nuevas unidades, objetos mágicos, habilidades de matador, etc. que aparecen en las listas de TdC ser usadas en las listas normales de los libros de ejército? Solamente en caso de que se especifique expresamente (como los objetos mágicos de los Elfos Oscuros, el Cañón Infernal y el Cercenagoblins).

TdC6. Algunos tipos de tropas van equipados con dos armas de mano, ¿está el ataque extra incluido en el perfil? No, el ataque del arma extra es adicional a los listados.

[Volver al Índice](#)

Horda de Archaon

TdC7. Errata. En la página 17, en el segundo párrafo de la regla especial arrasador, debe cambiarse la penúltima frase para que diga: "Cuando el cañón infernal esté arrasando o trabado en combate, únicamente podrá escupir inmundicia en la fase de disparo".

TdC8. Errata. En la página 18, en el apartado "La selección de ejército de la Horda de Archaon", debe decir que cualquier unidad de bárbaros o guerreros del Caos formada por 25+ ó 16+ miniaturas, respectivamente, puede convertir las miniaturas indicadas sin coste alguno.

TdC9. Los guerreros de Caos pueden tener grupos de mando gratis si son 16+ modelos en la unidad. ¿Se aplica este bono a las unidades de Elegidos? Sí, porque también son guerreros de Caos.

TdC10. En un ejército normal de Caos, el Cañón Infernal puede ser escogido como unidad singular 0-1 y ocupa dos opciones de unidades singulares. ¿Cuáles son sus restricciones para un ejército de Horda de Archaon? La restricción 0-1 se anula pero sigue ocupando dos opciones de unidades singulares.

TdC11. ¿Puede el Cañón Infernal mover y disparar? ¿Puede escupir inmundicia si se mueve? Las máquinas de guerra no pueden mover y disparar. Sin embargo cuando el Cañón Infernal arrasa se le permite escupir inmundicia, tal y como pone en sus reglas especiales.

TdC12. ¿Si el Cañón Infernal carga a una unidad amiga, debe esta chequear por Terror? No.

TdC13. Si el Cañón Infernal obtiene un 6 en la tabla de fallos, todos los magos del tablero son afectados. ¿Esto incluye a Sacerdotes Guerreros, Reyes Funerarios y similares? No, sólo los modelos que se comportan como magos. Así, los Sacerdotes Funerarios son afectados pero NO los Sacerdotes Guerreros y los Reyes Funerarios.

TdC14. ¿Cómo se calculan los puntos de victoria del Cañón Infernal? Aunque sea una máquina de guerra, puesto que puede seguir causando destrucción

después que muera su dotación, decidimos que los puntos de victoria deben concederse de modo distinto al normal. Si toda la dotación ha sido destruida, el enemigo gana la mitad de puntos de victoria de la unidad. Si el Cañón Infernal en sí mismo es destruido, entonces el enemigo gana todos los puntos de victoria de la unidad aunque la dotación siga viva.

[Volver al Índice](#)

Legión Demoníaca

TdC15. ¿Los Mastines de Khorne cuentan para el mínimo de unidades básicas o no (como en el libro de Hordas de Caos)? Sí, aunque no son una unidad básica auténtica.

TdC16. Be'lakor solamente tiene 5 de los 6 hechizos del Emisario Oscuro, ¿es correcto? Sí, esos son los cinco hechizos que puede usar.

TdC17. ¿Pueden los Aulladores que tiran de un carruaje de Tzeentch hacer el ataque rasante? No.

TdC18. En una lista demoníaca, el hechizo Fuego Amarillo de la Transformación es bastante inútil ya que los demonios disponen de una tirada de salvación especial. ¿Deben tratarse los efectos del Fuego Amarillo del mismo modo que la recompensa de Esplendor Diabólico? ¿Esto se aplica también al Estandarte Maldito? Sí a ambos casos (Fuego Amarillo y Estandarte Maldito), trátalos como la recompensa de Esplendor Diabólico.

TdC19. ¿Los Aulladores tienen la restricción de unidad 0-1? No.

TdC20. Si un heraldo demoníaco tiene la Marca de Khorne, gana una salvación por armadura de 6+. Si además le das la Armadura de Khorne, ¿tendría la salvación de 4+ o es acumulativa (de modo que se quedaría en salvación de 3+)? El efecto NO es acumulativo, de modo que su salvación se quedaría en 4+.

TdC21. Las unidades de caballería demoníaca se presentan con un único perfil para el conjunto de montura y jinete. ¿Se tratan como caballería para todo lo demás? Sí, tanto para hechizos, etc. se tratan como unidades de caballería normal. También les afecta el Golpe Letal.

TdC22. Siendo caballería, ¿las nuevas unidades de caballería demoníaca tienen el bono de +1 a salvación por ir montados? Las Diablillas Montadas, Portadores del Cambio, Jinetes de Plaga, Buscadoras de Placer y Estrujasangres son todos caballería, de modo que ganan el bono de +1 a salvación por ir montados. En el caso de los Estrujasangres su salvación ya está incluida en el perfil.

[Volver al Índice](#)

Ejército de Middenland

TdC23. Errata. En la página 50, en la lista de ejército de Middenland, como unidades singulares pueden elegirse grandes cañones, no cañones de salvas.

TdC24. ¿Cómo elijo exactamente cuando quiero usar el Fragmento de Skoll? ¿O se supone que siempre está en uso y por tanto se puede usar en cualquier momento? Debes especificar que estás usándolo, así que puedes elegir cuando usarlo.

TdC25. El Maestro Cazador no puede ser designado como objetivo de disparos. ¿No es una miniatura bastante más grande (es un hombre a caballo) que el resto de la unidad (mastines)? El Maestro Cazador no puede ser designado como objetivo de disparos porque se supone que tienen el mismo tamaño que los mastines (pues tienen ambos peanas de caballería).

TdC26. La Capa de Anraheir dice que su portador causa miedo a los Minotauros. Estos normalmente son inmunes al miedo porque ellos lo causan. ¿Cómo funciona entonces? El portador de la capa causa miedo a los Minotauros incluso si estos normalmente son inmunes.

TdC27. Aunque los arcabuceros y ballesteros son unidades singulares, ¿pueden escogerse como destacamentos para las unidades básicas? No, sólo pueden ser escogidos como unidades principales, nunca como destacamentos.

[Volver al Índice](#)

Machotez de Grimgor

TdC28. Errata. En la página 57, la Koraza Dura de Pelar de Drog que porta Borgut confiere una tirada de salvación por armadura de 1+, no un +1 a la tirada de salvación.

TdC29. ¿Pueden cada unidad de orcos ser de Orcos Grandotez, o debe haber al menos el mismo número de Orcos normales como en las listas de ejército del libro de Orcos y Goblins? Puedes tener tantas unidades de Grandotez en tu ejército como quieras sin necesidad de tener el mismo número de unidades de Orcos normales. ¡Así que si quieres te puedes hacer un ejército entero de Orcos Grandotez!

TdC30. ¿Puede llevar estandarte mágico cada unidad de Orcos Grandotez y Orcos Negros? Cualquier unidad de Orcos Negros y Orcos Grandotez puede llevar un estandarte mágico.

TdC31. Los Guardas de Grimgor pueden estar armados con armas a dos manos sin coste adicional. ¿Esto también se aplica a un ejército normal de Orcos? Sí.

- TdC32. Debe haber “más” Caudillos / Grandes Jefes que Chamanes / Grandes Chamanes. ¿Quiere decir “al menos uno más” o “al menos el mismo número”?** ¿Más significa más! Deben ser MAS Caudillos y Grandes Jefes en total que Chamanes y Grandes Chamanes.
- TdC33. Los personajes Orcos Negros sólo ocupan una opción de héroe extra si van montados. ¿Cuentan como montados si van en carro?** Sí.
- TdC34. ¿Qué tamaño tiene el Kareto de Gorko?** Una peana de regimiento (100x75mm) es el tamaño más adecuado. Mira las fotografías en la página 60 del libro del libro TdC para ver dos ejemplos de Karetoz
- TdC35. ¿Borgut Machakajetoz ocupa dos opciones de héroe en la lista de los Machotez de Grimgor?** No, Borgut solo ocupa una opción de héroe aunque si que ocupa dos en un ejército normal de Orcos.
- [Volver al Indice](#)
- Matadores de Karak Kadrin**
- TdC36. Errata. En la página 63, las Hachas de Kadrin de Garagrim Puñohierro están inscritas con la Runa de los Agravios en vez de la Runa Magistral del Rencor.**
- TdC37. Errata. Personajes Matadores.** Las únicas runas que pueden llevar los personajes matadores (excepto el portaestandarte de batalla, que puede llevar de protección también) son RUNAS DE ARMAS, no cualquier runa... así que nada de salvaciones especiales por talismanes.
- TdC38. ¿Puedo usar el Cercenagoblins como un regimiento de renombre en un ejército de mercenarios?** Sí. Ocuparía una opción de unidad singular y una opción de héroe.
- TdC39. Si la regla “¿Mira Snorri, troll s!” lleva a los matadores en contacto con exploradores enemigos ¿cuenta cómo si cargaran? ¿Puede el enemigo declarar una reacción?** Si, y no habría reacción a la carga excepto mantener la posición.
- TdC40. En la Hermandad de Grimmir no se especifica que sean inmunes a desmoralización y no aparecen en las reglas de matadores en el libro de ejército de los enanos. ¿Son inmunes a desmoralización?** Siguen siendo Matadores así que tienen todas las reglas aplicables a estos, por lo que serán inmunes a desmoralización.
- TdC41. ¿Puede una unidad de la Hermandad de Grimmir llevar un estandarte con la Runa Magistral de Grimmir?** No. Aunque la unidad pueda llevar un estandarte rúnico de hasta 50 puntos solo el Portaestandarte de Batalla puede elegir runas magistrales.
- TdC42. ¿Puede un personaje matador de un ejército normal de Enanos usar habilidades de matador?** No.
- TdC43. Los piratas de Long Drong siempre atacan con sus pistolas con F4 y poder de penetración. ¿Se beneficia este ataque de la habilidad de Matador?** No.
- TdC44. ¿Pueden usarse los Tatuajes de Grimmir (resistencia a la magia 1 en un alcance de 15 cm) contra hechizos que afecten un área en lugar de una unidad, como la Invocación de Nehek, si parte del área esta dentro del alcance de 15 cm de los tatuajes?** Sí. Aunque no haya ningún modelo concreto como objetivo, si el hechizo es lanzado dentro de los 15 cm la resistencia a la magia surtiría efecto.
- TdC45. ¿Cómo funciona exactamente un Buscamuertes?** Los Buscamuertes hacen impactos dirigidos, de modo que los golpes que dan a las miniaturas en contacto directo deben diferenciarse de las que impactan de 4+ a la hora de herir. Por eso en sus reglas indica que los supervivientes devuelven golpes con un penalizador de -1 a impactar al Buscamuertes (obviamente los supervivientes que puedan atacarle por contacto directo o reglas de armas como lanzas).
- TdC46. Si dos Buscamuertes están en contacto con un único modelo enemigo (como un carruaje), ¿cuántos impactos recibe el modelo enemigo?** 1D3 por cada Buscamuertes en contacto.
- TdC47. ¿Cuales son las reglas del nuevo libro de ejército Enano que deben usarse en conjunto con la lista de Matadores?** Hasta que la GW no lo aclare oficialmente, nuestro consejo es que sigan usándose las reglas del libro con el que se diseñaron... es decir, el antiguo. *Fuente: libro ejército inglés, GW UK, LUF*
- [Volver al Indice](#)
- Culto de Slaanesh**
- TdC48. ¿Permite la recompensa demoníaca Avatar de Slaanesh del Ungido repetir el chequeo de inestabilidad de las unidades de Diablillas?** No, porque las unidades demoníacas no tiran chequeos de desmoralización
- TdC49. Si un Ungido es convertido en hechicero ¿puede usar armadura / escudo y seguir lanzando hechizos?** El Ungido puede llevar Armadura de Caos, armadura mágica y escudos mágicos y lanzar hechizos, pero no puede lanzar ningún hechizo si lleva otro tipo de armadura mundana (incluyendo escudos).
- TdC50. Las Diablillas montadas siguen las reglas de la descripción de la lista de Legión Demoníaca. ¿Tienen liderazgo 9 y tirada de salvación especial 5+?** No. No se benefician de los bonos de la Legión Demoníaca. Las Diablillas montadas del Culto de Slaanesh tienen liderazgo 8 y aura demoníaca de 5+ en lugar de la salvación especial.
- TdC51. Si una unidad de caballeros gélidos tiene el Estandarte de las Sombras Vivas y falla su chequeo de estupidez, ¿puede elegir huir (y por tanto reagruparse automáticamente) cuando son cargados?** Sí. Esto es así porque aunque una unidad al volverse estúpida se hace inmune a psicología el estandarte específica que puede ser usado por unidades inmunes a psicología.
- TdC52. ¿Puede una unidad con furia asesina usar el Estandarte de las Sombras Vivas para declarar huida de una carga?** No.
- TdC53. El bono de +1 a lanzar hechizos de Slaanesh ¿es acumulativo o sustituye al bono normal que tienen las Hechiceras Elfas Oscuras (como se indica en su libro de ejército)?** El bono NO es acumulativo con el bono normal descrito en el libro. Esto se debe a que están usando magia de Slaanesh en lugar de los hechizos habituales.
- TdC54. ¿Pueden la Gran Hechicera y el Noble montar en Pegasos Negros?** Pueden usar todas las opciones normales del libro pero con las excepciones indicadas. Ha sido un olvido no incluir el texto de la Gran Hechicera como en las opciones del Noble.
- [Volver al Indice](#)
- El Ejército de Sylvania**
- TdC55. Si un marcador de tumba se dispersa hasta la zona de despliegue del enemigo ¿puedo colocarlo ahí?** Sí.
- TdC56. ¿Qué ocurre si hay una unidad encima de un marcador de tumba?** Al menos una miniatura debe de ser alzada a 15 cms del marcador, y no puede estar a menos de 3 cms de una unidad enemiga. Si esto no es posible, no se puede alzar ninguna unidad. Si las miniaturas alzadas se añaden a una unidad existente, entonces al menos una parte de la unidad debe estar a 15 cms del marcador de tumba.
- TdC57. Cuando intento alzar una nueva unidad de Lobos Espectrales con el Poder Vampírico Reanimar a los Lobos ¿necesito invocar 5 o más modelos para que el hechizo funcione?** Sí. Al igual que al tratar de alzar cualquier otra unidad, si se crean menos de 5 modelos el hechizo ha fallado y no se colocan miniaturas en el tablero.
- TdC58. Si un vampiro Von Carstein lanza la Invocación de Nehek ¿crea Leva/Milicia o unidades normales del libro de Condes Vampiro?** En un ejército Von Carstein sustituye las unidades de esqueletos por Leva Sylvania y las de Zombis por Milicia Sylvania

cuando lanzas la Invocación de Nehek. Podrán ir armados con cualquier opción permitida para la Leva o la Milicia (así, si se alza una unidad de Milicia podrá llevar armadura ligera y podrá estar armada con lanza y escudo, alabarda y escudo o ballesta).

TdC59. Las opciones de equipo de la Milicia Silvania no son muy claras. ¿Es “lanza y escudo, o alabarda sin escudo” o “escudo más lanza o alabarda”? La milicia Silvania viene con armadura ligera y escudo, y o bien una lanza o bien una alabarda (pero no ambas).

[Volver al Índice](#)

La Guerra de los Caballeros Novales

TdC60. Los Peregrinos de Batalla aparecen como unidad singular, ¿van acompañados de un Relicario del Grial? Esa tropa debería ser “Relicario del Grial y Peregrinos de Batalla”, al igual que en el libro de ejército de Bretonia.

TdC61. ¿Es obligatorio el Portaestandarte de Batalla en la lista de TdC? ¿Tiene el ejército la opción de héroe adicional al igual que las listas de Bretonia normal? Si, el Portaestandarte de Batalla es obligatorio y el ejército tiene una opción de héroe adicional (ver páginas 64 y 65 del libro de ejército de Bretonia para más detalles).

TdC62. ¿Son los Caballeros Pegaso una unidad 0-1? Si, son 0-1 a menos que el general esté montado en un Pegaso Real.

[Volver al Índice](#)

Los Skaven del Clan Eshin

TdC63. Las reglas de Bajo el Velo Protector de la Noche dicen “no se puede disparar, cargar ni lanzar hechizos contra objetivos a los que no se pueda ver” ¿Pueden los hechizos que no requieran línea de visión ser lanzados a objetivos dentro del alcance de esta regla especial? Sí. Esta es una

regla especial sobre la línea de visión que representa que la batalla tiene lugar de noche. Si un hechizo no requiere línea de visión, entonces puede ser lanzado.

[Volver al Índice](#)

Patrulla Marítima de los Altos Elfos

TdC64. Errata. Añadir a la página 94

Unidades Especiales
2+ Exploradores del Mar de Lothorn
(Guerreros Sombríos)
Águilas Gigantes

TdC65. Errata. Añadir a la página 94. Insertarlo entre el segundo y el tercer párrafo de la regla especial Señor de las Nieblas: “Ninguna unidad enemiga puede ser objetivo de disparos por segunda vez durante este turno de disparo, a menos que todas las unidades enemigas en la mesa hayan sido objetivo al menos una vez. Ninguna podrá ser disparada por tercera vez en esta ronda de disparo a menos que todas lo hayan sido ya dos veces, etc.”

TdC66. ¿Que va primero, el turno extra de disparo o el rezo de los bretonianos para la Bendición? El Rezo de los Bretonianos va antes del disparo del Señor de las Nieblas

TdC67. Una Serpiente Marina debe realizar un chequeo de liderazgo inmediatamente si falla una tirada de regeneración. Si no hay tirada de regeneración (por ejemplo por un ataque de fuego) ¿qué ocurre? El chequeo de liderazgo se hace si la Serpiente falla la tirada de regeneración. Si no hay tirada de regeneración no puede ser fallada con lo que la Serpiente no debe chequear.

TdC68. ¿Puede la Compañía del Barco armada con lanzas pelear con 3 filas como el resto de los Altos Elfos? Si, siguen siendo Altos Elfos.

TdC69. ¿Deben realizar chequeos de pánico las unidades afectadas por el turno de disparo del Señor de las Nieblas? No.

TdC70. Si dos Patrullas Marítimas se enfrentan ¿quién dispara primero con la regla especial de Señor de las Nieblas? Tira un dado para ver quien dispara primero. Quien saque el resultado más alto puede elegir una de sus unidades y disparar con ella. Entonces el enemigo elige una de sus unidades y resuelve su disparo. Continúa alternando los disparos de las unidades hasta que todas las que puedan disparar lo hayan hecho.

TdC71. ¿Se aplica el Honor Señor de las Nieblas y la excepción de la regla Intrigas de la Corte sólo al Señor de los Mares Aislinn? Si uso la Patrulla Marítima como ejército fuera de la campaña y elijo tener el ejército liderado por un Señor de los Mares distinto a Aislinn, ¿se beneficiará también del Honor Señor de las Nieblas y la excepción a la regla Intrigas en la Corte? El honor de Señor de las Nieblas y la excepción a la regla Intrigas de la Corte se aplican a todos los Señores de los Mares. El nombre del Señor de los Mares durante la campaña resulta ser Aislinn pero no está considerado como un “personaje especial”.

TdC72. ¿Pueden los personajes desplegados con unidades de Guardia del Mar o Exploradores del Mar disparar durante el turno de disparo extra del Señor de las Nieblas? Sí

TdC73. ¿Puede un Señor del mar (o Comandante) con la Gema Radiante de Hoeth o el Honor Maestro del Saber actuar como mago a efectos de la regla Invocada de las Profundidades? No, la regla especial se refiere sólo a los Tejedores de Tormentas y Magos de Niebla

TdC74. Durante el turno especial de disparo del Señor de las Nieblas, ¿pueden dirigirse los disparos a los flancos de las unidades enemigas? ¡No!

HOJA DE REFERENCIA DE PEANAS Y POTENCIAS DE UNIDAD (GW UK y LUF)

NOTAS:

* las máquinas de guerra tienen una potencia igual a su número actual de dotación. El valor listado es el inicial.

** los carros Goblin con un lobo extra deben estar montados en peanas de 75x100.

*** los carros élficos con corceles extra deben estar montados en peanas de 75x100 (para 3 corceles) ó 100x100 (para 4 corceles).

**** el Cañón de Disformidad debe tratarse como un carro, la dotación NO se mueve separadamente del cañón como ocurre con otras máquinas de guerra.

CONDES VAMPIRO	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Personaje montado en Pesadilla	25x50	2
Personaje montado en Pesadilla Alada	50x50	4+1
Personaje montado en Dragón Zombi	50x50	6+1
Necrófago, Zombi, Guerrero Esqueleto, Guardia de los Túmulos, Doncella Espectral	20x20	1
Lobo Espectral, Caballero Negro	25x50	2
Bandada de Murciélagos	40x40	1
Murciélagos Vampiro	40x40	1
Hueste Espectral	40x40	3
Carruaje Negro	50x100	5

PERROS DE LA GUERRA	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Personaje montado en caballo de guerra	25x50	2
Personaje montado en Pegaso	40x40	3+1
Piquero, Ballestero, Duelista, Enano, Incursor Nórdico, Guardaespaldas del Pagador, Halfling	20x20	1
Caballería pesada, Caballería ligera	25x50	2
ogro	40x40	3
Cañón, Olla Caliente	-	3*

REYES FUNERARIOS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Personaje montado en carro	50x100	3+1
Personaje montado en corcel esquelético	25x50	2
Guerrero Esqueleto, Guardia del Sepulcro	20x20	1
Caballería Ligera Esquelética, Caballería Pesada Esquelética	25x50	2
Enjambre Funerario	40x40	3
Carro de Guerra	50x100	3
Ushabti	40x40	3
Buitre de Nehekharu	40x40	1
Golem Escorpión	50x50	4
Gigante de Hueso	50x50	6
Lanzacráneos	-	3*
Settra montado en su carro	100x100	6+2

ALTOS ELFOS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Personaje montado en corcel élfico	25x50	2
Personaje montado en águila gigante	40x40	3+1
Personaje montado en Grifo	50x50	4+1
Personaje montado en Dragón	50x50	6+1
Personaje montado en carro	50x100	4+1
Arquero, Guardia del Mar, Lancero, Guerrero Sombrío, Maestro de la Espada, Guardia del Fénix, León Blanco	20x20	1
Yelmo Plateado, Príncipe Dragón, Guardián de Ellyrion	25x50	2
Carruaje de Tiranoc	50x100	4***
Lanzavirotes de repetición	-	2*
Águila gigante	40x40	3

REGIMIENTOS DE RENOMBRE	Peana (mm)	Potencia Unidad
Legión de Pirazzo, Asesinos de Vesperto, Hombres-Oso de Urslo, La Compañía Maldita, Compañía Leopardo, Ballesteros de Asedio, Compañía Alcatani, Tiradores de Miragliano, Guardia Republicana de Ricco, Matadores Piratas de Long Drong, Gallos de Pelea de Lumpin Croop, Hengus, cazadores de Brujas	20x20	1
Perros del Desierto, Cazadores de Volland, Jinetes Lobo de Oglá Khan, Incursores de Tichi Huichi	25x50	2
Asarnil	50x50	6+1
Artillería a caballo de Bronzino	-	3*
Hombres Pájaro de Catrazza	40x40	1
Gigante de Albión	50x50	5
Orcos acorazados de Ruglud	25x25	1
ogros de Golfag	40x40	3

ENANOS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes	20x20	1
Ballestero, Minero, Montaraz, Atronador, Guerrero, Barbalarga, Rompehierros, Martillador, Matador	20x20	1
Lanzavirotes, Cañón, Catapulta, Cañón Lanzallamas, Cañón Organo	-	3*
Girocóptero	40x40	3
Yunque de la Perdición	60x60	5
Thorgrim	40x60	5
Thorek con Kraggi (sin él, -1 p.u.)	60x60	6

ELFOS OSCUROS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Personaje montado en carro	50x100	4+1
Personaje montado en corcel oscuro o Gélido	25x50	2
Personaje montado en Pegaso Negro	40x40	3+1
Personaje montado en Dragón Negro	50x50	6+1
Personaje montado en Mantícora	50x50	4+1
Corsario, Guerrero, Verdugo, Arpía, Sombra, Elfa Bruja, Guardia Negra	20x20	1
Jinete Oscuro, Caballero Gélido	25x50	2
Carro de Gélidos	50x100	4
Lanzavirotes de repetición	-	2*
Hidra de Guerra	50x100	6
Aprendices	20x20	1

BRETONIA	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Personaje montado en caballo de guerra	25x50	2
Personaje montado en Pegaso	40x40	3+1
Personaje montado en Hipogrifo	50x50	4+1
Hombre de Armas a caballo, Caballero Novel, Caballero del Reino, Caballero Andante, Caballero del Grial	25x50	2
Hombre de Armas, Arquero	20x20	1
Trebuchet	-	4*
Caballeros en Pegaso	40x40	2
Relicario del Grial	40x60	6
Peregrinos del Grial	20x20	1

ENANOS DE CAOS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Personaje Centauro Enano de Caos	25x50	2
Personaje montado en Gran Taurus o Lammasu	50x50	4+1
Hobgoblin Eскурridizo, Goblin, Hobgoblin, Guerrero Enano de Caos, Trabuco Enano de Caos	20x20	1
Jinetes Hobgoblins, Centauros Enanos de Caos	25x50	2
Orco Negro, Guerrero Orco, Arquero Orco	25x25	1
Lanzavirotes Hobgoblin, Lanzacohetes de Muerte	-	2*
Cañón Estremecedor	-	3*

IMPERIO	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Personaje montado en caballo de guerra	25x50	2
Personaje montado en Pegaso	40x40	3+1
Personaje montado en Grifo	50x50	4+1
Arquero, Ballestero, Lancero, Espadachín, Compañía Libre, Alabardero, Arcabucero, Gran Espadero, Flagelante	20x20	1
Orden de Caballeros, Caballeros del Lobo Blanco, Herrerueros	25x50	2
Cañón, Mortero, Cañón de Salvas	-	3*
Tanque a Vapor	80x120	10

HORDAS DE CAOS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personaje Mortal a pie	25x25	1
Personaje montado en Corcel de Caos	25x50	2
Personaje montado en carro	50x100	4+1
Personaje montado en Montura Demoníaca	50x50	3+1
Personaje montado en Dragón de Caos	50x50	6+1
Demonio Mayor, Príncipe Demonio	40x40	3
Devorador de Almas	50x50	7
Gran Inmundicia	50x50	10
Guardián de Secretos, Señor de la Transformación	50x50	6
Guerreros de Caos, Bárbaros de Caos, Desangradores, Diablillas, Portadores de Plaga, Horrores, Incineradores, Furias de Caos	25x25	1
Diablillas montadas, Mastines de Khorne, Jinetes Bárbaros de Caos, Mastines de Caos, Caballeros de Caos	25x50	2
Carros de Caos	50x100	4
Aulladores de Tzeentch	40x40	1
Nurgletes	40x40	3
Engendro de Caos	40x40	3

BESTIAS DE CAOS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personaje Bestial a pie	25x25	1
Personaje montado en carro	50x100	4+1
Minotauro de la Condención	40x40	3
Gor, Ungor, Bestigor	25x25	1
Mastín de Caos, Centigor	25x50	2
Carro de Tuskgor	50x100	4
Troll de Caos, Minotauro, ogro de Caos, Dragón ogro	40x40	3
Shaggoth, Gigante de Caos	50x50	6

ORCOS Y GOBLINS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personaje a pie Goblin y Goblin Nocturno	20x20	1
Personaje a pie Orco, Orco Negro y Orco Salvaje	25x25	1
Personaje montado en Lobo o Jabalí	25x50	2
Personaje montado en Serpiente Alada	50x50	5+1
Personaje montado en carro	50x100**	4+1
Goblin, Goblin Nocturno, Garrapatos	20x20	1
Arkeror Orco, Orco Negro, Guerrero Orco, Orco Salvaje, Ezpabilagoblins	25x25	1
Jinete de Lobo Goblin, Jinete de Jabalí Orco u Orco Salvaje	25x50	2
Snotlings	40x40	3
Carro de Lobos, Carro de Jabalíes	50x100**	4
Lanzapiedroz, Lanzapinchoz	-	3*
Lanzagoblins	-	3
Troll	40x40	3
Vagoneta Snotling	50x50	4
Gigante	50x50	6

HOMBRES LAGARTO	Peana (mm)	Potencia Unidad
Mago Sacerdote Slann	50x50	5
Saurio Escamadura, Saurio Viejaestirpe	25x25	1
Chamán Eslizón, Jefe Eslizón	20x20	1
Personaje montado en Gélido	25x50	2
Personaje montado en Carnosaurio	50x50	5+1
Guerrero Saurio, Guardia del Templo	25x25	1
Hostigador Eslizón, Eslizón Camaleón	20x20	1
Enjambre de Jungla, Kroxigor	40x40	3
Guerreros Gélidos	25x50	2
Terradón	40x40	1
Estegadón	50x100	8
Salamandra	40x40	3
Batidor Eslizón	20x20	1

SKAVEN	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes a pie	20x20	1
Vidente Gris montado en Campana Gritona	40x60	4+1
Guerrero de Clan, Esclavo, Rata Gigante, Corredor de Sombras, Lanzador de viento envenenado, Alimaña, Acechante Nocturno, Señor de las Bestias, Monje de Plaga, Portador del Incensario	20x20	1
Horda de ratas, Rata ogro	40x40	3
Mosquete Jezzail, Amerratadora, Lanzallamas de Disformidad	25x50	2
Cañón de Disformidad	50x100	3****

ELFOS SILVANOS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Personajes Elfos a pie	20x20	1
Drycha	25x25	1
Personaje montado en Unicornio	50x50	3+1
Personaje montado en Dragón Forestal	50x50	6+1
Personaje montado en Rey de los Ciervos	50x50	3+1
Personaje montado en corcel élfico	25x50	2
Personaje montado en águila gigante	40x40	3+1
Guardián del bosque, Guardián Eterno, Forestal, Bailarín Guerrero	20x20	1
Jinete del Bosque, Jinete de Kurnous	25x50	2
Dríade	25x25	1
Aguila Gigante	40x40	3
Jinete de Halcón	40x40	2
Hombre Arbol	50x50	5
Milenario	50x50	6
Arbóreo	40x40	3

REINOS OGROS	Peana (mm)	Potencia Unidad
Déspota, Matón, Ogros Toro, Tripaduras, Sueltafuegos, Comehombres, Yehtis, Matarife, Maestro Carnicero	40x40	3
Cazador	50x50	3
Tigres colmillos de sable	25x50	2
Gargantúa	40x40	4
Guerreros y Tramperos Gnoblers	20x20	1
Tirasobras	50x100	5
Gigante Sometido	50x50	6
Skrag, Grasiensus	50x100	6

[Volver al Índice](#)