



ORDER

FAQs oficiales, Versión 1.2

A pesar de que nos esforzamos para que nuestros reglamentos sean perfectos, a veces ocurren errores, o la intención de una regla no queda tan clara como debería. Estos documentos contienen correcciones a las reglas y proporcionan respuesta a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan periódicamente, cada uno tiene un número de versión; cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión y los cambios respecto de la versión anterior se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

ERRATA

REALMGATE WARS: GODBEASTS

Página 282 – Tauroi Warclan

Cambia el tercer punto bajo Organización para que diga: “1 o más unidades de Flagellants”

GRAND ALLIANCE: ORDER

Página 177 – Runelord, Saber de las runas

Añade lo siguiente al final del primer párrafo:

“Una unidad afectada por un poder de Saber de las runas no puede ser elegida de nuevo en la misma fase.”

Página 199 – Spyreheart Warhost

Cambia el primer punto bajo Organización para que diga: “2 unidades elegidas en cualquier combinación de la siguiente lista: Flamespyre Phoenix, Frostheart Phoenix. Ninguna de las dos unidades puede ser montada por un Anointed.”

STORMCAST ETERNALS

Página 132– Celestial Vindicators Warrior Chamber, Lazos de odio

Adicionalmente, los Paladins de una Celestial Vindicators Hammerstrike Force pueden desplegarse a 12” o menos de los Prosecutors de la Hammerstrike Force en lugar de a 6”.

KHARADRON OVERLORDS

Página 92 – Barak-Nar, Rasgo de mando, Campeón del avance

Cambia la última frase para que diga:

“Las unidades Barak-Nar amigas no tienen que realizar chequeos de acobardamiento mientras estén a 3” o menos de tu general.”

Página 98 – Rasgos de mando, Estrella en ciernes

Cambia el texto de reglas para que diga:

“Las unidades amigas pueden usar el atributo Bravery de tu general en lugar del suyo propio mientras estén a 3” o menos de él.”

Página 99 – Rasgos de batalla, Confiar en la Aetermática, no en la superstición

Cambia la última frase para que diga:

“Si ya podía intentar disipar un hechizo, entonces puede intentar disipar un hechizo adicional.”

Página 101 – Armas aetermáticas, Explotaoídos choqueeaetéreo

Cambia la primera frase para que diga:

“Si cualquier miniatura es eliminada por esta arma, su unidad debe realizar un chequeo de acobardamiento inmediatamente después de que resolver todos los ataques del portador.”

Página 101 – Tesoros de los Puertos Celestes, Lupa de aetervisión

Cambia la última frase para que diga:

“Si ya podía intentar disipar un hechizo, entonces puede intentar disipar un hechizo adicional.”

Página 127 – Iron Sky Command, Señores de los Cielos

Cambia el texto de reglas para que diga:

“Suma 1 al atributo Bravery de las unidades amigas mientras estén a 12” o menos del Arkanaut Ironclad de este batallón.”

Página 127 – Iron Sky Command, Guardia de confianza

Cambia la primera frase para que diga:

“Mientras un **HERO** amigo esté a 3” o menos de la Arkanaut Company de este batallón, puedes tirar un dado cada vez que asignas una herida o una herida mortal al héroe y ésta no es ignorada.”

Página 128 – Iron Sky Squadron, Corsarios intrépidos
Cambia el texto de reglas para que diga:
“En el turno en que una Arkanaut Company de este batallón desembarca de una Arkanaut Frigate de este batallón, puedes repetir las tiradas para correr y de carga de esa Arkanaut Company.”

Página 136 – Aether-Khemist, Potenciamiento aetérico
Cambia el texto de reglas para que diga:
“En tu fase de héroe, puedes declarar que un Aether-Khemist usa su anatomizador atmosférico para potenciar las armas de los Arkanauts cercanos. En tal caso, elige una unidad **SKYFARERS** amiga a 10" o menos del Aether-Khemist y, a continuación elige un único tipo de arma que lleven las miniaturas de esa unidad. Hasta el final de tu siguiente fase de héroe, suma 1 al atributo Attacks de dicho tipo de arma cuando sea utilizada por cualquier miniatura de esa unidad. Una misma arma no puede ser potenciada más de una vez por fase de héroe.”

Página 136 – Aether-Khemist, Aislamiento atmosférico
Cambia el texto de reglas para que diga:
“Resta 1 al atributo Attacks de las armas de combate (melee weapons) enemigas, hasta un mínimo de 1, mientras la miniatura que las está usando se encuentre a 3" o menos de algún Aether-Khemist.”

Página 138, 139, 142 y 143 – Arkanaut Ironclad, Arkanaut Frigate, Endrinriggers y Skywardens, Arpón aéreo (Skyhook)
Cambia el texto de reglas para que diga:
“Una vez resueltos todos los ataques de esta unidad, si se ha asignado a una unidad enemiga alguna herida del arpón aéreo de esta unidad y no ha sido ignorada, puedes mover esta unidad 1D6", siempre y cuando termine su movimiento más cerca de lo que estaba de una de las unidades enemigas a las que se asignaron heridas de arpón aéreo.”

Página 140 – Grundstok Gunhailer, Cañón taladrador (Drill Cannon)
Cambia el valor del atributo Range a 24".

Página 140, 142 y 143 – Grundstok Gunhailer, Endrinriggers y Skywardens, Cañón taladrador (Drill Cannon)
Cambia el valor del atributo Damage a 1D3.

Página 142 y 143 – Endrinriggers y Skywardens, Arpón aéreo (Skyhook)
Cambia el valor del atributo Damage a 1D3.

FYRESLAYERS

Páginas 107 y 110 – Auric Runeson en Magmadroth y Auric Runeson, Rabia explosiva
Cambia la última frase para que diga:
“Además, resta 1 al atributo Bravery de la unidad hasta tu siguiente fase de héroe.”

SYLVANETH

Página 133 – Drycha Hamadreth, Colonia de ninfas polilla
Cambia la segunda frase para que diga:
“Cuando ataca con su colonia de ninfas polilla, tira 10 dados por cada unidad enemiga que esté dentro del alcance que se muestra en la tabla de daño.”

Páginas 134, 135 y 136 – Spirit of Durthu, Treelord Ancient y Treelord, Pisotón terremoto
Cambia la primera frase para que diga:
“Al inicio de la fase de combate, tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de alguna miniatura con esta habilidad.”

FAQs

P: ¿Cómo funciona la habilidad curativa del Lord-Castellant?

R: Si el Lord-Castellant toma como objetivo de su farol protector a una unidad Stormcast Eternal, cada resultado de 7 o más que obtenga esa unidad en una tirada de salvación hasta la siguiente fase de héroe cura de inmediato una herida a una miniatura y, además, esto sucede teniendo un modificador de +1 a sus tiradas de salvación. Si estás haciendo varios ataques al mismo tiempo (tirando todos los dados para golpear, herir y salvar) esto significa que primero tendrás que curar todas las heridas por las salvaciones de 7 o más y luego aplicar el daño infligido por las heridas no salvadas.

P: Al usar el warscroll de la Thunderstrike Brotherhood, ¿puedo dejar 1 sola unidad en el Reino Celestial o se pueden dejar todas las unidades del warscroll en “reserva”?

R: Cuando uses una Thunderstrike Brotherhood puedes dejar tantas unidades como quieras en el Reino Celestial.

P: ¿La habilidad “Líder del camino” obliga a que toda la unidad transportada quede a 5" o menos del Knight-Azyros?

R: No, la unidad debe quedar a 5" o menos del Knight-Azyros. Cuando una regla te indique que midas la distancia hasta una unidad en realidad se mide desde y hasta la miniatura más cercana de dicha unidad.

P: El warscroll del Lord-Celestant en Dracothe no incluye la descripción del escudo que lleva consigo.

R: En caso de que la miniatura lleve un escudo trueno de sigmarite tiene exactamente la misma habilidad que el Lord-Celestant en Stardrake con escudo. Hemos incorporado la habilidad a la versión del warscroll que está en la página web y en la aplicación.

P: Como afortunado poseedor de un Stardrake tengo una pregunta. Digamos que un Bloodthirster está en combate con una unidad de Paladins que lo dejan con 4 heridas restantes y se agrupa un Stardrake. ¿Tiene efecto la habilidad Fauces cavernosas con un resultado de 5 o más, o para que el Bloodthirster sea devorado necesito superar el número indicado en el atributo Wounds del warscroll de esa miniatura?

R: La tirada de Fauces cavernosas tiene que superar el atributo Wounds indicado en el warscroll de la unidad.

P: Con el Tajo hendedor de los Decimators, ¿el Decimator ataca tantas veces como miniaturas haya dentro del alcance del arma o simplemente cambia el atributo Attacks del hacha de trueno, igualando al número de miniaturas que haya a su alcance?

R: El atributo Attacks es igual al número de miniaturas de la unidad objetivo que haya dentro del alcance.

P: Unidades Seraphon, concretamente Terradon Riders y Ripperdactyl Riders. ¿Significa su habilidad Descenso en picado que normalmente están volando alto y no les alcanzan los ataques en combate a menos que desciendan hasta el suelo?

R: No. Significa que debes medir las distancias desde y hasta la miniatura en la posición que ocupa en su peana de volador, excepto cuando hace un Descenso en picado, en cuyo caso medirás desde y hasta la miniatura como si estuviera posada en el suelo (supón que está a ras de suelo y mide, no es necesario tumbar la miniatura ni quitarla de su soporte).

P: El Saurus Oldblood en Carnosaur es el único Saurus que no puede "morder". ¿Se trata de un error? ¿Es tan viejo que se le han caído los dientes?

R: Un veterano tan curtido como él no se bajará de su Carnosaur para emprenderla a mordiscos con el enemigo. No sería propio de alguien de su edad.

P: ¿Puedo usar la habilidad Herald cósmico de un Skink Starseer para hacer que mi oponente repita su tirada de dados?

R: Sí.

P: Si una unidad de Eternal Guard usa su habilidad Fortaleza de ramas ¿pierde los efectos de la habilidad en caso de moverse para agruparse en la fase de combate?

R: Si la Eternal Guard usa Fortaleza de ramas no puede hacer movimientos de ningún tipo hasta su próxima fase de héroe, lo que incluye agruparse.

P: ¿Puede una Branchwraith invocar Dryads si no hay ningún Wyldwood Sylvaneth?

R: No.

P: La habilidad Comunión silenciosa del Treelord Ancient especifica que cada Citadel Wood del nuevo Wyldwood debe desplegarse a más de 3" de cualquier otra "miniatura". ¿Esto incluye a otras miniaturas de escenografía que ya estuvieran sobre el campo de batalla en el momento de usar esta habilidad?

R: Sí. Nótese que los Citadel Woods que forman el nuevo Wyldwood deben situarse a 1" o menos unos de otros, como es normal.

P: Si coloco un Sylvaneth Wyldwood que está formado por tres Citadel Woods, ¿es necesario que cada Citadel Wood esté a 1" o menos de los otros dos Citadel Woods, o basta con que esté a 1" o menos de sólo uno de ellos? En otras palabras, ¿puedo desplegar un Sylvaneth Wyldwood formando una "hilera de árboles", o debe ser desplegado "en forma de arboleda"?

R: Cada Citadel Wood debe ser desplegado a 1" o menos de los otros dos Citadel Woods (es decir, se despliega "en forma de arboleda").

P: ¿Pueden beneficiarse del bonificador proporcionado por una miniatura con la keyword Engineer varias máquinas de guerra con una habilidad adecuada en un mismo turno, suponiendo que estén todas ellas a 1" o menos de dicha miniatura?

R: Sí.

P: Tengo un cañón con una dotación de humanos. ¿Lo tengo que jugar como Empire Cannon, o puedo usarlo como un Ironweld Arsenal Cannon?

R: Es un Empire Cannon, el Ironweld Arsenal Cannon tiene una dotación de duardins.

P: Si tengo 2 Bloodwrack Shrines, ¿tiro dos veces por cada miniatura de la unidad objetivo de la Mirada drenasangre Stare? ¿Tiro por ambas Auras de agonía simultáneamente?

R: Sí a ambas preguntas.

P: La habilidad Muros de estacas de los Peasant Bowmen de Bretonnia indica que puedo usar miniaturas de estacas como recordatorio de que se está usando esta habilidad para proteger la unidad. Si elijo hacer esto ¿cómo funcionan las miniaturas de estacas en el juego?

R: Una miniatura de estaca usada como recordatorio se trata como un contador y se debería retirar si evita que las miniaturas enemigas acaben una carga o se agrupen en la posición correcta. Las miniaturas de estacas se deberían retirar por completo si la unidad de Peasant Bowmen se mueve o es atacada en la fase de combate.

P: Un Shadowblade Assassin que está oculto en una unidad es desplegado al inicio de la fase de combate y a continuación puede agruparse y atacar. Si varios Assassins son revelados al mismo tiempo, ¿todos ellos deben agruparse y atacar antes de que el enemigo elija cualquier unidad con la que atacar? ¿Y pueden agruparse y atacar una segunda vez más tarde durante la fase de combate? ¿Y qué ocurre si ambos bandos tienen Assassins ocultos en unidades?

R: Los Assassins se revelan uno por uno y cada uno realiza sus ataques para esa fase de combate inmediatamente después de haber sido desplegado, antes de que cualquier unidad enemiga pueda atacar. No pueden ser seleccionados para atacar una segunda vez durante la misma fase de combate. Si ambos jugadores quieren revelar Assassins, el jugador cuyo turno esté en curso revela los suyos en primer lugar.

P: Algunas habilidades se refieren a unidades que han sido "destruidas" o "muertas". ¿Qué significa esto exactamente?

R: Se considera que una unidad ha sido destruida o ha muerto cuando la última miniatura de la unidad es retirada como baja o huye.

SYLVANETH

P: La habilidad Buscadores de conocimiento del Gnarroot Wargrove permite a un Gnarroot Treelord Ancient, un Branchwych o un Branchwraith lanzar y disipar hechizos adicionales. ¿Esta habilidad afecta sólo a una o a todas esas miniaturas de warscroll battallion?

R: Afecta a todas esas miniaturas.