

# WARHAMMER 40,000

# REGLAMENTO

## Actualización Oficial, Versión 1.1

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

### ERRATAS

#### **Pág. 178** – Repeticiones de tiradas

Cambia este párrafo por:

“Algunas reglas te permiten repetir una tirada de dados, lo que significa que puedes volver a tirar algunos o todos los dados de dicha tirada. Si una regla permite repetir una tirada cuyo resultado se compone de la suma de varios dados (por ejemplo, 2D6, 3D6, etc.), debes volver a tirar todos esos dados juntos, salvo que se especifique lo contrario. Nunca puedes repetir una misma tirada más de una vez, y las repeticiones se hacen antes de aplicar modificadores (si los hay).”

#### **Pág. 183** – Elegir arma de combate

Cambia la tercera frase por:

“Además de las armas listadas en su hoja de datos, se asume que toda miniatura está equipada con un arma de combate cuerpo a cuerpo, que tiene el siguiente perfil:”

#### **Pág. 183** – Arma de combate cuerpo a cuerpo

Cambia el atributo de FP por “0”.

#### **Pág. 200** – Despliegue

Cambia este párrafo por:

“Después de colocar la escenografía, el Defensor despliega tres de sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue, una de esas unidades debe tener el Rol de batalla Tropas. A continuación el Atacante selecciona tres de sus unidades para que sirvan como patrulla y las despliega por completo dentro de su zona de despliegue, una de esas unidades debe tener el Rol de batalla Tropas. El resto de unidades llegarán más tarde a la batalla usando las reglas de Reservas (pág. 194).”

#### **Págs. 204 y 206** – Despliegue

Cambia la penúltima frase por:

“El Atacante despliega a continuación tantas de sus unidades como desee completamente dentro de su zona de despliegue.”

#### **Pág. 215** – Muerte súbita

Cambia el punto 2 por:

“Si al final de cualquier turno, tras la primera ronda de batalla, un jugador no tiene miniaturas en el tablero, la partida termina de inmediato y su oponente obtiene una victoria aplastante. Cuando determines si un jugador tiene unidades en el tablero, no incluyas ninguna unidad con el Rol de batalla Volador: Estas unidades no pueden operar en un espacio aéreo de combate indefinidamente y no pueden ocupar territorio sin apoyo terrestre. Además, no incluyas ninguna unidad con el Rol de batalla Fortificación, a menos que tenga una unidad embarcada en su interior; incluso el bastión más formidable necesita una guarnición para suponer una amenaza.”

#### **Págs. 218, 219, 220, 221, 222, 223, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 261** – Despliegue

Cambia “Las miniaturas de un jugador deben desplegarse dentro de su zona de despliegue” por:

“Las miniaturas de un jugador deben desplegarse por completo dentro de su zona de despliegue.”

#### **Pág. 226** – Usar Objetivos tácticos

Añade la siguiente frase al final del párrafo:

“A menos que se indique lo contrario, un jugador controla un marcador de objetivo si tiene más miniaturas que su oponente a 3" o menos del centro del marcador.”

#### **Pág. 242** – Casillas de Rol de batalla

Cambia la última frase del segundo párrafo por: “Por ejemplo, para organizar un destacamento de batallón (mostrado en la página opuesta) debes elegir tres unidades con el rol de batalla Tropas y no puede haber más de seis unidades de Tropas en el destacamento.”

#### **Pág. 242** – Unidades mermadas

Cambia la primera frase del segundo párrafo por:

“Si organizas tu ejército por potencia de unidad, tendrás que sumar la potencia de unidad correspondiente a una unidad del tamaño mínimo, aunque contenga menos miniaturas. Si estás usando puntos, sólo pagas los puntos por las miniaturas que tienes en la unidad mermada (y por cualquier equipo que tengan). Una unidad mermada sigue ocupando el hueco apropiado en un Destacamento”. **Si estás jugando una partida de juego equilibrado sólo puedes incluir una unidad mermada en un Destacamento Auxiliar de Apoyo.**

#### **Pág. 248 – Bosque**

Cambia la última frase del primer párrafo por:  
“Las demás unidades sólo se benefician de cobertura si al menos un 50% de cada miniatura queda cubierto desde el punto de vista de la miniatura tiradora”.

#### **Pág. 248 – Ruinas**

Cambia el primer párrafo de las reglas por:  
“A menos que puedan **VOLAR**, los **VEHÍCULOS**, **MONSTRUOS**, **CABALLERÍA** y **MOTORISTAS** sólo pueden desplegar o acabar su movimiento en la planta baja de las ruinas.”

#### **Cambia el tercer párrafo de las reglas por:**

“Las unidades de **INFANTERÍA** que estén en su totalidad sobre o dentro de unas ruinas se benefician de cobertura. Las demás unidades que estén en su totalidad sobre o dentro de unas ruinas sólo se benefician de cobertura si al menos un 50% de cada miniatura queda cubierto desde el punto de vista de la miniatura tiradora.”

#### **Pág. 249 – Cráteres**

Cambia el primer párrafo de las reglas por:  
“Las unidades de **INFANTERÍA** que estén en su totalidad dentro de un cráter se benefician de cobertura.”

#### **Pág. 249 – Barricadas**

Cambia la primera frase de las reglas por:  
“Cuando una miniatura elige como blanco a una unidad de **INFANTERÍA** enemiga con todas sus miniaturas a 1" o menos de una barricada, el blanco se beneficia de cobertura si la miniatura atacante está más cerca de la barricada que del blanco.”

#### **Pág. 250 – Estatua Imperial**

Cambia el primer párrafo de las reglas por:  
“Las unidades a 3" o menos de una estatua Imperial, y cubiertas en un 25% o más desde el punto de vista de la miniatura tiradora, se benefician de cobertura.”

#### **Pág. 265 – Despliegue**

Cambia el primer párrafo por:  
“Después de crear el campo de batalla, el Defensor despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el Atacante despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue.”

#### **Pág. 269 – Despliegue**

Cambia el primer párrafo por:  
“El Defensor despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el Atacante despliega su ejército completamente dentro de su zona de despliegue.”

#### **Pág. 271 – Despliegue**

Cambia la penúltima frase del segundo párrafo por:  
“Las miniaturas se deben desplegar por completo dentro de su propia zona de despliegue, a más de 9" del centro del campo de batalla.”

## **FAQs**

### **PREGUNTAS GENERALES**

*P. ¿Qué significa a 1" o menos? ¿Implica cualquier distancia hasta 1", o significa cualquier distancia hasta e incluyendo 1"?*

R. Significa cualquier distancia hasta e incluyendo 1".

*P. ¿Podéis aclarar la diferencia, a efectos de reglas, entre “completamente dentro” y “dentro”?*

R. Si una regla dice que afecta a unidades/miniaturas que se encuentren “completamente dentro” sólo se aplicará si la unidad/miniatura al completo se encuentra dentro. Si únicamente indica “dentro”, se aplicará siempre que una parte de la unidad/miniatura se encuentre dentro.

Por ejemplo, las unidades se benefician de cobertura si todas las miniaturas de la unidad se encuentran sobre o dentro de escenografía. Siempre que todas las miniaturas de esa unidad estén dentro o sobre escenografía, aunque sea parcialmente, la unidad se beneficia de cobertura.

*P. Cuando una regla se refiere a la unidad o miniatura “más cercana” y hay dos equidistantes, ¿quién decide cuál es la más cercana?*

R. A menos que se indique lo contrario, decide quien controle la unidad que está usando la regla especial.

Por ejemplo, si un psíquico manifiesta el poder psíquico *Castigo* y hay dos unidades enemigas exactamente a 4", el jugador que controla al psíquico puede elegir cuál es la más “cercana” y, por tanto, cuál sufre el daño del poder.

De forma similar, si en tu fase de disparo un **PERSONAJE** enemigo y otra unidad enemiga estuvieran exactamente a 10" de tu miniatura que va a disparar, decidirías cuál es la más cercana antes de resolver los disparos, de forma que podrías escoger disparar al Personaje si quisieras. Si dos Personajes están equidistantes de una miniatura que dispara (y no hay otra unidad enemiga más cercana) el controlador de esa miniatura decide cuál de los dos Personajes es el más cercano antes de resolver los disparos de la miniatura. Ten en cuenta que no puede elegir que ambos sean el más cercano, de forma que no puede dividir su fuego entre los dos.

Si ningún jugador controla el origen de la regla en cuestión (por ejemplo, si las reglas de una misión incluyeran unas rocas gigantes que se estrellan indiscriminadamente en el campo de batalla) los jugadores deberían decidirlo a la tirada más alta. El ganador elige qué unidad/miniatura es la más cercana.

*P. ¿Puedo desplegar una unidad o acabar cualquier tipo de movimiento con una unidad de forma que sus miniaturas formen grupos separados (donde cada grupo esté formado por miniaturas de esa unidad que se encuentren a 2" o menos horizontalmente y 6" o menos verticalmente de, al menos otra de las miniaturas de su grupo)?*

R. No. La unidad debe desplegar y acabar cualquier tipo de movimiento como un único grupo.

P. ¿Puede una unidad hacer Disparos defensivos sobre un **PERSONAJE** que declara una carga si hay otras miniaturas enemigas visibles más cercanas?

R. Sí.

P. ¿Puedo usar la Estratagema Repetición de mando para volver a tirar un dado de forma retroactiva? Por ejemplo, si realizo un chequeo psíquico y luego mi oponente realiza un Rechazar a la bruja con éxito, puedo usar la Estratagema para intentar aumentar el resultado del chequeo psíquico original?

R. No. Debes usar la Estratagema cuando acabas de hacer tu tirada, antes de que suceda nada más.

P. ¿Las unidades que no son **INFANTERÍA (VEHÍCULOS, MONSTRUOS, etc.)** se benefician de cobertura en bosques, ruinas, etc... si se encuentran cubiertos al menos al 50% por esa pieza de escenografía pero no están sobre ni dentro de ella?

R. No. A menos que sean **INFANTERÍA**, estas unidades deben cumplir las siguientes dos condiciones para beneficiarse de cobertura:

- Todas sus miniaturas deben estar sobre o dentro del elemento de escenografía.
- La unidad debe estar cubierta al menos al 50% desde el punto de vista de la miniatura tiradora (ten en cuenta que no importa qué esté cubriendo al blanco, sólo que esté cubierto).

P. En las misiones de juego narrativo que usan la regla de misión Reservas, ¿qué sucede con unidades como los Terminators, que pueden desplegar en mitad de la batalla? ¿Pueden desplegar al final de cualquier fase de movimiento como indica su habilidad o sólo pueden desplegar cuando llegan desde las Reservas?

R. Si la unidad despliega en cualquier lugar que no sea el campo de batalla (por ejemplo, quedándose en la cámara del teleportarium), después sólo desplegará sobre el campo de batalla cuando llegue de las Reservas.

P. Algunas reglas me permiten añadir miniatura a una unidad durante la batalla (por ejemplo la habilidad "Maldición de la Viruela Caminante" de los Poxwalkers). ¿Dónde despliegan esas miniaturas?

R. A menos que se indique lo contrario, las nuevas miniaturas se sitúan en cualquier punto a más de 1" de toda miniatura enemiga y en de coherencia de unidad con una miniatura de su propia unidad que ya estuviera en el campo de batalla al inicio de la fase en la que ha sido creada la nueva miniatura. Ten en cuenta que si no puedes desplegar una nueva miniatura en el campo de batalla debido a que no hay sitio, no desplegará.

P. En juego equilibrado, a efectos de la regla especial Reservas tácticas, ¿las unidades que se consideran unidades independientes y actúan como tales después de haber sido desplegadas se consideran una sola unidad o varias unidades (por ejemplo las Mek Gunz y sus Grot Crew, las Battlesuits Tau y sus Drones, unidades con la habilidad Escuadrón de vehículos, etc.)?

R. Tales unidades se consideran una sola unidad a efectos de la regla Reservas tácticas.

## REFUERZOS

P. Si durante un batalla en partida de Juego equilibrado una regla crea una nueva unidad y la añade a mi ejército, ¿debo pagar el coste de la unidad de mis Puntos de refuerzo?

R. Sí (a menos que la regla indique lo contrario). Si no te quedan suficientes Puntos de refuerzos, no puedes añadir la unidad a tu ejército.

P. ¿Qué sucede con las reglas que transforman una miniatura en otra, como, por ejemplo, las que convierten a un **PERSONAJE** en un Chaos Spawn; ¿también es necesario pagar Puntos de refuerzo para añadir el Chaos Spawn a mi ejército?

R. De nuevo, sí (a menos que la regla indique lo contrario).

P. ¿Qué sucede con las reglas que añaden miniaturas a unidades existentes, es necesario pagar Puntos de refuerzo por esas miniaturas?

R. No (a menos que la regla indique lo contrario).

## TRANSPORTES

P. Cuando un Destacamento indica que puedes incluir 1 Transporte asignado por cada otra casilla, ¿qué significa?

R. Significa que, por cada unidad con un Rol en batalla distinto de Transporte asignado que incluyas en el Destacamento, puedes incluir un Transporte asignado.

P. ¿Cómo funcionan los transportes a la hora de desembarcar unidades cuando el transporte resulta destruido?

R. Desembarcar de un transporte destruido funciona tal y como sigue:

1. Si el transporte tiene la habilidad Explosión (o equivalente), tira para ver si explota y resuelve cualquier daño resultante en las unidades cercanas.\*
2. Todas las miniaturas en su interior desembarcan siguiendo las reglas normales de desembarco.
3. Tira tantos D6 como miniaturas hayan desembarcado de esta forma.
4. Por cada resultado de 1 muere una de las miniaturas que han desembarcado. Su controlador elige cómo asigna las bajas.
5. Retira la miniatura del transporte destruido.

\* Ten en cuenta que si el transporte explota, las unidades transportadas no se ven afectadas porque aún no están sobre el campo de batalla.

Por ejemplo, un Razorback que transporta una Tactical Squad de cinco miniaturas y un Space Marine Captain es destruido. El Razorback obtiene un 6 en la habilidad Explosión, infligiendo 1D3 heridas mortales a cada unidad a 6" o menos. Las seis miniaturas de su interior desembarcan y se tiran 6D6. Dos de los resultados son un 1, de forma que dos miniaturas mueren y el jugador Space Marine decide que serán eliminados dos Space Marines de la Tactical Squad, a su elección. A continuación se retira la miniatura del Razorback del campo de batalla.

#### **HABILIDADES DE LAS UNIDADES Y LAS ARMAS**

*P. Si tengo un arma que puede elegir como blanco unidades enemigas que no son visibles para quién dispara (como un mortero), ¿puedo disparar con ella a un **PERSONAJE** enemigo con un atributo de Heridas menor de 10 si no es la miniatura enemiga más cercana?*

R. No.

*P. Muchas habilidades de aura otorgan una habilidad a las unidades cercanas dentro de una distancia determinada de esas miniaturas. ¿Estos bonificadores son acumulativos (por ejemplo, si una unidad está dentro del alcance de dos miniaturas con habilidades de aura idénticas, se duplica el bonificador)?*

R. A menos que se indique lo contrario, no. El bonificador de una habilidad sólo se aplica una vez si cualquiera de las miniaturas con esa habilidad (ya sea una o más) se encuentran dentro del alcance adecuado.

*P. ¿Se pueden usar las habilidades que se usan "en lugar de disparar" como Descargadores de humo si la miniatura se ha Retirado, Avanzado o tiene miniaturas enemigas a 1" de ella?*

R. Sí. Una miniatura puede utilizar una habilidad de ese tipo siempre que no dispare, no importa que se deba a que la miniatura no puede disparar o si elige no hacerlo.

*P. Si ambos jugadores tienen unidades con habilidades que les permiten desplegar "una vez que ambos ejércitos hayan desplegado por completo" (por ejemplo, la habilidad Encontrar la mejor posición, de los Ratlings), ¿quién despliega primero sus unidades con esa habilidad?*

R. En ese caso quien gane a la tirada más alta, decide.

*P. Muchas habilidades permiten que una unidad llegue durante la batalla, desplegando a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si uso una habilidad así y despliego tan cerca como pueda de una unidad enemiga y luego la selecciono como blanco de una carga, ¿cuál es la distancia de carga mínima que necesito obtener para que sea una carga con éxito (asumiendo que no haya modificadores)?*

R. 9.

*P. Si una unidad emplea una regla o habilidad que la retira del campo de batalla y la vuelve a desplegar, como la Baliza de teleportación o el poder psíquico Portal al Infinito, ¿se considera que ha movido a efectos de mover y disparar armas Pesadas?*

R. Sí. Considera que esas unidades acaban de llegar al campo de batalla como refuerzos.

*P. Si una unidad que empieza su fase de movimiento a 1" o menos de una unidad enemiga elige quedarse en su sitio, pero más adelante emplea una regla o habilidad que la retira del campo de batalla y la vuelve a desplegar, como la Baliza de teleportación o el poder psíquico Portal al Infinito, ¿se considera que ha Retrocedido este turno?*

R. No.

*P. Si un arma tiene una habilidad que puede infligir al blanco una herida mortal adicional al daño normal, como el rifle acelerador, pero el blanco se salva del "daño normal", ¿sufre igualmente la herida mortal?*

R. Sí. Ten en cuenta que si el "daño normal" de la herida asignada a la unidad no se salva, primero se resuelve el Daño resultante de ella antes de infligir la herida mortal.

*P. Si una unidad tiene una habilidad que le permite luchar dos veces en la fase de combate (por ejemplo, los Berzerkers), ¿en qué momento de la fase de combate luchan por segunda vez?*

R. Considera, a todos los efectos, cada oportunidad que la unidad pueda luchar como elegir una unidad diferente para luchar.

De esta forma, si la unidad ha cargado este turno, luchará dos veces antes de que lo haga ninguna unidad que no haya cargado. Si la unidad no ha cargado este turno, cuando todas las unidades que sí han cargado hayan combatido podrás elegirla para luchar y a continuación tu oponente podrá elegir una unidad con la que luchar y luego tú podrás volver a elegirla para luchar por segunda vez (no tienes que usar sus dos oportunidades de combatir de forma consecutiva, a menos que no queden otras unidades elegibles para luchar).

Ten en cuenta que cualquier regla que interrumpa la secuencia normal de quién lucha primero (como la estrategia Contraofensiva o la habilidad Rapidez mercurial de los Daemons de Slaanesh) se puede usar para luchar entre el primer y el segundo "combate" de la unidad.

*P. Si una miniatura tiene una habilidad que le permite "disparar dos veces" (por ejemplo Maugan Ra y su habilidad Torbellino de muerte), ¿es necesario que dispare al mismo blanco cada vez o puedo elegir blancos diferentes?*

R. A menos que se indique lo contrario, puedes disparar a blancos diferentes cada vez que dispires. Resuelve el primer ataque de disparo por completo antes de resolver el segundo.

*P. Si una habilidad me dice que resuelva un ataque con un atributo distinto al valor original (por ejemplo, la habilidad Etherium de un Assassin Culexus), ¿esto tiene lugar antes o después de aplicar el resto de modificadores de atributo (por ejemplo la droga de combate Drukhari Serpentín)?*

R. Para resolver un ataque así, cambia el atributo relevante por el nuevo valor y luego aplícales cualesquiera modificadores necesarios.

Según el ejemplo anterior, la Habilidad de Armas de una miniatura que ataque a un Assassin Culexus pasa a considerarse 6+ por la habilidad Etherium pero el Serpentín lo mejora 5+.

*P. Si una miniatura está equipada con dos espadas sierra, ¿puede hacer 2 ataques adicionales en combate?*

R. Sí (aunque ambos serán ataques de espada sierra).

*P. ¿Pueden usarse habilidades como “Asquerosamente resistentes” para ignorar heridas mortales?*

R. Sí.

*P. Si una miniatura tiene dos reglas que le permiten ignorar heridas, como la habilidad Asquerosamente Resistentes y el Rasgo de Señor de la guerra Superviviente tenaz, ¿puede usar ambas?*

R. A menos que se especifique lo contrario, sí.

Por ejemplo, si una miniatura con las dos habilidades mencionadas pierde una herida, puedes tirar 1D6 por la habilidad Asquerosamente Resistentes e ignorarías esa herida con un 5+. Si el resultado fuese inferior a 5, podrías tirar otro D6 por el Rasgo de señor de la guerra Superviviente tenaz e ignoraría la herida con un 6.

*P. ¿Si una miniatura tiene una habilidad que reduce el daño sufrido a la mitad (redondeando hacia arriba), como la Armadura de Antilochus de Marneus Calgar, como se resuelve si es el blanco de varios ataques al mismo tiempo? ¿Reduzco a la mitad el total de daño sufrido o reduzco a la mitad el daño que inflige cada uno de los ataques por separado?*

R. Reduce el daño de cada uno de los ataques.

Recuerda que las heridas se asignan de una en una. Por ejemplo, si Marneus Calgar es herido por cuatro ataques de bólter (que tienen un atributo Daño 1) y falla todas las tiradas de salvación, Calgar sufriría 0'5 de Daño por cada ataque (que se redondea a 1), así que perdería 4 heridas.

*P. Si una habilidad me permite sumar 1 a mis tiradas de salvación, ¿se aplica tanto a las tiradas de salvación normales como a las invulnerables?*

R. Sí, a menos que se especifique lo contrario.

Recuerda que las salvaciones invulnerables no reciben el +1 de beneficio por cobertura.

*P. ¿Si una unidad cuenta con una habilidad que le permite Rechazar a la Bruja, a qué distancia puede hacerlo? (por ejemplo el Collar de Khorne de los Flesh Hounds, o el Prisma de oscuridad de una Canoptek Spyder)*

R. 24".

## MISIONES

*P. Si estoy jugando la misión Botín de Guerra y genero el Objetivo Táctico Orden Prioritaria Recibida, por el que a su vez genero un Objetivo Táctico de Asegurar objetivo X, ¿puede mi oponente lograr ese objetivo, y/o puedo yo descartarlo?*

R. Tu oponente no puede lograr el Objetivo Táctico Órdenes Prioritarias y tú puedes descartarlo de la manera usual.