



TOMO DE BATALLA: KHARADRON OVERLORDS

Notas de los diseñadores, enero 2021

Las siguientes aclaraciones son un complemento para el *Tomo de batalla: Kharadron Overlords*. Las presentamos como una serie de preguntas y respuestas; las preguntas se basan en las que nos hacéis los jugadores y las respuestas provienen directamente del equipo de diseño de reglas, quienes explican cómo deberían aplicarse las reglas de acuerdo con su intención. Estos comentarios ayudan a crear un “campo igualado” para las partidas, pero los jugadores siempre son libres de debatir las reglas antes de empezar la partida y de pactar cambios en las mismas si lo prefieren (lo que habitualmente se conoce como “reglas de la casa”).

Dado que estos comentarios se actualizan periódicamente, cuando se hacen cambios se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una nota junto a la fecha (p. ej. “Revisión 2”), implicará que tiene una actualización local, presente sólo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

P: ¿Podéis explicarme cómo se determina el alcance y la visibilidad de una unidad guarnecida en un AEROBAJEL que está detrás de un elemento del terreno que bloquea la línea de visión? Por ejemplo, un Awakened Wyldwood o un elemento del terreno con la regla de escenografía “Tupido”.

R: El alcance y visibilidad de una guarnición en un **AEROBAJEL** se determina hacia o desde el **AEROBAJEL**.

P: Si una unidad es parte de una guarnición en un AEROBAJEL y ese AEROBAJEL está a 3" de una unidad enemiga, ¿puede la unidad dentro del AEROBAJEL abandonar la guarnición en la fase de movimiento? Y si es así, ¿ese movimiento cuenta como un movimiento de retirada?

R: Una guarnición puede abandonar un **AEROBAJEL** siempre que todas las miniaturas de la unidad se puedan desplegar a 6" o menos del **AEROBAJEL** y a más de 3" de cualquier unidad enemiga. Esto no cuenta como un movimiento de retirada.

P: Si un AEROBAJEL realiza una carrera, retirada o movimiento de carga, ¿se considera que las unidades de su guarnición también han corrido, retirado o cargado?

R: No.

P: Si uso la habilidad “Volar alto” con un AEROBAJEL que está a 3" o menos de una unidad enemiga, ¿eso cuenta como un movimiento de retirada?

R: No.

P: Si una unidad usa la habilidad “Vuelo autónomo” estando a 3" o menos de una unidad enemiga, ¿se considera esa unidad retirada?

R: No.

P: Cuando una unidad es parte de una guarnición, ¿cómo se miden los alcances de las habilidades?

R: A menos que se indique lo contrario, todos los alcances que normalmente se medirían hacia y desde una miniatura se miden en su lugar hacia y desde el elemento del terreno (o **AEROBAJEL**) de la que forman parte. Por ejemplo, si tienes un **HÉROE** amigo que es el objetivo de un arma a distancia, y ese **HÉROE** está en una guarnición con una unidad amiga de 3 o más miniaturas, ese **HÉROE** se beneficiaría tanto de -1 a las tiradas para impactar contra él (de la guarnición) y de la regla ¡Cuidado, señor!

¿Puedo usar el artefacto de poder “Hechizo en una botella” para lanzar un hechizo permanente en una fase que no sea mi propia fase de héroe?

R: No. Si una habilidad modifica una regla, cualquier restricción que se aplique a la regla aún se aplica a menos que se indique específicamente lo contrario.

P: Si le doy a mi general Aether-Khemist el rasgo de mando “Coleccionista”, ¿esto me permite darle a 1 HÉROE amigo adicional un artefacto de poder fuera de las restricciones normales?

R: No. Si una habilidad modifica una regla, cualquier restricción que se aplique a esa regla aún se aplica a menos que se indique específicamente lo contrario.

P: ¿Puede una unidad de Arkanaut Company de un “Escuadrón férreo de ataque aéreo” unirse o abandonar una Fragata Arkanaut del mismo batallón en una fase que no sea mi propia fase de movimiento?

R: No. Si una habilidad modifica una regla, cualquier restricción que se aplique a esa regla aún se aplica a menos que se indique específicamente lo contrario.

P: Cuando despliego un AEROBAJEL antes de que empiece la batalla, ¿puedo desplegar unidades como guarnición del mismo?

R: Si la unidad es parte del mismo batallón que el **AEROBAJEL**, puede desplegarse siendo parte de la guarnición del **AEROBAJEL** a la vez que se despliega el **AEROBAJEL**. Si la unidad no es parte del mismo batallón que el **AEROBAJEL**, el **AEROBAJEL** debe desplegarse primero, y la unidad puede incorporarse a su guarnición cuando puedas desplegar dicha unidad antes del inicio de la batalla.

*P: ¿Puede una miniatura **MARINE** unirse a la guarnición de un **SKYVESSEL** amigo con la regla “Transporte Volador” mientras dicho **SKYVESSEL** está a 3” o menos de una unidad enemiga?*

R: No. Aunque la regla “Transporte Volador” dicta que los Skyvessels no son características de terreno, siguen las reglas de la Guarnición (Libreto de reglas, pág. 10; Libro básico, pág. 235).

*P: En un ejército Barak-Zilfin, ¿puede una imodad **ARKANAUT COMPANY** en una hoja de batallón “Escuadrón férreo de ataque aéreo” abandonar la guarnición de una **ARKANAUT FRIGATE** con la Nota a pie de página: Siempre hay un poco de brisa si la buscas después de haber montado dicha **ARKANAUT FRIGATE**?*

R: No.