Notas de diseño, septiembre de 2018

Las siguientes aclaraciones son un complemento para el M*anual Básico de Kill Team* y demás productos de la misma gama. Las presentamos como una serie de preguntas y respuestas; las preguntas se basan en las que nos hacéis los jugadores y las respuestas, que explican cómo deberían aplicarse las reglas de acuerdo con su intención, provienen directamente del equipo que escribe las reglas. 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 solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

FASE DE MOVIMIENTO

P. ¿Por qué una miniatura que gira sobre su propio eje (pivota) cuenta como que ha movido, si el encaramiento es irrelevante?
R. Porque la peana de algunas miniaturas no es circular.

P. Si, en su movimiento, una miniatura se Retira de una de mis miniaturas, ¿podrá mi miniatura declarar una carga contra ella cuando me toque actuar durante la fase?
R. No. Tu miniatura empezó la fase a 1" o menos de una miniatura enemiga, por lo que sólo puede permanecer estacionaria (quedarse inmóvil) o bien Retirarse (aunque el movimiento de Retirada no tiene por que ser hacia atrás en línea recta).

P. ¿Puede una miniatura declarar una carga contra una miniatura que no le resulte visible?
R. Sí.

P. Puede ¿Una miniatura Apostada puede Reaccionar a una carga (ya sea con una Retirada o con Disparo defensivo)?
R. Sí. Una miniatura que se Retira como reacción a la carga deja de estar Apostada.

P. ¿Qué conlleva para mi miniatura la Retirada como reacción a una carga?
R. Una miniatura sólo puede Retirarse como reacción a una carga si no se ha movido aún durante esa fase. Después de que se Retire como reacción a una carga, no puede volver a moverse durante esa fase ni puede disparar durante esa ronda de batalla. Ten en cuenta que la reacción a la carga de Retirada no impide que la miniatura enemiga siga resolviendo su intento de carga, aunque con una Retirada de 3", la miniatura enemiga tendrá más complicado cargar con éxito.

P. ¿Puedes dejarte caer o saltar durante una Retirada (ya sea un movimiento de Retirada o una reacción a la carga)?
R. Sí.

P. ¿Puede una miniatura reaccionar con Disparo defensivo y con una Retirada?
R. No como Reacción a un mismo intento de carga. Sin embargo, si ha reaccionado con Disparo defensivo anteriormente durante la fase (como Reacción a otro intento de carga distinto) podría Reaccionar a un nuevo intento de carga con una Retirada. Una miniatura que se haya Retirado como reacción a una carga ya no podrá Reaccionar más durante esa fase.

P. Al elegir el blanco de una carga, ¿cómo se mide la distancia de 12" si las miniaturas se encuentran a distinta altura?
R. Directamente de la peana de una miniatura hasta la peana de la otra (es decir, que se mide en diagonal).

P. Durante un movimiento de carga, ¿mi miniatura puede acercarse a 1" o menos de una miniatura enemiga que no haya sido declarada como blanco de la carga?
R. No.

P. Si una miniatura falla la carga, ¿tiene que mover en línea recta? ¿y toda la distancia obtenida en la tirada?
R. Puedes elegir: la miniatura puede quedarse donde está o bien puede acercarse a alguno de los blancos de la carga tanto como le sea posible (hasta la distancia obtenida en la tirada, como máximo); lo que, en la mayoría de casos, implicará mover en línea recta toda la distancia obtenida en la tirada de carga.

P. Si mi miniatura falla la carga, ¿podrá Reaccionar más adelante durante esa fase?
R. No.

P. ¿Puede moverse verticalmente una miniatura sin que haya una superficie por la que trepar? Por ejemplo, ¿Podría moverse hasta el borde de una pasarela si no tiene una escalera o un pilar que pueda trepar?
R. No. Si no queda claro qué elementos de terreno se pueden escalar y cuáles no, ponte de acuerdo con tu oponente antes de comenzar la partida.

P. Si mi miniatura se deja caer, ¿cuenta esa distancia vertical para la distancia máxima que puede mover (p.ej. si la miniatura se deja caer 3", se considera que ha movido 3")?
R. No.

P. ¿Puede mi miniatura descender por la escenografía (sin dejarse caer)?
R. Sí, aunque, al hacerlo, esa distancia vertical cuenta para la distancia máxima que puede mover la miniatura.

P. ¿Cómo se combinan saltar y dejarse caer?
R. Si una miniatura salta y termina su movimiento 6" o más por debajo del nivel en el que estaba, también se aplican las reglas de dejarse caer. La distancia vertical no cuenta para la distancia que ha movido la miniatura, aunque sí para determinar si sufre daño por caída o no.

P. ¿Puede mi miniatura dejarse caer voluntariamente a 1" o menos de una miniatura enemiga y, así, trabarse en combate sin llevar a cabo un movimiento de carga?
R. No.

P. ¿Es necesario que un ataque hiera a una miniatura enemiga cercana a un borde de un elemento de terreno para obligarla a hacer un chequeo de caída, o basta con que el ataque impacte?
R. Basta con que el ataque impacte en la miniatura.

P. Una miniatura se cae al nivel inferior de un edificio y queda a 1" o menos del borde de ese nivel. Falla la tirada de daño por caída y sufre 1 o más heridas mortales. ¿Tiene que realizar otro chequeo de caída tras resolver el chequeo de lesiones?
R. Sí.

FASE DE DISPARO

P. ¿A qué se refieren las reglas cuando dicen que un ataque "es asignado" a una miniatura?
R. Se dice que un ataque se asigna a una miniatura cuando la miniatura es elegida como blanco del ataque.

P. ¿Una miniatura Apostada puede pasar en la sección de Disparos apostados de la fase de disparo y luego disparar en la sección de Fuego a discreción de esa fase de disparo?
R. Sí.

P. ¿Cuántas armas puede disparar una miniatura durante la fase de disparo?
R. Puede disparar todas sus armas (exceptuando las armas Pistola y Granada), o bien un arma Granada (siempre y cuando ninguna otra miniatura de tu comando haya disparado un arma de ese tipo durante esa fase) o bien todas sus armas Pistola.

P. Puedo elegir un blanco distinto para la segunda y demás armas que utilice una miniatura durante la fase de disparo?
R. Sí.

P. Al disparar una combi-arma, ¿puedo elegir blancos distintos para cada perfil del arma?
R. Sólo si el arma sigue las reglas para blancos de armas que realizan más de un ataque. Igualmente debes elegir una miniatura como blanco inicial y después puedes repartir los ataques de ambos perfiles entre esa miniatura y cualesquiera miniaturas enemigas que sean blancos válidos a 2" o menos de ella.

P. ¿Puedo disparar un arma Granada en Disparo defensivo y también durante la fase de disparo?
R. Sí.

P. ¿Una miniatura puede usar un arma Pistola durante una ronda de batalla en la que haya cargado o recibido una carga?
R. No.

P. ¿Cómo afecta el largo alcance a las Armas de Fuego rápido?
R. Una miniatura que dispara un arma de Fuego rápido dobla su número de ataques si todos los blancos están a la mitad, o más cerca, del atributo Alcance del arma. Si los blancos están dentro de la mitad del alcance del arma, no se encuentran a largo alcance.

P. Si mi miniatura está a cubierto de una miniatura enemiga (aunque sea por poco), ¿eso implica que la miniatura enemiga está a cubierto de mi miniatura?
R. No necesariamente. Puedes comprobar la visibilidad desde cualquier parte de tu miniatura, por lo que, si ésta asoma la cabeza por detrás de un muro (por ejemplo) puedes trazar la línea de visión desde esa parte de la miniatura hasta cualquier parte de la miniatura blanco.

P. En una partida multijugador, ¿puedo elegir como blanco de un ataque de disparo a una miniatura enemiga, aunque esté a 1" o menos de una miniatura enemiga de otro comando?
R. Sí, siempre y cuando no haya miniaturas amigas a 1" o menos de esa miniatura.

P. Si quiero elegir varios blancos para los ataques de disparo de una miniatura, ¿cuándo tengo que hacerlo?
R. Durante el paso "Elegir arma a distancia y blancos" de la secuencia de ataque. Si vas a usar un arma con ataques aleatorios, como un lanzallamas, genera primero la cantidad de ataques y luego elige los blancos.

P. Al elegir varios blancos para los ataques de disparo de una miniatura, ¿tienen que ser visibles todos ellos?
R. Sí (salvo que el arma cuente con una habilidad que le permita disparar contra blancos que no le sean visibles).

P. Al elegir varios blancos para los ataques de disparo de una miniatura, ¿puedo asignar varios ataques a miniaturas que estén a cubierto y otros a miniaturas que estén a campo abierto?
R. Sí, siempre y cuando sigas todas las demás restricciones.

P. ¿Quién hace la tirada del chequeo de lesiones?
R. En la mayoría de los casos la tirada del chequeo de lesiones la hace el jugador cuya miniatura atacante inflige el daño (consulta la pág. 31, Infligir daño). Si algo que no sea una miniatura atacante (por ejemplo, una caída) inflige daño a una miniatura, la tirada del chequeo de lesiones la hace el controlador (es decir, el jugador cuya miniatura sufre el daño).

P. ¿Qué ocurre si he asignado varios ataques con un atributo Daño de 1 a una sola miniatura con un atributo Heridas de 1 y el primero de esos ataques inflige daño a la miniatura?
R. Realizas un único chequeo de lesiones con un dado y aplicas el resultado. El resto de ataques no se resuelve.

P. Si asigno varios ataques con Daño aleatorio (p.ej. 1D3) a una sola miniatura, dos o más de esos ataques hieren al blanco y éste falla las tiradas de salvación, ¿cómo se resuelve el daño?
R. Tienes que resolver el daño de esos ataques uno por uno. Determina el atributo Daño de uno de los ataques y resuelve el paso Infligir daño. Si no se hace un chequeo de lesiones a resulta de ese ataque (p.ej. si la miniatura pierde alguna herida a causa del ataque, pero sus heridas no se reducen a 0) determina el atributo Daño del siguiente ataque asignado y así sucesivamente hasta haber resuelto todos los ataques o hasta que se haga un chequeo de lesiones. Una vez que se hace un chequeo de lesiones no se resuelven más ataques. La cantidad de dados que se lanzan en ese chequeo de lesiones será igual al atributo Daño (determinado aleatoriamente) del ataque que ha reducido las heridas del blanco a 0.

P. Si mi miniatura dispara un arma que inflige una herida mortal con un 6+ para herir (como el rifle de francotirador) y saco un 6+, ¿cuándo se asigna la herida mortal?
R. Se asigna inmediatamente después de la tirada para herir. Si sólo le queda una herida al blanco, tendrás que hacer un chequeo de lesiones por esa miniatura en ese preciso momento (y el ataque concluye). Si le queda más de una herida, perderá una herida a causa de la herida mortal y la resolución del ataque continúa.

P. ¿Qué sucede si usas la Táctica "Autómata inamovible", "Runa de Ynnead" o "Zólo un razguño" con una miniatura que fuese a quedar fuera de combate y ya tiene 3 heridas superficiales?
R. La miniatura sigue quedando fuera de combate, puesto que una miniatura que recibe una herida superficial cuando ya tiene 3 heridas superficiales queda fuera de combate.

FASE DE COMBATE
P. ¿Una miniatura que haya fallado una carga puede luchar en la fase de combate subsiguiente?
R. Solamente si le han cargado durante esa ronda de batalla o si está a 1" o menos de una miniatura enemiga.

P. Si una miniatura carga y todos los blancos de su carga quedan fuera de combate antes de que sea elegida para luchar en la fase de combate (y no ha recibido, a su vez, una carga) ¿puede agruparse y consolidar?
R. Sí que puede agruparse, pero no puede consolidar, porque la secuencia de combate acaba en el paso 2, al no tener ningún blanco válido.

P. ¿Una miniatura puede finalizar un movimiento de Consolidar a 1" o menos de una miniatura enemiga?
R. Sí.

FASE DE MORAL
P. ¿Es relevante el orden en el que realice los chequeos de Agallas de mi comando?
R. Sí. Cada chequeo de Agallas fallido dificulta los sucesivos chequeos que se realicen en esa fase, ya que una miniatura que falla un chequeo de Agallas queda sacudida y los chequeos de Agallas reciben un modificador de +1 por cada miniatura amiga sacudida.

P. ¿Qué cosas puede hacer una miniatura sacudida?
R. Nada. No puede moverse, Reaccionar a cargas, manifestar poderes psíquicos, disparar, luchar, controlar objetivos, usar Tácticas, ni cualquier otra acción. Sin embargo, las habilidades de una miniatura sacudida se aplican a menos que se especifique lo contrario. Así, por ejemplo, una miniatura sacudida puede usar la habilidad Asquerosamente resistente para no perder una herida, y la habilidad del Icono de llamas funciona aunque la miniatura portadora esté sacudida.

MISIONES
P. Si todas las miniaturas enemigas han quedado fuera de combate, ¿gano automáticamente?
R. No, a menos que así lo especifiquen las condiciones de victoria de la misión.

P. ¿Se tiene en cuenta la distancia vertical cuando se mide desde un marcador de objetivo hasta otro?
R. No.

P. En la misión Hacer prisioneros, si una de mis miniaturas deja fuera de combate a una miniatura enemiga con un ataque final (p.ej. utilizando la Táctica "El deber sólo acaba tras la muerte"), ¿la miniatura enemiga es capturada aunque mi miniatura quede fuera de combate, siempre y cuando se cumpla el resto de condiciones para ser capturado?
R. Sí.

P. En la misión Tácticas de terror, cuando una miniatura sale por el borde del campo de batalla gracias a la regla Sembrar el caos, ¿se cuenta para determinar si más de la mitad de las miniaturas de un comando tienen heridas superficiales, están sacudidas, o han quedado fuera de combate?
R. Dejan de participar en esa misión, aunque siguen siendo parte de tu comando. No se incluyen al hacer recuento del número de miniaturas que tienen heridas superficiales.

TÁCTICAS
P. Cuando se utiliza una Táctica como "Disparo decisivo" o "Golpe decisivo", ¿esa táctica permite a la miniatura actuar dos veces durante esa fase?
R. No.

P. ¿Puedo utilizar la Táctica "Repetición táctica" para repetir una tirada de mi oponente?
R. No.

P. Si dos jugadores utilizan la Táctica Movimiento/Disparo/Golpe decisivo, ¿el perdedor de la tirada más alta lleva a cabo su Movimiento/Disparo/Golpe decisivo inmediatamente después de que lo haga el ganador?
R. Sí.

ELEGIR UN COMANDO
P. ¿El coste de una miniatura incluye sus armas y equipo?
R. No.

P. Ciertas hojas de datos te permiten equipar a tus miniaturas con combinaciones de equipo que parecen más bien subóptimas. ¿A qué se deben esas opciones?
R. Esas opciones están reflejadas para que puedas emplear tus miniaturas de una caja en partidas de Kill Team sin importar cómo las hayas armado.

P. ¿Es obligatorio que las miniaturas específicas, como los Gunners, Sergeants y demás, sean especialistas?
R. No.

ESPECIALISTAS
P. Cuando use la Táctica de Combate Carga letal, si termino el movimiento de carga a 1" o menos de dos miniaturas enemigas, ¿puedo tirar por ambas?
R. No. Elige una cuando uses la Táctica.

P. Cuando use la Táctica de Comunicaciones "Nuevos datos de inteligencia" para hacer que una miniatura se aposte, ¿puedo usarla para que dispare una miniatura que normalmente no podría hacerlo (p.ej. una miniatura sacudida o una miniatura que llevó a cabo un intento de carga)?
R. No.

P. Tengo un Especialista en Comunicaciones con las habilidades Experto y Transmisiones de mando; si gasto el Punto de Mando de Experto en una Táctica pero lo recupero gracias a Transmisiones de mando, ¿perderé ese Punto de Mando al final de la ronda de batalla?
R. No.

P. ¿La Táctica de Demoliciones "Huida afortunada" puede usarse para evitar también las heridas mortales?
R. Sí.

P. ¿Puedo usar la Táctica Pesada "Más balas" cuando vaya a disparar un arma con un número aleatorio de disparos?
R. Sí. Eliges si usar la Táctica antes de determinar el número de disparos.

P. Si uso la Táctica Pesada "Más balas" al disparar un arma de Fuego rápido 1 contra un blanco que no está a largo alcance, ¿cuántos disparos haría esa arma?
R. 3.

P. ¿Cómo se resuelve la habilidad Traumatólogo del especialista Médico contra un arma con un atributo Daño superior a 1?
R. Se tira un dado adicional a los que indique el Daño del arma y se utiliza el resultado más bajo de todos.

P. Si uso la Táctica de Explorador "Posiciones marcadas" con una miniatura enemiga que, por algún motivo (digamos, una caída), acaba a más de 6" del Explorador, ¿mis miniaturas aún podrían repetir las tiradas para impactar de 1 de los ataques que tengan como blanco a esa miniatura?
R. Sí.

P. ¿Cuáles son exactamente las penalizaciones que menciona la habilidad de Veterano "Encallecido"?
R. Los modificadores negativos al Liderazgo y los modificadores positivos a los chequeos de Agallas.

P. Si uso la Táctica de Veterano "Flexibilidad táctica" para que una miniatura mueva o Avance antes de la fase iniciativa, ¿esa miniatura puede volver a moverse durante la fase de movimiento (incluyendo Avanzar o cargar, por ejemplo)?
R. Sí.

P. ¿La habilidad Lo ha visto todo del especialista Veterano es acumulativa con el -1 usual a los chequeos de Agallas por estar a 2" o menos de otra miniatura que no está sacudida?
R. Sí.

P. ¿La Táctica de Fanático "Mártir" permite disparar con una miniatura que ha fallado una carga esta ronda de batalla?
R. Sí.

P. Si un especialista Fanático tiene las habilidades Flagelante y Asquerosamente resistente, ¿puedo usar ambas cuando la miniatura pierda una herida?
R. Sí.

ADEPTUS ASTARTES
P. ¿La habilidad Áuspex ignora los modificadores que otorgan habilidades como la Capa de camuflaje del Scout o la Piel camaleónica del Lictor y también los que otorgan las Tácticas como "Acechar", de los Tyranids?
R. Sí.

P. Al usar la Táctica Detonación Alchomite (de la expansión Colmillos de Ulfrich), si había una miniatura en el Alchomite Stack y ésta se sitúa en el campo de batalla tras retirarlo, ¿se considera que la miniatura se ha caído?
R. No.

DEATHWATCH
P. ¿Tengo que usar los valores en puntos de la lista de Adeptus Astartes para incluir un Reiver o un Intercessor a mi comando?
R. Sí, pero algunas armas tienen un valor distinto, como se especifica en las tablas de puntos de la Deathwatch.

P. ¿Puedo incluir cualquier miniatura de las hojas de datos del Reivers e Intercessor mediante la regla Comando Fortis? ¿Y éstas conservan las mismas opciones de equipo?
R. Sí.

ASTRA MILITARUM
P. ¿Una miniatura con Voz de mando puede darse órdenes a sí misma?
R. No.

ADEPTUS MECHANICUS
P. ¿Puedo elegir Cántico del Omnissiah en algunas rondas y tirar para determinarlo aleatoriamente en otras? En ese caso, ¿puedo elegir un Cántico haya sido determinado aleatoriamente con anterioridad en la batalla?
R. Sí.

P. ¿Puede elegir un Ranger Alpha o un Vanguard Alpha una cadena de datos mejorada o un ómnispex?
R. No.

P. Puede elegir un Ranger de mi comando una cadena de datos mejorada y otro Ranger del mismo comando un ómnispex?
R. No.

DEATH GUARD
P. Si, contra un ataque con un atributo Daño mayor que 1, supero una o más tiradas de Asquerosamente resistente pero no bastan para evitar un chequeo de lesiones, ¿se reduce el número de dados que se tiran en ese chequeo de lesiones?
R. No.

P. ¿Puedo usar la Táctica "Repetición táctica" para repetir una tirada de Asquerosamente resistente?
R. No.

P. Si obtengo un 6+ para impactar con un mayal de corrupción a una miniatura **Imperium**, *¿cuántas tiradas para impactar haré por el ataque adicional de Muerte al falso emperador?*
R. 1D3.

THOUSAND SONS
P. ¿La habilidad Todo es polvo funciona contra un ataque que inflija 1 daño adicional por la mejora glándulas de toxinas?
R. Sí.

ASURYANI
P. ¿Las miniaturas con la habilidad Trance de batalla están siempre Apostadas?
R. No.

P. ¿Cómo incluyo una Heavy Weapon Platform en mi comando?
R. Igual que incluyes un Guardian Defender. Cuesta 8 puntos más el valor del arma con la que esté equipada.

P. ¿Una Heavy Weapon Platform que esté Apostada puede disparar durante la sección de Disparos apostados de la fase de disparo aunque el Guardian Defender que elija para "dispararla" no esté Apostado?
R. Sí.

P. ¿Puedo elegir que "dispare" la Heavy Weapon Platform un Guardian Defender que ha llevado a cabo un intento de carga o se ha Retirado (ya sea durante su fase de movimiento o como reacción a una carga) durante esa misma ronda de batalla?
R. No.

P. ¿Al disparar la Heavy Weapon Platform se comprueban el alcance y la visibilidad desde la propia miniatura de la plataforma o desde el Guardian Defender que la dispara?
R. Desde la propia Heavy Weapon Platform.

DRUKHARI
P. ¿Debo hacer la tirada para determinar el efecto de las Drogas de combate antes o después de elegir mi comando?
R. Después.

HARLEQUINS
P. ¿Los Players activan las trampas explosivas como se describe en la estrategia Poner trampas durante la fase de exploración?
R. Sí.

P. ¿Los Players pueden disparar durante una ronda de batalla en la que se hayan Retirado durante la fase de movimiento?
R. No.

NECRONS
P. ¿Cuando uso un arma con un atributo Daño mayor que 1, tengo que usar el resultado más alto en el chequeo de lesiones (lo que podría implicar quedarme con un 6 y activar los Protocolos de reanimación de un oponente Necron)?
R. Sí. Resulta más probable activar los Protocolos de reanimación al usar armas con un daño más alto. Sin duda es algo a tener en cuenta al elegir el comando.

P. ¿Puedo usar la Táctica "Escarabajos cepomentales" para disparar con una miniatura enemiga que normalmente no podría hacerlo (por ejemplo una que haya intentado cargar durante esa ronda de batalla)?
R. No.

ORKS
P. Cuando uso la Táctica "Ezkudo Grot", ¿mi oponente traza la línea de visión desde la miniatura que he elegido o desde la miniatura **Gretchin** *(para determinar los penalizadores a las tiradas para impactar y chequeos de lesiones)?*
R. Desde la miniatura que has elegido.

T'AU EMPIRE
P. ¿Debo especificar todas las miniaturas que realizarán Disparo defensivo mediante la habilidad Por el Bien Supremo simultáneamente y antes de resolver cualquiera de ellos?
R. Sí.

P. ¿Qué se considera "a largo alcance" para cada uno de los distintos perfiles del blástер de inducción?
R. Para el perfil de Corto alcance, cualquier distancia superior a 2.5"; para el perfil de Medio alcance, cualquier distancia superior a 5" y para el perfil de Largo alcance, cualquier distancia superior a 7.5".

P. ¿Quién hace la tirada de lesiones por un Drone que usa la habilidad Protocolos de salvamento?
R. El jugador que controla el Drone.

P. ¿Se aplica algún modificador al chequeo de lesiones de un Drone que usa la habilidad Protocolos de salvamento?
R. El único aplicable es el +1 por cada herida superficial que tenga el Drone, puesto que la herida mortal la inflige su controlador. No se le aplica al Drone ningún modificador por estar a cubierto.

P. ¿La DS8 Tactical Support Turret es una miniatura de tu comando?
R. Sí.

TYRANIDS

P. ¿Cómo debo usar la Táctica "Dictado metabólico" para mover una miniatura de mi comando?
R. La mayoría de las veces se utiliza "Dictado metabólico" para llevar a cabo un intento de carga después de un movimiento normal, para Avanzar una vez más después de haber Avanzado* o para mover después de un intento de carga fallido. Pero, veamos más en detalle cómo usar "Dictado metabólico":

Después de que una miniatura de tu comando haya llevado a cabo un movimiento normal, Avanzado, se haya Retirado en su fase de movimiento o como reacción a una carga, o se haya movido a causa de una carga fallida, puedes usar la Táctica "Dictado metabólico". Al usarla, la miniatura puede realizar otro movimiento. Más concretamente, si la miniatura había empezado la fase de movimiento a 1" o menos de una miniatura enemiga, el movimiento sólo podrá ser Retirarse en la fase de movimiento; si la miniatura ha hecho un movimiento normal o se ha Retirado como reacción a una carga, podrá llevar a cabo un movimiento normal, Avanzar o realizar un intento de carga y si la miniatura ha Avanzado o se ha movido a causa de una carga fallida, entonces puede llevar a cabo un movimiento normal o Avanzar. En cualquier caso, la miniatura no puede disparar durante el resto de la ronda de batalla.

* Si una miniatura Avanza dos veces en la misma fase de movimiento, por esta Táctica o cualquier otra regla similar, debes hacer una tirada para Avanzar por cada movimiento y sumar cada resultado al atributo Movimiento de la miniatura durante esa fase.

P. Si un Tyranid Warrior está equipado con dos pares de espadas óseas, ¿puede hacer un ataque adicional o dos?
R. Uno.

P. ¿Cuántos Tyranid Warriors y Tyranid Warrior Gunners del comando pueden tener garras garfio?
R. Cualquiera de ellos o todos.

P. ¿Cuántos Genestealers del comando pueden tener garras garfio?
R. Uno.

P. ¿Puede una miniatura disparar las garras garfio durante una ronda de batalla en la que ha cargado?
R. Sí.

GENESTEALER CULTS

P. ¿Los Genestealers incluidos en un comando Genestealer Cult ganan la habilidad Emboscada del culto?
R. No.

P. ¿El Neophyte Leader puede elegir una escopeta?
R. Sí.

P. ¿Cuándo hago la tirada de la cizalla pesada de roca para ver si la miniatura queda instantáneamente fuera de combate?
R. Después de causar el daño, antes de realizar el chequeo de lesiones.

CAMPAÑAS

P. ¿Cómo se crea la hoja de mando al inicio de una campaña?
R. Simplemente elige hasta 12 miniaturas que compartan todas ellas una clave de facción. No importa el coste total en puntos de las miniaturas, no importa el atributo "Máx." de la hoja de datos de las miniaturas y la hoja de mando puede incluir varias miniaturas con la misma Especialización. Cuando vayas a jugar tu primera misión tendrás que crear un comando a partir de las miniaturas inscritas en la hoja de mando y ese comando debe seguir las reglas para comandos Veteranos.

P. ¿Cómo añado miniaturas a mi hoja de mando durante una campaña?
R. Sólo añadirás a tu hoja de mando miniaturas que vayas a utilizar en tu siguiente misión (así que una vez que haya comenzado la campaña no puedes añadir a tu hoja de mando miniaturas sin que tomen parte en una misión, como mínimo). Por lo demás, no hay límite al número de miniaturas, ni al número de Especialistas, ni al coste en puntos total de las miniaturas que puede haber inscritas en una hoja de mando.

Cuando vayas a elegir un comando para una misión puedes hacer una de estas tres cosa:

1) Elegir un comando formado por miniaturas que ya están inscritas en tu hoja de mando. En este caso no se añade ninguna miniatura a la hoja de mando.

2) Elegir un comando completamente nuevo. Puede incluir nuevos Especialistas (además de un nuevo Líder) y se le aplican las restricciones habituales para comandos Veteranos. En este caso se añaden todas las nuevas miniaturas a la hoja de mando.

   El comando también puede incluir cualquier cantidad de miniaturas elegidas de una hoja de datos de la que no tengas una a sección (por ejemplo, si sólo hay una sección de Intercessors en tu hoja de mando, puedes añadir libremente Reivers a tu comando) pero, nuevamente, se le aplican las restricciones habituales para comandos Veteranos. Las nuevas miniaturas se añaden a la hoja de mando.

3) Elegir un comando formado por una mezcla de miniaturas ya inscritas en tu hoja de mando y de miniaturas nuevas. El comando puede incluir miniaturas nuevas del modo que se ha explicado en el punto anterior. Añade las miniaturas nuevas a la hoja de mando.

   El comando también puede incluir miniaturas nuevas para secciones que ya tengas en la hoja de mando, y se les aplican las restricciones para añadir miembros a una sección (ver la siguiente pregunta). Añade las miniaturas nuevas a la hoja de mando.

   El comando también puede incluir miniaturas ya inscritas en tu hoja de mando, siguiendo las restricciones habituales para comandos Veteranos.

P. ¿Cómo añado nuevas miniaturas a una sección durante una campaña?
R. Cuando eliges un comando para una misión, puedes incluir en una sección (y anotar esa miniatura en tu hoja de mando) un nuevo miembro por cada miembro que ya tenga la sección e incluyas en el comando para esa misión. Por ejemplo, si quiero añadir dos Reivers a una sección de Reivers que ya tengo en mi hoja de mando, mi comando para la misión tendrá que incluir, como mínimo, otros dos Reivers (que no sean Especialistas) que ya formen parte de esa sección de mi hoja de mando. Los dos nuevos Reivers serían Nuevos reclutas, como se explica en el apartado "Añadir miembros a una sección" del Manual Básico de Kill Team.

P. Si desbando una sección, ¿cómo puedo añadir más adelante miniaturas de esa hoja de datos en mi hoja de mando?
R. Si en tu hoja de mando no hay una sección de la hoja de datos en cuestión (porque la hayas desbandado, porque hayan muerto todos sus integrantes o porque, sencillamente, aún no hayas incluido ninguna), puedes añadir a tu hoja de mando cualquier número de miniaturas de esa hoja de datos incluyéndolas en el comando que elijas en tu siguiente misión.

P. ¿Una sección de una sola miniatura puede ganar experiencia?
R. Sí. Una sección de una sola miniatura gana 1 punto de experiencia después de una misión si al menos una miniatura enemiga ha quedado fuera de combate durante esa misión debido a un ataque de o un poder psíquico manifestado por la miniatura superviviente de esa sección (o bien por otra miniatura de su misma sección que resulte muerta posteriormente).

P. ¿Los Nuevos reclutas de una sección experimentada cuestan la cantidad de puntos adicionales que se indica en el apartado Tropas experimentadas?
R. Sí.

P. Tengo una sección de dos miniaturas experimentadas y un Nuevo recluta. ¿Qué pasa si en mi siguiente batalla el Nuevo recluta sobrevive pero ambas miniaturas experimentadas mueren?
R. El Nuevo recluta gana la experiencia y avances de la sección. No gana el punto de experiencia por haber participado en la misión. Sin embargo, aún podría ganar un punto de experiencia después de la misión si al menos una miniatura enemiga ha quedado fuera de combate durante la misión debido a un ataque de o un poder psíquico manifestado por la miniatura de Nuevo recluta (o bien por otra miniatura de su misma sección que resulte muerta posteriormente).

P. ¿Puedo elegir no asignar una miniatura a una sección?
R. No. Todas las miniaturas no especialistas elegidas de la misma hoja de datos siempre forman una sección.

P. ¿Cómo se añaden a una hoja de mando durante una campaña las miniaturas que no forman parte de ninguna sección (como las DS8 Tactical Support Turrets y los Drones)?
R. Pueden añadirse a tu comando (y a tu hoja de mando) del mismo modo que se añaden nuevos Especialistas (aunque no cuentan como Especialistas).

P. Puedo incluir miniaturas de más de una facción en una hoja de mando de campaña?
R. Según las reglas de campaña del Manual básico de Kill Team no se puede, ya que todas las miniaturas de una hoja de mando para juego equilibrado (que es el punto de partida para la hoja de mando de campaña) tienen que compartir una clave de facción. Sin embargo, si todo el grupo de juego está de acuerdo, se puede permitir a los jugadores que incluyan en sus hojas de mando de campaña miniaturas de más de una facción. ¡Pero eso depende de vosotros!

P. Puedo cambiar el equipo que tiene una miniatura ya inscrita en mi hoja de mando?
R. No.