Erratas, septiembre de 2018, Revisión 1

La siguiente errata corrige errores en el *Manual básico de Kill Team* y productos de su gama. Dado que las erratas se actualizan periódicamente, los cambios respecto de las versiones anteriores se destacan en magenta. Cuando aparezca una nota la fecha (por ejemplo, "Revisión 2") indica que es una actualización local, sólo en ese idioma, para aclarar un problema de traducción o una corrección menor.

Pág. 31 – Infligir daño
Cambia la última frase por:
"Si las heridas de una miniatura quedan reducidas a 0, cualquier ataque ya asignado a esta miniatura no se resuelve y el jugador que controla la miniatura atacante realiza un Chequeo de lesiones por la miniatura blanco (ver página siguiente)."

Págs. 32 y 208 – Chequeo de lesiones
Añade la siguiente fila al final de la tabla:

MODIFICADOR CHEQUEO DE LESIONES EN CUALQUIER OTRO CASO	
Cada herida superficial en la miniatura lesionada	+1

Pág. 33 – Salvaciones invulnerables
Cambia la penúltima frase por:
"Si usas la salvación invulnerable de una miniatura, nunca se modifica (p. ej. por el Factor de Penetración de blindaje de un arma o por la habilidad Superviviente) a menos que el propio modificador especifique que se aplica a las salvaciones invulnerables."

Pág. 34 – Fase de combate, Elegir blancos
Cambia la tercera frase por:
"Las miniaturas que han cargado esa ronda de batalla sólo podrán elegir como blanco a las miniaturas contra las que han cargado con anterioridad en la ronda de batalla o a las que les hayan cargado."

Pág. 59 – Tácticas de terror, duración de batalla
Cambiar por:
"Al final de la 4ª ronda de batalla, el jugador con mayor ventaja debe tirar 1D6; con un 3+, la partida continúa, en cualquier otro caso la partida acaba. Si la batalla no acaba tal y como se describe con anterioridad, al final de la 5ª ronda de batalla, el jugador con mayor ventaja tira 1 D6. En esta ocasión la partida continúa con un 4+, en cualquier otro caso la partida acaba. La batalla acaba automáticamente al final de la 6ª ronda de batalla."

Pág. 59 – Tácticas de terror, Condiciones de victoria
Cambia el primer párrafo por:
"Cada jugador obtiene 2 puntos de victoria por cada una de sus miniaturas que haya penetrado las líneas enemigas (ver a continuación) y 1 punto de victoria por cada miniatura enemiga que haya quedado fuera de combate debido a uno de los ataques o poderes psíquicos de sus miniaturas. El jugador con más puntos de victoria es el ganador. Si hay un empate, el jugador con la fuerza menor (ver pág. 19) es el ganador. Si se mantiene el empate entre varios jugadores, estos empatan y los demás jugadores pierden."

Pág. 65 – Tácticas, Repetición Táctica
Añade "chequeo de lesiones" a la lista de tiradas que esta táctica permite repetir.

Pág. 68 – Especialista Líder, árbol de habilidades, Inspirador
Cambiar por:
"**Inspirador.** Las otras miniaturas amigas a 3" o menos de esta miniatura superan automáticamente los chequeos de Agallas, siempre que ésta no esté sacudida".

Pág. 69 – Especialistas de Combate, Táctica "Carga letal"
Cambia la primera frase por:
"Usa esta Táctica cuando un especialista de combate de Nivel 3 o superior de tu comando acabe un movimiento de carga a 1" o menos de una miniatura enemiga."

Pág. 70 – Especialista en Comunicaciones, Árbol de habilidades, Escaneo
Cambiar por:
"**Escaneo.** Una vez por fase de disparo, si esta miniatura no está sacudida, cuando elijas a otra miniatura de tu comando a 6" o menos de ésta para disparar, puedes añadir 1 a las tiradas para impactar de la miniatura elegida durante esta fase."

Pág. 74 – Especialistas Exploradores, Táctica Marcha rápida
Cambia la segunda frase de esta Táctica por:
"Aumenta el atributo Movimiento de la miniatura en 2" durante esta fase."

Pág. 82 – Tactical Marine, Opciones de equipo
Cambia el último punto por:
"• Un Tactical Sergeant puede reemplazar su bólter y pistola bólter por un combi-lanzallamas, combi-grav, combi-fusión o combi-plasma. Alternativamente, puede estar armado con un bólter, pistola bólter, pistola de plasma o pistola grav, y también puede elegir una espada sierra, puño de combate, espada de energía o áuspex."

Pág. 82 – Tactical Marine, Especialistas
Añadir "**Médico**".

Pág. 83 – Intercessor, Opciones de equipo
Añade la siguiente opción:
"• Un Intercessor, Intercessor Gunner o Intercessor Sergeant de tu comando puede elegir un áuspex."

Pág. 83 – Intercessor, Habilidades
Añade la siguiente habilidad:
"**Áuspex.** Al inicio de la fase de disparo, puedes elegir otra miniatura **Adeptus Astartes** a 3" o menos de una miniatura amiga equipada con un áuspex que no esté sacudida. Esa miniatura no recibe penalizadores a sus tiradas para impactar o chequeos de lesiones aunque su blanco esté a cubierto."

Pág. 83 – Intercessor, Habilidades, Lanzagranadas auxiliar
Añade la siguiente frase:
"Las armas Granada de esta miniatura se ven afectadas por la regla de largo alcance."

Pág. 83 – Intercessor, Especialistas
Añadir "**Médico**".

Pág. 84 – Armas a distancia, Granada aturdidora
Cambia la habilidad del arma por:
Esta arma no inflige daño. Si una miniatura de **Infantería** enemiga recibe el impacto de una granada aturdidora, queda aturdida; hasta el final de la siguiente ronda de batalla no puede realizar Disparo defensivo ni Apostarse y tu oponente deberá restar 1 a las tiradas para impactar realizadas por la miniatura.

Pág. 84 – Armas a distancia, Rifle bólter
Cambia el atributo Alcance del arma por " **30"** ".

Pág. 88 – Deathwatch Veteran, Opciones de equipo
Cambia el tercer punto por:
"• Un Deathwatch Veteran Gunner puede, en lugar de lo anterior, reemplazar su bólter por un cañón de frag de la Deathwatch o bólter pesado Infernus."

Pág. 93 – Grey Knights, tabla de puntos armas de combate
Cambia "sable Némesis" por "dos sables Némesis".

Pág. 99 – Infantry Squad Guardsman, Especialistas
Añadir "**Médico**".

Pág. 99 – Special Weapons Squad Guardsman, Especialistas
Borrar "**Comunicaciones**" y añadir "**Médico**".

Pág. 100 – Militarum Tempestus Scion, Opciones de equipo
Cambia el primer y segundo punto por:
"• Un Scion de tu comando puede reemplazar su rifle láser sobrecargado por una pistola láser sobrecargada y un vocoemisor, o bien elegir una pistola láser sobrecargada y un vocoemisor además de su rifle láser sobrecargado.
• Un Scion Gunner puede reemplazar su rifle láser sobrecargado por un lanzallamas , lanzagranadas, rifle de fusión, rifle de plasma o fusil repetidor sobrecargado."

Pág. 100 – Militarum Tempestus Scion, Especialistas
Cambiar "**Comunicaciones**" por "**Comunicaciones** (sólo Scion con vocoemisor)".

Pág. 108 – Armas de combate, Cuchilla transónica
Cambia la habilidad del arma por:
"Cada vez que obtengas una tirada para herir de 6+ con esta arma, el blanco sufre una herida mortal en lugar del daño normal."

Pág. 108 – Armas de combate, Filos transónicos
Cambia la habilidad del arma por:
"Cada vez que obtengas una tirada para herir de 6+ con esta arma, el blanco sufre una herida mortal en lugar del daño normal."

Pág. 114 – Chaos Space Marine, Especialistas
Añadir "**Combate**".

Pág. 123 – Mayal de corrupción, Atributo Daño
Cambiar por "1".

Pág. 126 – Tzaangor, Opciones de equipo
Cambia el segundo punto por:
"• Un Tzaangor de tu comando puede, en lugar de lo anterior, elegir armas de Tzaangor y un cuerno de la manada."

Pág. 133 – Guardian Defender, Habilidades, Operador de arma
Añade la siguiente frase:
"La Heavy Weapon Platform supera automáticamente los chequeos de Agallas."

Pág. 140 – Comandos Drukhari, Poder del dolor
Cambia los resultados 2 y 4 de la tabla por:

2. Ansioso por despellejar. Puedes repetir la tirada para determinar cuánto se mueve esta miniatura al Avanzar y al cargar.

4. Embravecida por la sangre. Repetir los chequeos de Agallas fallidos de esta miniatura.

Pág. 147 – Player, Cinturón antigravedad
Cambiar por:
"**Cinturón anti-gravedad.** Esta miniatura puede moverse a través de otras miniaturas como si no estuvieran allí y puede trepar cualquier distancia en vertical cuando se mueva (hacia arriba o hacia abajo); no midas la distancia que ha movido de esta forma. Además, nunca sufre daño por caída y nunca cae sobre otra miniatura. Si lo fuera a hacer, sitúa esta miniatura lo más cerca posible del punto donde hubiera aterrizado. Esto la puede dejar a 1" o menos de una miniatura enemiga."

Pág. 147 – Neuro disruptor, Atributo Fuerza
Cambia a "4".

Pág. 149 – Pistola de fusión, habilidades
Borra la habilidad de esta arma:
~~"Si el blanco está a mitad de alcance o menos de esta arma, tira dos dados cuando inflijas daño con ella y descarta el resultado más bajo."~~

Pág. 154 – Carabina tesla, Habilidades
Cambiar por:
"Cada resultado sin modificar de 6 para impactar con esta arma causa 3 impactos."

Pág. 168 – Fire Warrior, Habilidades, Ritual Tal'lissera
Cambiar por:
"**Ritual Tal'lissera Fire Warrior.** Puedes restar 1 a los chequeos de Agallas de los Shas'las y Shas'uis de tu comando a 3" o menos de otra miniatura amiga con esta habilidad que no esté sacudida."

Pág. 168 – Fire Warrior, Claves
Cambiar por:
"Claves (Shas'la y Shas'ui): **Infantería**, **Fire Warrior**
Claves (Support Turret): **Infantería**, **DS8 Tactical Support Turret**"

Pág. 168 – Pathfinder, Habilidades, Ritual Tal'lissera
Cambiar por:
"**Ritual Tal'lissera Pathfinder.** Puedes restar 1 a los chequeos de Agallas de los Pathfinders, Pathfinder Gunners y Pathfinder Shas'uis de tu comando a 3" o menos de otra miniatura amiga con esta habilidad que no esté sacudida."

Pág. 169 – Fire Warrior Breacher, Habilidades, Ritual Tal'lissera
Cambiar por:
"**Ritual Tal'lissera Breacher.** Puedes restar 1 a los chequeos de Agallas de los Breacher Shas'las y Breacher Shas'uis de tu comando a 3" o menos de otra miniatura amiga con esta habilidad que no esté sacudida."

Pág. 169 – Fire Warrior Breacher, Claves
Cambiar por:
"**Claves** (Shas'la y Shas'ui): **Infantería**, **Fire Warrior Breacher**
Claves (Support Turret): **Infantería**, **DS8 Tactical Support Turret**"

Pág. 169 – XV25 Stealth Battlesuit, Habilidades, Ritual Tal'lissera
Cambiar por:
"**Ritual Tal'lissera Stealth Team.** Puedes restar 1 a los chequeos de Agallas de los Stealth Shas'uis y Stealth Shas'vres de tu comando a 3" o menos de otra miniatura amiga con esta habilidad que no esté sacudida."

Pág. 170 – Drone, Atributos
Cambia todos los atributos de Salvación a "4+".

Pág. 170 – Drone, Habilidades, Generador de escudos
Añade la siguiente frase:
"Adicionalmente, cada vez que una miniatura con un generador de escudos pierde una herida, tira 1D6; con un 5+ la miniatura no pierde esa herida."

Pág. 170 – Drone, Habilidades
Añade la siguiente habilidad:
"**Plataforma estable (Sólo MV7 Marker Drone).** Esta miniatura no recibe el penalizador a las tiradas para impactar por mover y disparar armas Pesadas."

Pág. 184 – Acolyte Hybrid, Opciones de equipo
Cambia el segundo y tercer punto por:
"• Un Acolyte Leader puede reemplazar su cuchillo de Cultist por una espada ósea, o su pistola automática y cuchillo de Cultist por un látigo orgánico y espada ósea.

• Un Acolyte Fighter puede reemplazar su cuchillo de Cultist y garra acerada por un taladro pesado de roca, sierra pesada de roca, cizalla pesada de roca o una carga de demolición."

Pág. 186 – Armas de combate, Taladro pesado de roca, Habilidades
Cambia la última frase por:
"Sigue tirando 1D6, aumentando cada vez en 1 la puntuación requerida para causar una herida mortal hasta que las heridas de la miniatura queden reducidas a 0 o falles la tirada."

Varias páginas – Armas de combate, atributo Fuerza
El número indicado como atributo Fuerza en el caso de las armas de combate que no usan la Fuerza del portador (Port.), ni la duplican (x2) es un modificador positivo (+X), por lo que debe sumarse a la Fuerza del portador. Así, por ejemplo, una miniatura que utilice un beso de Harlequín en combate tiene un +1 a la Fuerza, mientras que una que utilice una caricia de Harlequin tiene un +2.