



## KILL TEAM: ELITES

### Actualización oficial, agosto 2019. Revisión 1

Aunque nos esforzamos para asegurarnos de que nuestras reglas sean perfectas, a veces tenemos errores o la intención de una regla no queda tan clara como nos gustaría. Estos documentos reúnen correcciones a las reglas y presentan nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Este documento se actualiza de forma regular. Cuando se realiza algún cambio éste se marcará en **magenta**. Cuando la fecha de publicación tenga una nota como por ejemplo “Revisión 2”, indicará que tienen una actualización local, sólo en ese idioma, para aclarar algún detalle de traducción o añadir alguna corrección menor.

#### ERRATA

##### **Pág. 17 – Dark Angels: Determinación oscura**

Cambia el texto de la primera línea de esta habilidad por el siguiente:

**“Repíte las tiradas de 1 sin modificar en los ataques realizados con armas a distancia por miniaturas de tu comando (incluyendo los Disparos defensivos) que no se hayan movido durante esta ronda de batalla.”**

##### **Pág. 26 – Bad Moons: Armaoz hazta los piños**

Cambia el texto de esta habilidad por el siguiente:

**“Repíte las tiradas de 1 sin modificar en los ataques realizados por miniaturas de tu comando durante la fase de disparo.”**

##### **Pág. 38 – Infiltrator**

Retira “Infiltración” de las opciones de especialista de esta hoja de datos.

##### **Pág. 38 – Suppressor**

Retira “Infiltración” de las opciones de especialista de esta hoja de datos.

##### **Pág. 39 – Eliminator**

Retira “Infiltración” de las opciones de especialista de esta hoja de datos.

##### **Pág. 39 – Eliminator**

Cambia el texto de la habilidad Capa de camuflaje por el siguiente:

**“Cuando un oponente realiza una tirada para impactar por un ataque de disparo que tiene como blanco a esta miniatura, y esta miniatura está a cubierto, dicha tirada para impactar sufre un modificador adicional de -1.”**

##### **Pág. 40 – Sternguard Gunner**

Cambia el segundo punto de Opciones de equipo por:

**“Un Sternguard Gunner puede reemplazar su bólter especial por un objeto de la lista de *Combi-armas* (pág. 42) o de la lista de *Armas pesadas* (pág. 42).”**

##### **Pág. 58 – Custodian Guard**

Añade el perfil de Especialista: Líder

##### **Pág. 62 – Ogryn y Bullgryn**

Añade la siguiente habilidad a esas hojas de datos:

**“Auxiliar.** La habilidad Voz de mando no tiene efecto en esta miniatura.”

##### **Pág. 72 – Possessed**

Retira “Infiltración” de las opciones de especialista de esta hoja de datos.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Regurgitador de plaga	9"	Pesada 1D6	5	-1	1	Puedes repetir los resultados para herir de 1 con esta arma. Esta arma impacta automáticamente a su blanco.

##### **Pág. 79 – Tabla de perfiles de armas a distancia**

Añade el siguiente perfil a la tabla de Armas a distancia:

##### **Pág. 88 – Striking Scorpion**

Retira “Infiltración” de las opciones de especialista de esta hoja de datos.

### Pág. 91 – Wrack

Reemplaza el perfil de atributos de la hoja de datos con el siguiente:

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S	Máx.
Wrack	7"	3+	3+	3	4	1	2	7	6+	-
Wrack Gunner	7"	3+	3+	3	4	1	2	7	6+	2
Acothyst	7"	3+	3+	3	4	1	3	8	6+	1

### Pág. 109 – Tabla de puntos de Armas a distancia

Cambia el rifle kroot por:

“Rifle kroot (Sólo **KROOT**)”

### FAQs

*P. ¿Puede un Vanguard Veteran Sergeant ser añadido a un comando **DEATHWATCH** usando la regla Comando Aquila?*

R. No. Sólo las minaturas Vanguard Veteran se ven afectadas por esta regla.

*P. Si un Khorne Berzerker Champion elige dos cuchillas relámpago ¿qué valor en puntos debe usar?*

R. Usa el valor en puntos por un par de cuchillas relámpago.

*P. ¿Puede una miniatura con la habilidad Por el Bien Supremo hacer Disparos defensivos si otra miniatura de su comando es objeto de una carga por parte de una miniatura con la habilidad Máscara de espectro?*

R. No