



PACK DE MISIONES: DESPLIEGUE TÁCTICO

Versión Indomitus 1.0

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas y nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Estas correcciones suelen ser actualizaciones necesarias debido a la salida de productos nuevos o a comentarios y críticas de la comunidad; podrás identificarlas por el asterisco que precede a la referencia de página. En otras ocasiones, estas correcciones son una fe de erratas dedicada a corregir errores o esclarecer una regla que no estaba tan clara como podría.

Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán en **azul**, mientras que las nuevas FAQs y fe de erratas nuevas se destacarán en **magenta**.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

Pág. 8 – Partidas Despliegue táctico, Declarar reservas y transportes

Cambia el último párrafo por:

“En estas misiones, las unidades de refuerzo nunca pueden llegar al campo de batalla en la primera ronda de batalla (pero las unidades de la reserva estratégica pueden hacerlo si la misión así lo especifica; p. ej., Patrulla de reconocimiento. Si durante la primera ronda de batalla, una unidad llega de la reserva estratégica, pero la misión no te indica dónde desplegarla, utiliza las reglas de la ronda de batalla 2 para determinar dónde hacerlo). Cualquier unidad de refuerzo o de la reserva estratégica que no haya llegado al campo de batalla al final de la tercera ronda de batalla se considera eliminada, así como cualquier unidad embarcada en ella (esto no se aplica a las unidades situadas en la reserva estratégica una vez comenzada la primera ronda de batalla).”

***Pág. 18 – Mientras resistamos, pelearemos**

Cambia esta regla por:

“Si seleccionas este objetivo, antes de la batalla identifica qué tres miniaturas de tu ejército (salvo miniaturas con el rol en batalla Fortificación) tienen el mayor coste en puntos, y anótalo en tu hoja de ejército (si dos o más miniaturas empatan como las más costosas de tu ejército, puedes elegir una entre ellas). Si tu ejército consta de tres o menos miniaturas, en lugar de eso identifica a todas las miniaturas de tu ejército. El coste en puntos de una unidad incluye los puntos de todas las armas y equipo que lleve. Obtienes 5 puntos de victoria por cada una de estas miniaturas que estén en el campo de batalla al final de la partida. Si una unidad se divide en varias unidades más pequeñas durante la batalla, es necesario eliminar a todas estas unidades separadas para considerar eliminada a la unidad original a efectos de este objetivo secundario.”

***Pág. 79 – Embarcar**

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por:

“A menos que se especifique lo contrario, las habilidades de otras unidades no afectan a las unidades mientras están embarcadas, y no pueden usarse estrategias para afectar a unidades mientras están embarcadas.”

***Pág. 98 – Reglas inusuales, Siempre combate primero/último**

Añade el siguiente párrafo al final de esta entrada de reglas inusuales:

“Ten en cuenta que la estrategia Contraofensiva te insta a elegir una unidad elegible para combatir. Esto supone que si una unidad está sometida a los efectos de una regla que indique que no es elegible para combatir hasta que todas las demás unidades elegibles para combatir lo hayan hecho, no podrás elegir esa unidad para utilizar la estrategia Contraofensiva.”

***Pág. 99 – Reglas inusuales**

Reposicionar y unidades de reemplazo

Añade el siguiente punto a esta caja:

“**9**. Si esa unidad realizaba una acción, esa acción fracasa de inmediato.”

*Pág. 99 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Ataques que comportan múltiples tiradas para impactar

Algunas reglas, por lo general habilidades de armas, te instan a hacer más de una tirada para impactar por cada ataque realizado, p. ej., “Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una por cada ataque.” En estos casos, cada tirada para impactar se considera un ataque separado efectuado contra el mismo blanco. Como tal, todas las reglas normales que activen ataques, o que se apliquen a estos (como repetir tiradas o los modificadores que otorguen otras reglas) se aplican a cada “tirada para impactar”. Ten en cuenta que estos ataques adicionales no derivan a su vez en otras tiradas para impactar.

- Si una regla te insta a hacer más de una tirada para impactar por cada ataque realizado, cada tirada para impactar se considera un ataque separado realizado contra el mismo blanco.

*Pág. 99 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Realizar cargas sobre aeronaves

Por lo general no es posible finalizar ningún tipo de movimiento dentro de la zona de amenaza de una miniatura enemiga **AERONAVE**. Sin embargo, muchas miniaturas **AERONAVE** tienen una habilidad (p. ej., **Aéreo**) que indica específicamente que solo las unidades enemigas capaces de **VOLAR** pueden cargar sobre ellas. Tales reglas tienen preferencia sobre las publicadas en el Libro básico, y las unidades capaces de **VOLAR** pueden declarar una carga sobre una miniatura **AERONAVE**, y pueden finalizar un movimiento de carga dentro de su zona de amenaza.

- Las unidades capaces de **VOLAR** pueden declarar una carga contra miniaturas **AERONAVE**.

*Pág. 99 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Desembarcar miniaturas grandes

Algunas miniaturas son tan grandes que cuando desembarcan de una miniatura **TRANSPORTE** no es posible desplegarlas completamente dentro de 3" o menos, lo que suele suceder debido a que la miniatura que desembarca supera las 3" en todas sus dimensiones. En estos casos, desplégalas con su peana, o casco, a 1" o menos de la peana (o casco) de su miniatura **TRANSPORTE**, y no dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

- Si es imposible desplegar una miniatura que desembarca completamente a 3" o menos de su miniatura **TRANSPORTE** por ser demasiado grande, hazlo en su lugar a 1" o menos de su miniatura **TRANSPORTE**.

*Pág. 99 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Resolver habilidades al moverse fuera del borde del borde del campo de batalla

Algunas miniaturas, por lo general **AERONAVES**, tienen reglas que se utilizan una vez han terminado de hacer un movimiento en la fase de movimiento, como lanzar bombas sobre una unidad sobre la que se han movido. Si a una unidad se le aplica tal regla y puede moverse fuera del borde del campo de batalla (como es el caso de las **AERONAVES** cuando se usa la regla Reserva estratégica), entonces, a efectos de esas reglas, se considera que el movimiento de esa unidad tiene terminado al tocar el borde del campo de batalla. Después se resuelven estas reglas y se retira la miniatura del campo de batalla.

- Si una unidad puede moverse fuera del borde del campo de batalla, puede resolver reglas que se activen al final de su movimiento antes de retirarla del campo de batalla.

*Pág. 99 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Impedir el despliegue de unidades de refuerzo

Algunas reglas impiden el despliegue de las unidades de refuerzo en ciertas partes del campo de batalla; p. ej., “Las unidades enemigas desplegadas en el campo de batalla como refuerzos no pueden desplegarse a 12" o menos de esta unidad.” Estas reglas siempre tienen prioridad sobre las reglas que te indican dónde desplegar unidades de refuerzo (p. ej., “en el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento, puedes desplegar esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de distancia de cualquier miniatura enemiga.” La única excepción son las unidades procedentes de la reserva estratégica que se despliegan a 1" o menos de su propio borde del campo de batalla y completamente dentro de su propia zona de despliegue; en este caso, la unidad de la reserva estratégica puede desplegarse de este modo, a pesar de las reglas que tengan las miniaturas enemigas que de otro modo evitarían su despliegue.

- Las reglas que impiden el despliegue de las unidades de refuerzo tienen preferencia sobre las reglas que permiten el despliegue de las unidades de refuerzo.
- No se aplica a las unidades de reserva estratégica desplegadas a 1" o menos de su borde del campo de batalla y dentro de su propia zona de despliegue.

*Pág. 99 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Reglas defensivas que se aplican a ataques con atributos específicos

Algunas reglas solo se aplican contra ataques que tienen un atributo específico. P. ej., “Cuando se asigna un ataque con atributo Factor de penetración -1 a una miniatura de esta unidad, ese ataque tiene un atributo Factor de penetración de 0”. Cuando determines si se activa dicha regla, y por tanto se aplica, utiliza siempre el atributo modificado de ese ataque en el paso de Asignar ataque de la secuencia de ataque. En el ejemplo anterior, esto supone que si un ataque que originalmente tiene un atributo Penetración de armadura 0, pero luego es modificado a -1 debido a otra regla antes del paso de Asignar ataque, entonces, en el paso de Asignar ataque, activará la habilidad y revertirá de nuevo a 0.

- Para determinar si una regla defensiva se aplica contra un ataque, usa los atributos modificados de ese ataque en el paso de Asignar ataque de la secuencia de ataque.

*Pág. 99 - Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Dividir unidades con efectos de reglas preexistentes

Algunas reglas permiten a una unidad dividirse en dos o más unidades más pequeñas. Cada vez que esto sucede, las reglas que afectaban a la unidad original en el momento de dividirse, y que hubiesen seguido afectándola durante un período concreto (de resultados de habilidades, estrategias, poderes psíquicos, etc.) continúan afectando a todas las unidades individuales en las que se ha dividido hasta el momento en el que normalmente dejen de aplicarse. P. ej., si la unidad original estaba dentro del alcance de una habilidad de aura en el momento de dividirse, cualquier unidad individual más pequeña solo se vería afectada por esa habilidad de aura si todavía estuviera dentro del alcance de esa habilidad después de la división, mientras que si estaba bajo los efectos de un poder psíquico que durase hasta el final de ese turno en el momento de dividirse, todas las unidades individuales más pequeñas aún se verían afectadas por dicho poder psíquico hasta el final de ese turno.

- Las reglas que afectan a una unidad en el momento de dividirse en varias unidades más pequeñas siguen aplicándose a todas esas unidades más pequeñas mientras dure esa regla.
- Las habilidades de aura solo afectan a las unidades más pequeñas mientras permanecen dentro del alcance de la habilidad en cuestión.

*Pág. 99 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Disparar estando embarcado en un transporte

Algunas reglas, como las de Vehículo descubierto, permiten a las unidades disparar y realizar ataques a distancia incluso mientras están embarcadas en el interior de una miniatura **TRANSPORTE**. Las siguientes reglas se aplican cuando se elija para disparar a una unidad así embarcada.

1. No pueden usarse estrategias en esa unidad que afecten a sus ataques, y no puede usarse la estrategia Repetición de mando para afectar a ninguna tirada de dado de los ataques a distancia de sus miniaturas.
2. Mide distancias y traza una línea de visión desde cualquier punto de la miniatura **TRANSPORTE** cuando las miniaturas de esa unidad realicen ataques a distancia.
3. Si la miniatura **TRANSPORTE** realizó un movimiento normal, avanzó, retrocedió o permaneció estacionaria es turno, se considera que las unidades embarcadas han hecho lo mismo cuando realicen ataques a distancia.
4. Mientras una miniatura **TRANSPORTE** está dentro de la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, a menos que la habilidad que tenga la miniatura **TRANSPORTE** permita a sus pasajeros disparar estando embarcados indique lo contrario, las miniaturas de las unidades embarcadas no pueden realizar ataques a distancia excepto con Pistola.
5. A menos que se especifique lo contrario, la unidad embarcada no se verá afectada por habilidades, incluidas las habilidades de aura, de cualquier otra unidad, aunque esta unidad también esté embarcada en la misma miniatura **TRANSPORTE**.
6. Si la unidad estaba sometida a los efectos de una regla cuando iba embarcada en la miniatura **TRANSPORTE** (como reglas que se le atribuyen durante la fase de mando debido a un poder psíquico, estrategia, etc.) dicha regla no se aplica a esa unidad mientras está embarcada.
7. Cualquier habilidad (incluidas las de destacamento) que tengan las unidades embarcadas, o que tengan sus armas, siguen aplicándose cuando realizan ataques a distancia.
8. Si se aplica una restricción a la miniatura **TRANSPORTE**, esa misma restricción se aplica a las unidades embarcadas en él. P. ej., si la miniatura **TRANSPORTE** no es elegible para disparar por haber avanzado o retrocedido este turno, sus pasajeros tampoco son elegibles para disparar.
9. Si una miniatura **TRANSPORTE** sufre los efectos de un modificador a sus ataques a distancia (como un modificador a sus tiradas para impactar, para herir, etc.) ese mismo modificador se aplica cada vez que una miniatura embarcada en ella realiza un ataque a distancia.