



# REGLAS BÁSICAS

## ACTUALIZACIÓN 1.8

Este documento se revisa habitualmente, por lo que tiene un número de versión. Cuando dicho número vaya acompañado de una letra, por ejemplo 1.1a, eso significa que es una modificación local, solo en ese idioma, para aclarar una traducción u otra corrección menor. Cada vez que este documento se actualice, el número de versión cambiará. Las nuevas actualizaciones pueden identificarse por la presencia de un asterisco (\*).

### ERRATAS

Esta sección contiene modificaciones de las reglas. El texto modificado dentro de la errata está resaltado en azul.

#### LIBRO BÁSICO

##### Página 62, Acción de carga

Añade el siguiente punto:

"Si un agente tiene una regla que le permite realizar una acción de **Carga** mientras esté en la zona de amenaza de un agente enemigo, puede abandonar dicha zona de amenaza, pero aún debe acabar el movimiento dentro de la zona de amenaza de al menos un agente enemigo".

##### Página 69, Controlar fichas y marcadores de objetivo

Añadir la siguiente frase:

"Durante las activaciones de los agentes, determina el control de las fichas y marcadores de objetivos al principio y al final de cada acción individual".

##### Página 70, Línea de visión, Tras cobertura

Cambia el segundo punto por:

"El blanco previsto está a ▲ o menos de un punto en el que la línea de cobertura cruza la peana de otro agente (salvo si ese otro agente no está en la línea de visión del agente activo), o un elemento de terreno que ofrece cobertura (ver página 72)".

##### Página 72, Rasgos de terreno

Añade el siguiente rasgo:

"**Escalable:** Este rasgo puede aplicarse a los elementos de terreno de más de 2○ de alto. Cuando un agente trepa por este elemento de terreno, todo incremento final restante de menos de ○ se ignora, en lugar de redondearse a ○".

##### Página 75, Dejarse caer

Cambia el primer párrafo por:

"Un agente se deja caer cuando desciende una altura sin preparar. El agente debe estar a ▲ o menos del borde del elemento de terreno desde el que se quiere dejar caer y la ubicación prevista debe estar verticalmente a 3○ o menos del nivel que ocupa. El agente puede dejarse caer de ese elemento de terreno contando la distancia vertical que transita como parte de la distancia total que mueve. La distancia vertical se mide en incrementos de ○, redondeando a la baja. Ten en cuenta, que una distancia vertical total de menos de ○ se ignora. Un agente puede realizar una acción de **Correr** mientras se deja caer para alcanzar el destino al que pretende llegar".

##### Página 99, Campañas de Op. Esp., Ganar experiencia

Añade lo siguiente a la parte relevante del segundo punto:

"Si un agente termina cualquier acción de misión en batalla (excepto la acción **Operar portillo**), y/o obtiene [...]"

##### Página 142, Área X

Cambia el texto de esta regla especial por:

"Cuando un agente amigo realice una acción de **Disparar** y elija esta arma (o, en el caso de perfiles, este perfil de arma), tras resolver el ataque de disparo contra el blanco, realiza un ataque de disparo con esta arma (usando el mismo perfil) contra todo otro agente a X o menos del blanco original que además sea visible para el blanco original. Cada uno de ellos es un blanco válido y no puede estar en cobertura. X es la distancia después de la palabra Área, p. ej. Área ○. Un agente no puede disparar con esta arma si está realizando una acción de **Disparo defensivo**".

#### PACKS DE MISIÓN

**Operaciones encubiertas: Pack de misiones de la guerra de Octarius (Kill Team: Octarius)**

##### Página 93, Misión 3.3 Romper defensas, Campaña de operaciones especiales, Beneficio de operaciones tácticas

Cambiar por:

"Si obtuviste 3PV o más de Operaciones tácticas de los epígrafes Seguridad o Infiltración durante esta batalla, obtienes 1 punto de requisición adicional".

#### ZONAS DE ANIQUILACIÓN

**Varias, Zona de aniquilación: Horcasombría, Reglas de terreno**

##### Rasgo de Muro

Cambia el 4.º punto por:

"La distancia no puede medirse sobre o a través de terreno de Muro; debes medir a su alrededor usando la ruta más corta posible (tal como muestra el diagrama de abajo). Sin embargo, mide distancias a las áreas de la zona de aniquilación a través de los muros (p. ej. el centro de la zona de aniquilación o la zona de descenso, pero no las fichas o marcadores de objetivo)."

**Zona de aniquilación: Bóvedas de Sombra (Kill Team: Bóvedas de Sombra)**

##### Pág. 74, Robot, rasgo Programación

Añade lo siguiente:

"Este elemento de terreno tiene un atributo Movimiento de 3○ que no puede modificarse".

**\*Zona de aniquilación: Octarius (Kill Team: Octarius)**

**Pág. 74, acciones Lanzarse por encima y Cargar por encima**

Añade la siguiente frase al primer punto:

"El agente no puede moverse por encima de ningún otro elemento de terreno durante este movimiento".

## **COMBATE CERRADO**

**\* Varias, reglas de Combate cerrado**

**Reglas adicionales**

Añade lo siguiente:

"Algunos ardidés tácticos permiten que uno o más agentes se desplieguen fuera de tu zona de descenso, p. ej. Tipejo ezkurridizo, **ORKOMANDO** o Translocación dimensional, **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS**. En una batalla que usa reglas de Combate cerrado, no puedes hacer eso. En su lugar, solo puedes usar estos ardidés tácticos una vez por batalla al inicio de la primera fase de tiroteo. Estos permiten que un agente, especificado por el ardid y que esté completamente dentro de tu zona de descenso, realice una acción libre de **Movimiento normal** u **Operar portillo** antes de activar agente. Si lo haces, no puedes cambiar la orden del agente en el primer Punto de inflexión".

**\* Varias, reglas de Combate cerrado**

**Acciones, Combatir en escotilla**

Change the final sentence to read:

"En todos los pasos del combate, dicho operativo enemigo se considera dentro de la zona de amenaza del agente activo".

## **CAMPAÑAS**

**\*Ashes of Faith Campaign Rulebook**

**Page 16, Establish Dominance**

Add the following:

'After working out dominance, discard all bidded Conspirator and Ruse cards, and return all your Scheme cards to your hand.'

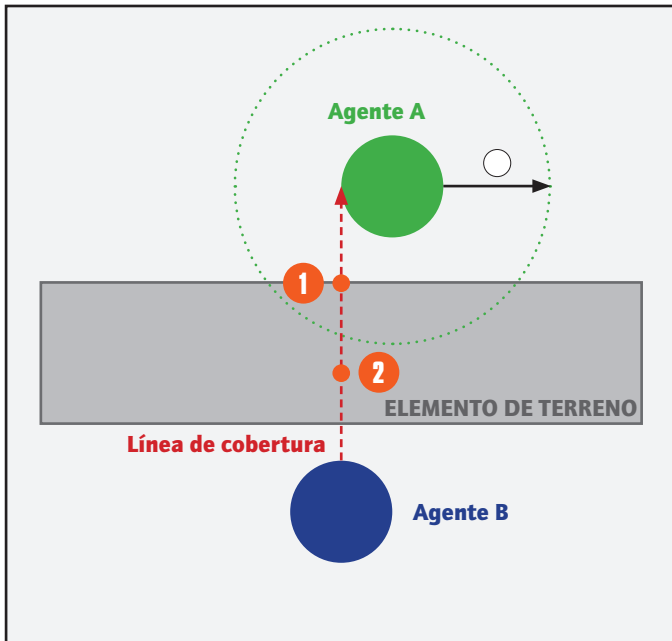
## NOTAS DE DISEÑO

Esta sección presenta comentarios del equipo de diseño del juego para clarificar y expandir las reglas más complejas y menos habituales.

### LÍNEA DE VISIÓN

*P: Al determinar las líneas de cobertura y el punto en el que cruzan elementos de terreno o las peanas, ¿cuáles son los puntos específicos desde los que se debe medir, en particular para determinar la cobertura y el estar oculto?*

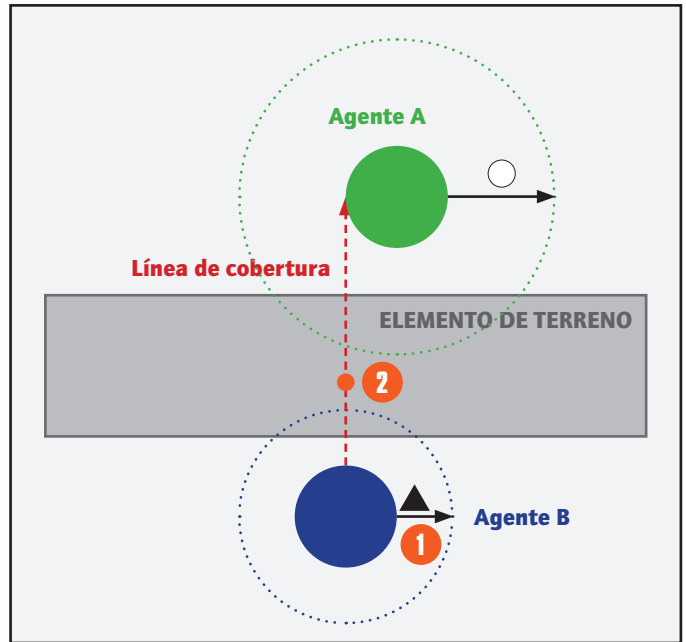
*R: La cobertura y el estar oculto requieren que el agente esté a cierta distancia de "un punto". Esto significa cualquier punto en el que una línea de cobertura cruce un elemento de terreno, no tiene que ser el punto más cercano.*



En este ejemplo, el agente A no está a más de  $\bigcirc$  del punto más cercano en el que la línea de cobertura cruza (1), sin embargo, está a más de  $\bigcirc$  de un punto en el que cruza (2) por tanto, está oculto.

*P: Al determinar las líneas de cobertura para oculto, no se considera que las partes de un elemento que oculta a  $\blacktriangle$  o menos del agente lo oculten. ¿Significa esto que si el agente activo está a  $\blacktriangle$  o menos de un elemento de terreno que no oculta, se considera que todo el elemento no oculta?*

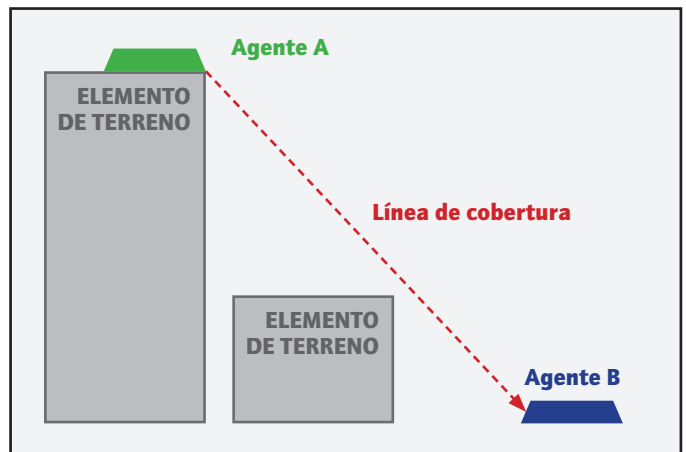
*R: No. Solo se considera que no ocultan las partes específicas del elemento de terreno a  $\blacktriangle$  o menos del agente (ver ejemplo siguiente).*



En este ejemplo, se considera que todas las partes del elemento de terreno a  $\blacktriangle$  o menos del agente B no ocultan (1). Sin embargo, hay partes del elemento de terreno a más de  $\blacktriangle$  de él que ocultan (2). Por tanto, el agente A está oculto.

*P: ¿Una línea de cobertura tiene una altura ilimitada por encima y por debajo de la línea trazada entre dos peanas? En otras palabras, si una línea de cobertura se traza por encima o por debajo de un elemento de terreno, ¿se considera que atraviesa dicho elemento de terreno?*

*R: No.*



En este ejemplo, una línea de cobertura trazada hasta el agente B no atraviesa un elemento de terreno, por lo que el agente B no está tras cobertura ni oculto.

*P: ¿Es un agente visible para sí mismo?*

*R: Sí.*

*P: A veces un agente blanco de un ataque en un Punto aventajado estará a  $\blacktriangle$  de una almena o emplazamiento y tras ella para obtener Cobertura, pero el agente activo está posicionado de tal manera que una línea de Cobertura pasa por debajo de la almena, en lugar de cruzarla. En este caso, ¿el agente blanco del ataque sigue en cobertura?*

*R: Sí. Considera que la línea de cobertura cruza la almena.*

## ATRIBUTOS

P: ¿Cómo se aplican los modificadores al movimiento?

R: El modificador se aplica al total, en lugar de a cada incremento. Por ejemplo, si un agente tiene un atributo Movimiento de 3○ y se le añade ▲, el atributo modificado será 3○1▲, no 3○3▲.

P: ¿Afectan los modificadores al atributo Movimiento el máximo que puede mover un agente al realizar la acción **Correr**?

R: No, salvo si una regla menciona específicamente la acción **Correr**. Por ejemplo, si se resta ○ al atributo Movimiento de un agente, aún moverá hasta ■ al realizar una acción de **Correr**. Sin embargo, si una regla específica "cuando un agente realice una acción de **Correr**", entonces sí la afectará.

P: Si el límite de puntos de acción se ve modificado durante su activación, ¿se ven afectados los puntos de acción que generó para esa activación?

R: No, salvo que se especifique lo contrario. Los puntos de acción se generan tras determinar la orden de un agente para su activación, así que los modificadores que ocurran tras ese punto no afectarán a cuántos puntos de acción tiene para su activación. Los modificadores al LPA de un agente al activarse (p. ej. si un **NOBLE** usa la habilidad ¡Mano a la obra! en sí mismo) podrían afectar a los puntos de acción generados, ya que ocurren antes de generar puntos de acción

P: Si los atributos de un agente se modifican durante una acción, ¿afecta eso a la acción que está realizando en ese momento? Por ejemplo, si el atributo Movimiento de un agente es modificado durante una acción **Movimiento normal** como resultado de ser herido.

R: No. A no ser que se especifique lo contrario, aplica los modificadores una vez haya completado la acción que está realizando.

P: Algunas reglas clarifican que un modificador solo debería aplicarse si un agente enemigo se activa a X o menos del agente en cuestión, p. ej. el ardid estratégico **Emanaciones de óxido**, **INFECTADOS GELLERPOX**☠: "Solo se resta ○ a su atributo Movimiento debido a estar lesionado si es activado en la zona de amenaza de ese agente amigo". ¿Qué significa?

R: No apliques el modificador en concreto a no ser que el agente se active a X o menos del agente en cuestión. En el ejemplo, el Movimiento será el modificador específico.

\*P: Si una regla trata a un agente como herido independientemente de cualquier otra regla que diga que no puede ser herido (p. ej., ardid estratégico **Emanaciones de óxido**, **INFECTADOS GELLERPOX**☠), y otra regla permite que un agente ignore modificaciones a uno o varios de sus atributos (p. ej., ardid táctico **Mantener la calma**, **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL**☠), ¿cuál tiene prioridad?

A: La primera. El agente siempre se verá afectado por tales habilidades.

## MOVIMIENTO

P: Si un elemento de terreno tiene una parte Franqueable encima de un punto aventajado, como por ejemplo un terraplén, ¿cómo se mueve un agente sobre él al dejarse caer encima de un punto aventajado, o al trepar al punto aventajado?

R: Para dejarse caer desde el punto aventajado, el agente debe antes atravesar el terraplén. Al trepar hasta el punto aventajado, el agente puede elegir trepar por el terraplén (en lugar de atravesarlo). Ten en cuenta que, en el segundo caso, el agente ignorará la pequeña caída desde la parte superior del terraplén hasta el punto aventajado si la distancia es menor que ○.

P: Si un agente se mueve a un Punto aventajado, ¿Debe estar su peana completamente en él o puede sobresalir alguna parte?

R: Siempre y cuando el agente pueda colocarse sin que se caiga, su peana puede sobresalir.

P: Al trepar y al dejarse caer, ¿recibe el agente algún tipo de movimiento horizontal gratis?

R: No. También se deben medir todos los movimientos horizontales. Estar a ▲ o menos solo hace que pueda comenzar a trepar o a dejarse caer, pero debes medir la distancia horizontal normalmente. Por tanto, si un agente no tiene suficiente movimiento para que pueda ser colocado en ese elemento de terreno sin caerse, o suficiente como para poder mover su peana completamente fuera de ese elemento de terreno, no puede trepar o dejarse caer.

P: ¿Permite la clave **VOLAR** que un agente amigo realice una acción en la que mueva cuando normalmente estaría prohibida por estar en la zona de amenaza de un agente enemigo? P. ej., una acción de **MOVIMIENTO NORMAL**.

R: No. Las reglas para **VOLAR** se aplican cuando el agente se mueve físicamente, y ante todo, el estar en la zona de amenaza de un agente enemigo prohíbe el realizar una acción de **Movimiento Normal**. Por tanto, debe realizar una acción de **Retroceder** para mover.

P: ¿Cómo se mueve un agente a través de las escaleras de una zona inclinada?

R: Si no se especifica lo contrario, el agente puede mover libremente a través de ellas, no es necesario trepar por ellas.

P: Dado que un agente puede realizar la acción **Correr** al trepar o dejarse caer para llegar a su destino, ¿puede también realizar otras acciones que le otorguen una acción libre de **Correr** para hacer lo mismo, como por ejemplo ¡**Dakka a toda mecha!** (del **ORKOMANDO**☠ **ZUELTADAKKA**)?

R: No, debe realizar específicamente la acción **Correr**.

## DISPAROS Y ATACAR EN COMBATE

P: Al combatir, algunas habilidades (p. ej. Escudo de Tormenta) hacen que una parada descarte dos de los impactos exitosos del oponente. ¿Cómo interactúa esto con los impactos normales y críticos?

R: Si el agente para con un impacto normal, debe descartar hasta dos impactos normales del oponente. Si el agente para con un impacto crítico, puede elegir descartar dos impactos críticos, o dos impactos normales, o un impacto normal y uno crítico del oponente.

P: ¿Cómo interactúa un agente que no está equipado con un arma de combate en el combate?

R: No elijas un arma de combate no tires ataques de ataque por él. No da ningún apoyo en combate.

P: Si un agente resulta incapacitado y se ve afectado por una regla que determina que aún no debe ser retirado de la zona de aniquilación (p. ej. los ardidés tácticos **Expiación** en la muerte de **GUARDIA VETERANO**☠, y El deber solo acaba tras la muerte de **MARINES ESPACIALES**☠ y **CABALLEROS GRISES**☠), ¿qué ocurre cuando combate?

Específicamente, en el paso de resolver impactos con éxito, se especifica que resuelves tus impactos exitosos hasta que un agente en ese combate resulta incapacitado. ¿Significa esto que el **GUARDIA VETERANO**☠ no puede resolver impactos exitosos al estar ya incapacitado?

R: Sí. El hecho de estar incapacitado (aunque esté temporalmente en la zona de aniquilación) no permite al agente resolver impactos en combate.

P: Si se realiza un ataque de disparo contra un agente en cobertura con un atributo Salvación de 6+, si el defensor pudiera guardar un dado de defensa como resultado de la cobertura, ¿aún sería una salvación normal o sería una salvación crítica ya que no puede tirar una salvación normal?

R: Aún sería una salvación normal con éxito.

P: Si no hay blancos válidos para un ataque de disparo realizado a partir de la acción **Manifestar poder psíquico**, ¿qué ocurre?

R: La acción no se resuelve y los puntos de acción gastados se recuperan. El agente debe entonces realizar una acción diferente o, si conoce más de un poder psíquico, puede realizar esa acción de nuevo eligiendo un poder psíquico diferente.

P: ¿Puede un agente parar aunque el oponente no tenga impactos exitosos que descartar?

R: Sí.

P: Si un arma tiene más de un perfil, uno de los cuales tiene la regla especial Área X, ¿puede un agente realizar la acción **Disparos defensivos** con un perfil que no tenga la regla especial Área X?

R: Sí.

P: Si una regla causa daño adicional (p. ej. el poder psíquico **Mano de martillo**, **CABALLEROS GRISES**), y entonces mi oponente usa una regla para ignorar el daño causado por un dado de ataque (p. ej. el ardid táctico **Zolo ez un razguño**, **ORKOMANDO**), ¿se ignora el daño adicional?

R: No. Solo se ignora el daño del dado de ataque. EL daño adicional se sigue causando.

P: ¿Hay que declarar el uso de todas las repeticiones de tirada antes de lanzar los dados??

R: No. Puedes ver el resultado de una repetición de tirada antes de decidir sobre otra repetición de tirada diferente.

P: Algunas reglas requieren que tires un dado "como si ese agente estuviese combatiendo" o similar, p. ej., la acción **Ataque tajante** de los **CORSARIOS DEL VACÍO**.

P1: ¿Se considera que el blanco también lucha en ese combate?

R: No.

P2: ¿Se aplica apoyo de combate

R: Sí.

P3: ¿Pueden usarse las reglas que tienen efecto cuando el blanco está incapacitado, p. ej. **Masacre sin fin** de los **LEGIONARIOS**?

R: Sí, a diferencia de en el caso P1 ya que el blanco resulta incapacitado en el combate aunque no estaba luchando realmente en él.

P: Las habilidades de un agente **MÉDICO** que se activan cuando otro agente amigo está incapacitado (p. ej., **Rayo de reanimación**, **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS**, ¡Sanitario! **KASRKIN**, etc.), ¿cómo interactúan con armas a distancia que realizan ataques a distancia (como Área o Ráfaga)?

R: Resuelve todos los ataques a distancia necesarios y, entonces, si el agente **MÉDICO** no está incapacitado, usa esa habilidad al inicio del paso Retirar agentes incapacitados.

P: Algunos ataques a distancia se producen cuando un agente enemigo se mueve a una distancia específica de una ficha (p. ej., la regla especial **Proximidad**, la mina de fusión del **SOLDADO DE DEMOLICIONES KASRKIN** o la mina de disrupción del **MINADOR SABOTEADOR**). El ataque a distancia contra el agente enemigo se hace en cuanto este está a la distancia específica (interrumpiendo el movimiento) o en la ubicación final del movimiento?

R: Lo primero: en cuanto esté a la distancia específica.

P: Siguiendo con la regla especial **Proximidad**, ¿qué pasa en la rara ocasión en la que un agente activo lleva a cabo una acción de **Carga**, activa el ataque a distancia **Proximidad** y sobrevive, pero ya no puede acabar esa acción dentro de la zona de amenaza de un agente enemigo (es decir, el agente enemigo deseado ha quedado incapacitado por el ataque a distancia **Proximidad** o se ha alejado como resultado de la habilidad ¡Sanitario!)?

R: Si no hay agentes enemigos en cuya zona de amenaza puede acabar la acción, entonces no es necesario (cualquier incremento del movimiento restante puede seguir usándose como elija el jugador).

P: Si mi agente tiene una regla que me permite resolver un impacto antes que el atacante (p. ej., habilidad **Postura de esgrima**, **KURNATHI DEL VACÍO**), ¿puedo usar esa regla cuando yo sea el atacante?

R: Sí. En tales casos, el **KURNATHI DEL VACÍO** podría parar y luego tú (como atacante) resolverías el primer impacto en el orden normal de resolución de las tiradas.

## REGLAS ESPECIALES Y REGLAS DE IMPACTO CRÍTICO

P: Al combatir o disparas, si un agente tiene varias reglas especiales y de impacto crítico que tendrían efecto al mismo tiempo, ¿en qué orden se resuelven?

R: El jugador que controla a ese agente puede elegir el orden en que se aplicarán las reglas que tienen efecto al mismo tiempo. Esto es una excepción al método habitual para resolver reglas simultáneas, que dice que el jugador con la iniciativa determina el orden. Recuerda también que si una regla dice "en el paso de tirar los dados de ataque" y otra dice "al final del paso de tirar los dados de ataque", esas reglas no ocurren al mismo tiempo. La segunda debe resolverse después de la primera.

P: Si un agente tiene una regla que le permite repetir un ataque de combate o disparo específico (p. ej. como resultado del ardid táctico **Veterano de la Guerra Eterna** de los **MARINES ESPACIALES TRAIADORES**), ¿puede hacerlo si para ese ataque de combate o disparo eligió un arma con la regla especial **Limitada**?

R: Sí. En este caso se podría usar el arma de nuevo aunque tenga la regla especial **Limitada**.

P: Si un agente tiene una regla que le permite repetir un ataque de combate o disparo específico (p. ej. como resultado del ardid táctico **Veterano de la Guerra Eterna** de los **MARINES ESPACIALES TRAIADORES**), ¿debo elegir el mismo blanco?

R: Sí, asumiendo que aún sea un blanco válido. Si no lo es, no puedes repetir ese ataque de combate o de disparo.

P: En algunas pocas ocasiones, un agente puede obtener una regla especial o regla de impacto crítico más de una vez. ¿Pueden usarse ambas? P. ej., las pistolas **Kroot dobles** del **PISTOLERO** y el ardid estratégico **Tomar como presa** (**BANDAESTIRPE ACECHANTE**) ambos proporcionan la regla "Equilibrada".

R: No. El agente solo se beneficia de la misma regla una vez. Si la x es diferente, elige cuál usar (es decir, si el agente tiene HM1 y HM2, no se convertiría en HM3).




## PRINCIPIOS GENERALES

P: ¿Cómo se resuelven las reglas opuestas? Por ejemplo, el ardid estratégico Contagio (**GUARDIA DE LA MUERTE** y **DAEMONS DEL CAOS**) dice que los agentes se consideran lesionados, pero la habilidad Elegidos del Emperador (**GARRAS DEL EMPERADOR**) dice que el agente no puede ser lesionado.

R: En tales circunstancias tiene preferencia la expresión "no puede"; en este ejemplo, la habilidad Elegidos del Emperador tendría preferencia. Aún así, puede haber reglas específicas que anulen esto. Por ejemplo, una regla puede decir "se considera que el agente ha resultado lesionado, independientemente de toda regla que diga que no puede resultar lesionado". En este caso, la habilidad Elegidos del Emperador no podría evitarlo.

P: ¿Cuenta como activación una acción realizada cuando el agente no ha sido activado? P. ej. **Disparos defensivos** o una acción libre de **Correr** del Reconocimiento en el paso de exploración.

R: No.

P: Si un agente resulta lesionado por más de una regla, ¿se aplican los efectos más de una vez? Por ejemplo, a un agente le quedan menos de la mitad de sus heridas y está a  o menos de un agente **ANATHEMA PSYKANA** con el ardid estratégico Temor creciente (**GARRAS DEL EMPERADOR**).

R: No. En tales casos el ardid estratégico Temor creciente no tendría ningún tipo de efecto adicional.

P: Algunas reglas como la acción **Rastrear blanco** de los **ASALTANTES PHOBOS** interrumpen una activación después de que un agente enemigo realice una acción. Si es la última acción de una activación, o incluso la última acción de la activación final del punto de inflexión, ¿se puede interrumpir esa activación??

R: Sí.

P: ¿Un agente está equipado con las armas que puede usar con poderes psíquicos? Por ejemplo, ¿se pueden mejorar las armas psíquicas de energía con equipo inusual del Libro Básico?

R: No. Ten en cuenta que esto significa que estar herido no afectará a los atributos de esa arma.

P: Si un agente que lleva un marcador o ficha de objetivo pierde la habilidad para realizar la acción **Recoger** durante la batalla (p. ej. Desata al daemon, **LEGIONARIO UNGIDO**), ¿qué le sucede a dicho marcador o ficha de objetivo?

R: El agente debe soltarlo.

P: Si un agente realiza una acción durante otra acción, p. ej. una acción **Operar portillo** durante una acción **Movimiento normal**, ¿cuándo se le puede interrumpir para cosas como un ataque de los guardias o una acción **Rastrear blanco** del **FRANCOTIRADOR SABOTEADOR ASALTANTE PHOBOS**?

R: Después de que dicho agente realice cualquier acción, incluso si hay otra ocurriendo en ese momento. En el ejemplo, puedes interrumpirlo después de que realice la acción **Operar portillo** o cuando termine la acción **Movimiento normal**.

P: Algunas reglas requieren que los agentes estén a una distancia determinada de un marcador de objetivo (p. ej., ardid estratégico Protocolo marcial, **CLADO DE CAZA**). Si un agente porta un marcador de objetivo, ¿pueden otros agentes o el agente portador estar dentro de la distancia requerida de dicho marcador de objetivo

para las reglas?

R: No. A no ser que la regla mencione los marcadores de objetivo portados, deben ser los marcadores de objetivo en la zona de aniquilación. Esto se hace para crear un entorno de reglas diáfano y coherente y para evitar las interacciones de reglas poco habituales que se producirían si la respuesta fuera afirmativa.

P: Muchos agentes **MÉDICO** tienen una habilidad que dice "Una vez por punto de inflexión, la primera vez que un agente amigo **X** se vea incapacitado..." (**X** aquí es la clave del agente amigo). ¿Qué significa "la primera vez"?

R: Significa el primer agente **X** amigo incapacitado que cumpla los requisitos de la regla durante el punto de inflexión. Si no usas la habilidad para el primer agente, no podrás usarla para un agente distinto más adelante en el punto de inflexión.

\*P: En raras ocasiones, una agente cuenta con múltiples reglas que le permiten ignorar heridas perdidas. ¿Pueden usarse ambas? P. ej., la acción de Criptecnólogo **Cronometrón** del **CRONOMANTE** y el equipo Reanimitas cuánticos (**CÍRCULO DE HIROTECNÓLOGOS**).

R: Sí. Resuélvelas todas, una después de la otra.

\*P: Si un agente puede realizar una acción libre, pero otra regla requiere que se resten puntos de acción para llevarla a cabo, ¿cuál tiene prioridad? Por ejemplo, el ardid táctico **Dedos largos** de los **CORSARIOS DEL VACÍO** y la acción única **Terror** del **SAQUEADOR del ASALTANTE PHOBOS**.

R: La primera: sigue siendo libre.

\*P: Como no puedes usar las habilidades de un agente cuando este está incapacitado, ¿qué sucede cuando le afecta una regla que dicta que aún no se le retira de la zona de aniquilación? P. ej., el ardid táctico **Expiación en la muerte** (**GUARDIA VETERANO**).

R: En este caso, puedes usar sus habilidades hasta que se retire de la zona de aniquilación.

## MISIONES

P: Al desplegar barricadas adicionales (p. ej. la opción de fortificar en el paso de exploración), ¿pueden desplegarse en un elemento de terreno?


R: No, salvo si el elemento de terreno tiene el rasgo de terreno Insignificante.

P: La acción **Consagrar terreno** (Misión 1.2 Consagración, Pack de misiones operaciones críticas, Libro Básico de Kill Team) modifica el atributo LPA de un agente hasta el inicio del siguiente Punto de inflexión. Dado que este modificador no genera puntos de acción adicionales para la activación del agente (como se explica en el comentario sobre atributos de más arriba), ¿cuál es su efecto?

R: Significa que el agente es mejor controlando marcadores de objetivo y fichas hasta el inicio del siguiente Punto de inflexión (lo cual viene determinado por el LPA). Recuerda que "hasta el inicio del siguiente punto de inflexión" es una excepción a cuándo funciona habitualmente el modificador al LPA, que suele ser hasta el final de la activación siguiente o en curso del agente (lo que ocurra antes).

P: La carta de operaciones tácticas **Robo y pillaje** es distinta a la que viene en el Libro Básico, ¿cuál es la correcta?

R: La impresa en el Libro Básico. Usa la carta para generar la operación táctica, pero usa las reglas presentadas en el Libro Básico.

P: ¿Se considera que las zonas de descenso tienen una altura ilimitada? Por ejemplo, si una regla específica "a  o menos de la zona de descenso de tu oponente y mides desde un punto aventajado, ¿mides

solo la distancia horizontal?

R: Sí. Lo mismo no se aplica al "centro de la zona de aniquilación". Esta distancia debería medirse específicamente hasta el punto central del suelo de la zona de aniquilación.

P: En el caso de la Op. Tac. Plantar estandarte, un agente que no pueda realizar la acción **Recoger** ¿puede ser seleccionado para llevar la ficha Estandarte?

R: No.

P: Al usar las reglas de misión Centinelas, ¿cuándo se determina la línea de visión para saltar la alarma?

R: Antes y después de la acción. Los agentes pueden mover a la línea de visión durante una acción, pero la alarma solo salta si empiezan o terminan dicha acción dentro de la línea de visión.

P: En el caso de la misión Duelo de ingenio (Pack de misiones operaciones críticas, Libro básico), ¿los jugadores deben seleccionar marcadores de objetivo distintos como marcador de Objetivo prioritario?

R: Sí.

### OPERACIONES ESPECIALES DE JUEGO NARRATIVO

P: Cuando añado un agente a mi lista de datos para una campaña de operaciones especiales y ese agente tiene varias opciones con respecto al equipo que lleva, ¿debo elegir una de las opciones?

R: Sí. Esta es la manera de decidir y saber que el agente está equipado con esa opción durante tu campaña de operaciones especiales.

P: Al usar la requisición Entrega de suministros, ¿cómo determinas el valor en puntos del equipo que tiene dos valores? Por ejemplo, Cargador de gran capacidad (1/3PE), **AQUELARRE DISFORME**?

R: Usa el coste menor.

P: Cuando un agente realiza múltiples ataques a distancia en una única acción de **Disparo**, p. ej. **Ráfaga**, ¿se aplica el honor de batalla El mejor tirador a todos los ataques a distancia de esa acción o solo al primero?

R: A todos.

### ZONAS DE ANIQUILACIÓN

P: Acerca del elemento de terreno Montón de chatarra de la Zona de aniquilación: Octarius, ¿puede un agente realizar una acción de **Correr** en las misma activación en la que realiza una acción de **Cargar por encima** aunque la acción **Cargar por encima** se considere una acción de **Cargar**?

R: Sí. Esta es una excepción propia de ese elemento de terreno.

P: Con respecto a los elementos de terreno Montón de chatarra de Zona de aniquilación: Octarius, ¿cuánto se considera que ha movido un agente que realiza las acciones **Lanzarse por encima** o **Cargar por encima**, p. ej. a efectos de la habilidad Todo es polvo de un agente **MARINE RÚBRICA AQUELARRE DISFORME**?

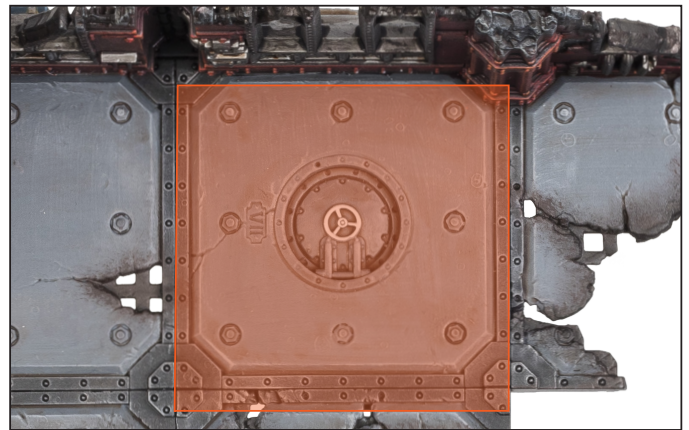
R: La distancia que ha recorrido desde el inicio hasta el final de esa acción.

P: Con respecto a los elementos de terreno Montón de chatarra de Zona de aniquilación: Octarius, ¿Pueden los agentes que realizan las acciones **Movimiento normal** o **Carga** realizar las acciones **Lanzarse por encima** o **Cargar por encima** (respectivamente) en su lugar? Por ejemplo, durante la acción libre de **Carga** resultante de la acción **Ataque veloz** de un agente **LOCUS FILOSIERPE**.

R: Sí.

P: En los elementos de terreno con Escotillas de Zona de aniquilación: Chalnath, ¿qué partes del elemento de terreno son una Escotilla y por tanto a través de qué partes puede mover un agente?

R: El área especificada en el siguiente diagrama:



P: Algunos elementos de terreno como las tuberías podrían otorgar cobertura de manera realista para un agente, pero como están ligeramente elevados por encima del suelo, las líneas de cobertura trazadas hasta el agente no cruzarían el elemento de terreno. En tales circunstancias, ¿debería seguir proporcionando cobertura?

R: Si un elemento de terreno como este debería proporcionar cobertura de manera realista, trata las pequeñas aberturas entre la parte inferior del elemento de terreno y el suelo de la zona de amenaza como parte de dicho elemento de terreno. Debatid esto entre tú y tu oponente en el paso de Determinar Zona de aniquilación, y usad el sentido común para resolverlo.

P: En Zona de aniquilación: Horcasombría, el rasgo Muro dice que: "Los agentes no pueden moverse sobre o a través de terreno de Muro con independencia de cualquier otra regla, salvo como resultado del rasgo Accesible". ¿Es inflexible, o pueden los agentes moverse a través de muros como resultado de reglas como Romper defensas (**ORKORIETE ORKOMANDO**) y **Punto de brecha (CORTAHIERROS ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL)**?

R: Sí, es inflexible. Aunque parezca inusual, permitir que algunos operativos se muevan a través de muros rompe una característica fundamental de la Zona de aniquilación: Horcasombría y por tanto está prohibido. El objetivo es mantener la experiencia y el equilibrio que creemos son necesarios para esta zona de aniquilación.

P: En los mapas de misión que usan la Zona de aniquilación: Horcasombría, ¿la posición de las escotillas indica en qué dirección se abre esta?

R: No. Simplemente identifican la orientación de los muros largos con escotillas.

P: En Zona de aniquilación: Horcasombría, ¿el portillo de una escotilla abierta proporciona cobertura o permite ponerse a cubierto?

R: Sí. Las líneas de cobertura que pasan por debajo se considera que lo atraviesan.

P: En Zona de aniquilación: Horcasombría, ¿cómo resuelves reglas que requieren que un agente esté a cierta distancia de un terreno pesado?

R: Esto se puede resolver usando solo pilares y bordes de muro (excepto bordes de muro de Escotillas) y terreno pesado de un suplemento de Zona de aniquilación: Horcasombría (p. ej. Aparatos antiguos).

## COMBATE CERRADO

P: ¿Cómo funciona la acción **Ponerse en guardia** cuando el agente debe **Disparar** con una arma específica, p. ej. *Disciplina bôlter*, *Astartes Exaltados*, *¡Dakka a toda mecha!*, etc.?

R: El agente puede realizar la acción **Ponerse en guardia** siempre y cuando el arma relevante se seleccione si realiza **Disparos defensivos** o Disparo defensivo a quemarropa durante el siguiente ataque en guardia.

P: ¿Puede un agente equipado un arma a distancia que tiene la regla especial **Pesado** realizar una acción de **Movimiento normal**, **Retroceso** o **Carga**, y luego realizar una acción **Ponerse en guardia** en la misma activación? Si es así, ¿puede usar a continuación el arma pesada para el ataque en guardia?

R: Sí

P: Si un agente deja incapacitado a un agente enemigo en una acción **Combatir en escotilla**, ¿las reglas que tienen efecto cuando un agente enemigo queda incapacitado en combate, dentro de la zona de amenaza o ▲ aún funcionan, como p. ej. *la Op. Tac. Robo y pillaje*?

R: Sí.

P: ¿Puede un agente realizar una acción **Combatir en escotilla** como ataque en guardia, ya que una acción **Combatir en escotilla** se trata como una acción de **Combate**?

R: Sí.

P: Si interrumpo la activación de un agente enemigo con **Ponerse en guardia**, pero no puedo completar un ataque en guardia, ¿el agente sigue en guardia? Por ejemplo, podría no haber ningún objetivo válido, como cuando un jugador **NOVICIA** usa el *Aura cegadora Acto de fe*.

R: Sí.

\*P: Al usar la acción **Ponerse en guardia**, si interrumpo la activación de un agente enemigo y realizo una acción **Disparos defensivos**, ¿puedo tomar como blanco a otro agente?

R: Sí.