

REGLAS BÁSICAS

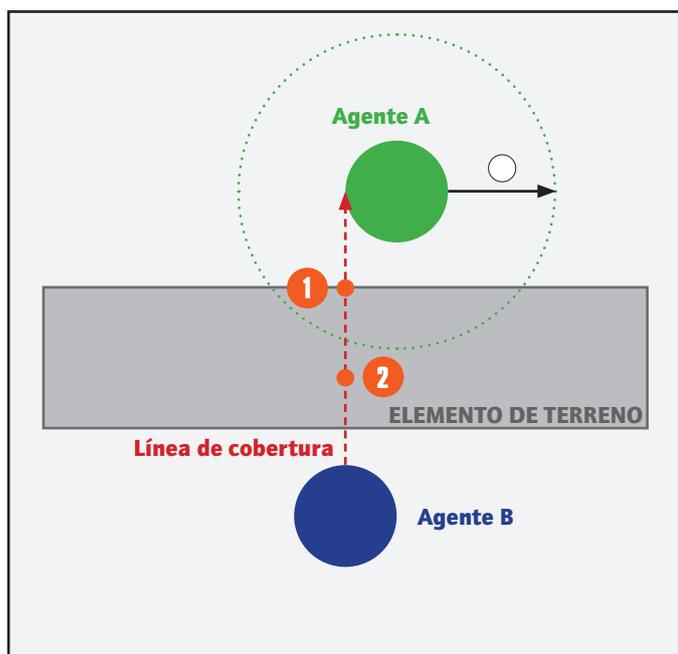
NOTAS DE DISEÑO 1.0

Aquí recogemos comentarios de los diseñadores del juego para clarificar y explicar las reglas más raras o complejas. 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 con un (*) antes de la referencia a la página.

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?

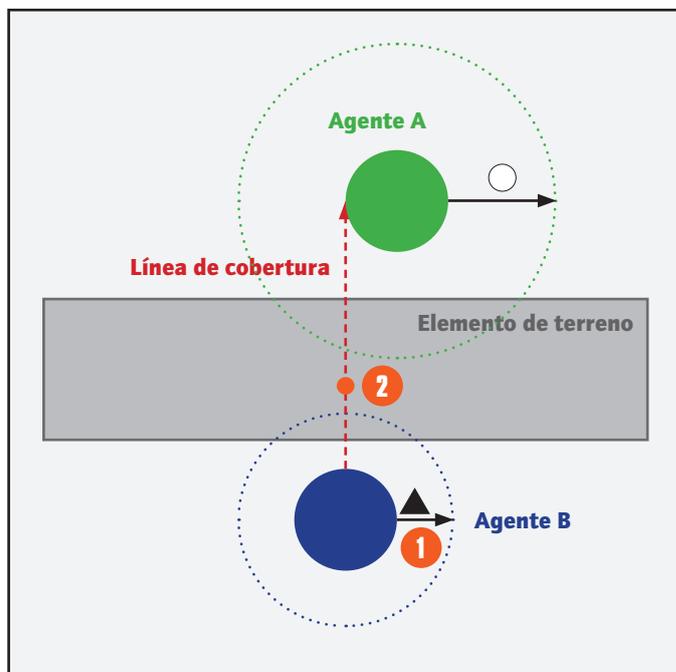
R: La cobertura y el estar oculto requieren que el agente esté a cierta distancia de "un punto". Esto significa cualquier punto en el que una línea de cobertura cruce un elemento de terreno, no tiene que ser el punto más cercano.



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 oculten 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.

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 $3\bigcirc$ y se le añade \blacktriangle , el atributo modificado será $3\bigcirc 1\blacktriangle$, no $3\bigcirc 3\blacktriangle$.

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 \bigcirc al atributo Movimiento de un agente, aún moverá hasta \blacksquare 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 ¡Manos a la obra! en sí mismo) podrían afectar a los puntos de acción generados, ya que ocurren antes de generar puntos de acción.

MOVIMIENTO

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 una 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.

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.

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.

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 **Disparos defensivos** como una activación?

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.

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.

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.