WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

ACTUALIZACIÓN DE EQUILIBRIO

2.º TRIMESTRE DE 2022

Este documento contiene las actualizaciones a las reglas del 2º trimestre para mejorar el equilibrio del juego.

REGLAS BÁSICAS

Nueva regla básica: Algunas reglas te permiten activar agentes uno tras otro antes de que tu oponente pueda activar. Independientemente de dichas reglas, nunca puedes activar más de dos agentes en el mismo Punto de inflexión antes de que tu oponente haya dispuesto de un turno para activar un agente apostado o realizar **Disparos defensivos**.

EQUIPO

- Solo puedes elegir una vez por batalla cada elemento de equipo que tenga la regla especial Indirecto (p.ej., dinamita, granada perforante, granada de fusión). Si un agente amigo que ya está equipado con ese elemento de equipo es elegido para ser desplegado (p.ej., **RASTREADOR GRANADERO DE ASALTO**), esto cuenta como tu selección.

CLADO DE CAZA

- Las Imperativas doctrinales pueden ser seleccionadas en cada Punto de inflexión (en lugar de solo dos veces por batalla).
- Ignora el efecto de Menosprecio de cada Imperativa durante el primer Punto de inflexión que esté activo para tu comando durante la batalla.
- Selección de agentes:
  - Puede tener 1 agente adicional.
  - Puede incluir hasta tres agentes **TIRADOR** (cada uno de ellos debe estar equipado con armas a distancia diferentes), a pesar de los agentes **SICARIANO**.

RASTREADOR

- Ardid táctico Una causa digna: 2PM. Solo puede ser usado una vez por batalla, y solo si no tienes la iniciativa.
- Agente **RASTREADOR GRANADERO DE ASALTO**: Elimina la última frase de la habilidad Granadero.
- Beneficio de 5+ marcadores telemétricos: En el paso de Elegir blanco válido de ese ataque de disparo, el agente enemigo se trata como si tuviera una orden de Trabarse, a menos que esté tras cobertura por terreno Pesado.

COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO

- Ardid estratégico Broma de Cegorach: Cambia la parte relevante de la primera frase por lo siguiente: "Una vez durante el paso de Resolver impactos con éxito de ese combate, cuando tu oponente logre un impacto normal."
- Habilidad Saedath: Elimina el tercer punto de los efectos de añadir la cuarta marca a tu Recuento de interpretación.

MARINE ESPACIAL Y CABALLERO GRIS

- Selección de agentes: Cada sección excepto **EXPLORADOR** y **MARINE TÁCTICO** puede tener 1 agente **COMBATIENTE** adicional.

GUARDIA DE LA MUERTE

- Selección de agentes: sección **MARINE DE PLAGA**:
  - Puede tener 1 agente **COMBATIENTE** adicional.
  - El agente **CAMPEÓN** es en lugar de 1 agente **COMBATIENTE**, no además de él.

MUNDO ASTRONAVE

- Selección de agentes: Cada sección puede tener 1 agente **COMBATIENTE** adicional.

MUNDO NECRÓPOLIS

- Agentes **DESOLLADOR**: Suma 1 a ambos atributos Daño de las garras de Desollador.
- Ardid táctico Protocolos de reanimación: 0PM.

LISTAS DE EJÉRCITO SUSTITUIDAS

A lo largo del tiempo, se irán introduciendo nuevas listas de ejército que están diseñadas para sustituir a otras similares del Compendio. Recomendamos que la nueva lista de ejército sustituya a la antigua en lo referente al equilibrio, sobre todo en un entorno de juego organizado como un torneo. Las listas de ejército y sus sustitutas son las siguientes:

MUNDO FORJA sustituida por **CLADO DE CAZA**

MIL HIJOS sustituida por **AQUELARRE DISFORME**

COMPAÑÍA DE ARLEQUINES sustituida por **COMPAÑÍA DE BAILARINES DEL VACÍO**