WARHAMMER 40,000
LA GRAN FAQ 2 2018

Notas de publicación

En la actualización de otoño para Warhammer 40,000 introdujimos una regla para juego equilibrado actualizada que hace que durante una partida de juego equilibrado, las unidades que no han comenzado la partida sobre el campo de batalla no puedan desplegar hasta la segunda ronda de batalla. A resultas de esto, las habilidades de algunas habilidades también cambiaron para no contradecir esta regla. Lamentablemente, unas cuantas habilidades se nos pasaron por alto. Esta revisión trata de subsanar esas habilidades.

La actualización de otoño también incorporaba una errata que modificó la interacción de la clave **Volar** con las reglas de la fase de carga. Al igual que en el caso anterior, algunas unidades que "mueven como si pudieran **Volar**" se escaparon. Esta revisión y las actualizaciones a las FAQs de los codex que la acompañan deberían bastar para arreglas las que quedan.

Como hemos recibido muchas opiniones al respecto, nos parece buena idea especificar qué queremos conseguir y qué no con esta errata.

La razón de ser de esta errata es responder a una pregunta muy común que surgía siempre que las unidades que pueden **Volar** intentaban cargar contra unidades situadas en un elemento de escenografía de cierta altura, o al contrario; intentaban cargar desde escenografía alta. En esos casos, aunque la distancia vertical entre la unidad que carga y su objetivo fuese considerable, la distancia horizontal podía ser mínima, o incluso nula. Al ignorar la distancia vertical durante la carga, se podían conseguir cargas automáticas. La cosa se complicaba cuando una unidad que entraba en juego desde la reserva desplegaba encima de un elemento de escenografía, a más de 9" en vertical de toda miniatura enemiga, pero se encontraba a una distancia horizontal mucho menor, con lo que podía cargar o recibir una carga casi automáticamente. Esta no era la intención original de la regla, así que tuvimos que tomar la decisión (poco grata) de que las unidades que pueden **Volar** necesitarían obtener el mismo resultado en su tirada de carga que cualquier otra unidad.

Para que quede claro, no publicamos la errata para corregir ningún aparente desequilibrio del juego, ni para "*nerfear*" a las unidades que pueden **Volar** (o que mueven como si pudieran **Volar**). Está pensada para que las tiradas de carga sean claras e inequívocas en todos los casos y para todas las unidades, por lo que es importante para nosotros que ninguna unidad quede fuera de esta errata. Si alguna unidad es ahora menos poderosa a causa de esta errata, procuraremos revisarla y ajustar su valor en puntos y su Potencia de unidad en consecuencia.

Reglas definitivas para juego equilibrado

La regla Hermanos de batalla se presentó en su versión beta en primavera de 2018. Este es el texto definitivo de esta regla para juego equilibrado:

HERMANOS DE BATALLA

Todas las unidades que componen cada uno de los destacamentos de un ejército Veterano deben tener en común, como mínimo, una clave de Facción que, además, no puede ser **Chaos**, **Imperium**, **Aeldari**, **Ynnari** ni **Tyranids** (a menos que el Destacamento en cuestión sea una Red de Fortificaciones). Esto no afecta a la facción a la que pertenece el ejército.

Además, las siguientes reglas de juego equilibrado, confirmadas en la actualización de primavera, siguen vigentes:

FOCO PSÍQUICO

Con la excepción de *Castigo*, sólo se puede intentar manifestar cada poder psíquico una vez por turno, en lugar de una vez por psíquico y por turno. Además, a menos que el psíquico que intenta manifestar *Castigo* tenga la habilidad Hermandad de psíquicos (ver *Codex: Grey Knights*) o Hermandad de hechiceros (ver *Codex: Thousand Sons*), se suma 1 al valor de carga warp de *Castigo* por cada intento previo que se haya realizado para manifestar *Castigo* durante esa misma fase psíquica (haya sido exitoso o no), hasta un valor máximo de carga warp 11.

Por ejemplo, si un psíquico **Ork** intenta manifestar *Castigo* durante una fase psíquica en la que otros dos psíquicos ya lo han intentado manifestar, el valor de carga warp de *Castigo* para ese intento es 7 (ten en cuenta que si el resultado del chequeo psíquico es mayor que 10, sigue infligiendo 1D6 heridas mortales en lugar de 1D3, como es habitual).

ELEGIR A PERSONAJES COMO BLANCO

Un **Personaje** enemigo con un atributo Heridas menor que 10 sólo puede ser elegido como blanco en la fase de disparo si es, simultáneamente, visible para la miniatura que dispara y el enemigo más cercano a ésta. Ignora al resto de **Personajes** enemigos con un atributo Heridas menor que 10 a la hora de determinar si un **Personaje** es la unidad enemiga más cercana a la miniatura que dispara.

Esto significa que si hay cualquier otra unidad enemiga (que no sea un **Personaje** con un atributo de Heridas inferior a 10) más cerca, sea visible o no, el **Personaje** enemigo no puede ser elegido como blanco.

Reglas *beta* para juego equilibrado

RESERVAS TÁCTICAS
Debido a las opiniones recibidas, hemos modificado la versión beta de la regla para juego equilibrado Reservas tácticas, publicada en primavera de 2018. Ésta era, a su vez, una actualización de una regla para juego equilibrado ya existente en el reglamento de *Warhammer 40,000*. El texto original, como aparece en el reglamento, restringía la cantidad de unidades que podían llegar al campo de batalla durante la partida a la mitad de tu ejército, aunque la intención era "la mitad de la fuerza de tu ejército". En la primera beta de esta regla especificamos que se trataba de la mitad de la potencia del ejército. Sin embargo, las partidas de juego equilibrado suelen usar límites basados en valores en puntos en lugar de en la Potencia del ejército, así que hemos clarificado que debe restringirse a la mitad del valor total en puntos del ejército.

Incluso con el límite de la mitad del ejército, la habilidad de llegar al campo de batalla en plena partida sigue siendo muy poderosa, permitiendo que ciertas unidades aparezcan allí donde causan el mayor daño a la vez que las hace inmunes frente a los ataques hasta que se encuentran en el campo de batalla. Los ejércitos que usan una gran proporción de "unidades de refuerzo" todavía dominan muchas mesas de juego, motivo que nos llevó a tratar de mitigar el impacto de esas habilidades en la primavera de 2018. Sin embargo, la beta anterior, que obligaba a las unidades que llegaban como refuerzos durante la primera ronda de batalla a desplegar en su propia zona de despliegue, provocó opiniones de lo más diversas. Es cierto que contribuyó a limitar la pegada de los ejércitos que recurrían a un gran número de refuerzos, pero también creó muchas dudas respecto a qué unidades, poderes y demás afectaba. Algunos jugadores consideraban injusto que todas las unidades de su ejército se vieran afectadas por la restricción, mientras que todas las de su oponente estaban exentas. Quizá la crítica más notable era que la regla sacaba a los jugadores de la partida, porque no entendían qué relación tenía con el trasfondo, ¿qué intentaba reflejar esa regla sobre el campo de batalla?

Como consecuencia, presentamos una nueva versión beta de esta regla diseñada para limitar el impacto de los ejércitos que cuentan con abundantes refuerzos y conservar el tema narrativo. Por eso, ahora las unidades que lleguen como refuerzos deben esperar a la segunda ronda de batalla para hacerlo; se trata de reservas que vienen para reforzar a tu ejército durante la batalla, no para engrosarlo antes de que el oponente pueda siquiera mover sus miniaturas.

También nos pareció que, al ser tan distinta de la versión previa, era mejor publicarla como una nueva regla beta para juego equilibrado, en lugar de como regla definitiva sin que la comunidad pudiera dar su opinión acerca de ella. También hemos suprimido la exención de los Genestealer Cults presente en la versión anterior de la regla, pero no te preocupes, hemos tenido todo esto en cuenta en el *Codex: Genestealer Cults*, que actualmente está en desarrollo.

RESERVAS TÁCTICAS

Muchas unidades pueden aguardar en teleportariums, en órbita, en reserva, etc… en lugar de desplegar en el campo de batalla durante el despliegue y pueden llegar al campo de batalla como refuerzos una vez comenzada la partida. Al desplegar tu ejército para una partida de juego equilibrado, debes situar al menos la mitad del número total de las unidades de tu ejército sobre el campo de batalla y la suma del valor en puntos de todas las unidades que despliegues sobre el campo de batalla (incluyendo las embarcadas en **Transportes** desplegados sobre el campo de batalla) debe ser, como mínimo, la mitad del valor en puntos total del ejército, aunque todas las unidades tengan una habilidad que les permita esperar en algún otro lugar.

Además, en las partidas de juego equilibrado, las unidades que no hayan desplegado en el campo de batalla para llegar como refuerzos no pueden llegar al campo de batalla durante la primera ronda de batalla.

Por último, en una partida de juego equilibrado, toda unidad que no haya llegado al campo de batalla al final de la tercera ronda de batalla se considera destruida.

Erratas relacionadas
Si utilizas la versión beta de la regla para juego equilibrado Reservas tácticas, aplica las siguientes erratas:

***Codex: Space Marines*, pág. 119 –** Atacar desde las sombras
Cambia esta Estratagema por:
"Usa esta Estratagema al desplegar una unidad de **Infantería Raven Guard** de tu ejército durante el despliegue. Al inicio de la primera ronda de batalla pero antes de que empiece el primer turno, puedes mover esa unidad hasta 9". No puede acabar este movimiento a 9" o menos de toda miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden mover antes de que empiece el primer turno, el jugador que tiene el primer turno mueve las suyas primero."

***Codex: Chaos Space Marines*, pág. 88 –** Agentes de avanzada
Cambia esta Estratagema por:
"Usa esta Estratagema al desplegar una unidad de **Infantería Alpha Legion** de tu ejército durante el despliegue. Al inicio de la primera ronda de batalla pero antes de que empiece el primer turno, puedes mover esa unidad hasta 9". No puede acabar este movimiento a 9" o menos de toda miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden mover antes de que empiece el primer turno, el jugador que tiene el primer turno mueve las suyas primero."

***Codex: Adeptus Mechanicus*, pág. 58 –** Infiltración clandestina
Cambia esta Estratagema por:
"Usa esta Estratagema al desplegar una unidad **Stygies VIII** de tu ejército durante el despliegue. Al inicio de la primera ronda de batalla pero antes de que empiece el primer turno, puedes mover esa unidad hasta 9". No puede acabar este movimiento a 9" o menos de toda miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden mover antes de que empiece el primer turno, el jugador que tiene el primer turno mueve las suyas primero."

***Codex: Craftworlds*, págs. 51 y 54 –** Illic Nightspear y Rangers, Aparecer de la nada
Cambia la última frase de esta habilidad por:
"Esta unidad puede surgir de la Telaraña al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga."

***Codex: Craftworlds*, pág. 83 –** Mortaja cambiante de Alanssair
Cambia la última frase de esta habilidad por:
"Puede surgir de su escondite al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga."

***Codex: Tyranids*, pág. 62 –** Sporocyst, Organismo de bombardeo
Cambia esta habilidad por:
"Al desplegar esta unidad durante el despliegue, puedes hacerlo en cualquier punto a más de 9" de la zona de despliegue enemiga y de toda miniatura enemiga."

***Index: Xenos 1*, pág. 79 –** The Yncarne, Muerte inevitable
Cambia la primera frase de esta habilidad por:
"Al desplegar el Yncarne, puede permanecer a la espera en lugar de desplegar sobre el campo de batalla."

Nuevas reglas *beta* para juego equilibrado

También añadimos las siguientes reglas en versión *beta* para juego equilibrado: Tomar posiciones y Precaución táctica. Al igual que con las reglas *beta* para juego equilibrado anteriores, esperamos vuestra opinión.

Tomar posiciones es una estratagema disponible para el jugador que tenga el segundo turno de la partida. Es usual que jugar el primer turno del juego otorgue una ventaja significativa, porque puedes disparar contra las unidades del oponente antes de que pueda reaccionar. La estratagema pretende dar mejores opciones para aguantar el primer embate a quien juegue el segundo turno.

Precaución táctica es una nueva regla que limita el ritmo al que se pueden recuperar Puntos de mando mediante Rasgos de señor de la guerra, reliquias, etc., durante la batalla. Tras el incremento de los Puntos de mando disponibles a través de Batallones y Brigadas que introdujimos en la actualización de primavera, esos efectos son mucho más potentes. Esta regla para juego equilibrado pretende mitigar eso y hacer que los Puntos de mando vuelvan a ser un recurso valioso que es necesario gestionar con cautela.

TOMAR POSICIONES

El jugador que tenga el segundo turno de la primera ronda de batalla tiene acceso a la siguiente Estratagema:

2PM

TOMAR POSICIONES

Estratagema

Usa esta Estratagema al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno. Hasta el final del primer turno, todas las unidades de tu ejército completamente dentro de tu zona de despliegue que no sean **Titánicas** se benefician de cobertura aunque no estén completamente sobre, ni dentro de, un elemento de terreno. Las unidades que ya se beneficiaban de cobertura no ganan más ventajas.

PRECAUCIÓN TÁCTICA

Existen diversos Rasgos de señor de la guerra, Reliquias y habilidades que permiten ganar o recuperar Puntos de mando cuando un jugador o un oponente utilizan una Estratagema o gastan Puntos de mando para usarla. En las partidas de juego equilibrado, cada jugador sólo puede ganar o recuperar un total de un Punto de mando por ronda de batalla a resultas de ese tipo de reglas y efectos, independientemente de cuál sea la fuente.

Esto no se aplica a las habilidades Aprovechar el momento y El cántico séptuple, ni al Rasgo de señor de la guerra Actor del Crepúsculo. En estos casos la habilidad o rasgo sí pueden hacer que el jugador gane más de 1 Punto de mando en caso de que la Estratagema usada cueste 2 o más Puntos de mando, aunque una vez que se hayan ganado Puntos de mando a causa de ese efecto, no puede usarse ni esa, ni ninguna otra regla similar para ganar más Puntos de mando hasta la siguiente ronda de batalla. También hay que tener en cuenta que esto no se aplica a los Puntos de mando que se ganan o recuperan porque así lo especifica el texto de una Estratagema (por ejemplo, Estolones alimentarios, Agentes de Vect, etc.).

Revisión de equilibro provisional

Además de las reglas para juego equilibrado anteriores, hemos decidido hacer una serie de pequeños cambios para equilibrar mejor Warhammer 40,000, basándonos en las opiniones de la comunidad de jugadores. Al ser erratas, éstas tienen efecto inmediato y se detallan a continuación.

ESTRATAGEMAS
La Estratagema Sobrecarga warp parece ser demasiado efectiva, ya que permite (potencialmente) tener una salvación invulnerable de 2+. Por ello, esta Estratagema sufrirá un pequeño cambio. Este cambio aparece en las erratas del *Codex: Chaos Daemons*, pero se muestra a continuación por comodidad.

***Codex: Chaos Daemons*, pág. 78 –** Sobrecarga warp
Cambia el texto de reglas de esta Estratagema por:
"Usa esta Estratagema al inicio de cualquier fase. Elige una unidad **Daemons** de tu ejército; hasta el final de la fase, no puedes repetir las tiradas de salvación de esa unidad, pero su salvación invulnerable mejora en 1 (hasta un máximo de 4+)."

Las siguientes Estratagemas parecen ser demasiado efectivas. Por ello, su coste en Puntos de Mando aumenta en 1. Estos cambios aparecen en las erratas de sus respectivos documentos, pero se muestran a continuación por comodidad.

***Codex: Blood Angels*, pág. 88 –** En alas de fuego
Cambia el coste de esta Estratagema por 2PM.

***Codex: Imperial Knights*, pág. 77 –** Sistema de guía Rompejuramentos
Cambia el coste de esta Estratagema por 3PM.

***Codex: Imperial Knights*, pág. 79 –** Orden de la Comunión
Cambia el coste de esta Estratagema por 3PM.

***Codex: Imperial Knights*, pág. 79 –** La hora más oscura
Cambia el coste de esta Estratagema por 3PM.

***Codex: Drukhari*, pág. 80 –** Agentes de Vect
Cambia el coste de esta Estratagema por 4PM.

La Estratagema Agentes de Vect ha recibido una errata. Este cambio aparece en las erratas del *Codex: Drukhari*, pero se muestra a continuación por comodidad.

***Codex: Drukhari*, pág. 80 –** Agentes de Vect
Cambia la última frase de esta Estratagema por:
"Esta estratagema no se puede usar si no hay ninguna unidad **Kábala del Corazón Negro** de tu ejército en el campo de batalla, ni se puede usar para afectar estratagemas usadas 'antes de la batalla' ni 'durante el despliegue' ".