

# ACTUALIZACIÓN DE EQUILIBRIO

1.ER TRIMESTRE DE 2022

## REGLA UNIVERSAL DE JUEGO EQUILIBRADO

Cuando reúnas un ejército para una partida de juego equilibrado, este no puede incluir más de 1 miniatura **AERONAVE** si juegas una partida tamaño Patrulla o Incursión; más de 2 miniaturas **AERONAVE** si juegas una partida tamaño Fuerza de choque; ni más de 3 miniaturas **AERONAVE** si juegas una partida tamaño Conquista.



### ASTRA MILITARUM

- Cambia el atributo Salvación de las miniaturas **LEMAN RUSS ASTRA MILITARUM** por 2+.
- Al usar la habilidad Órdenes de tanque de una miniatura **COMANDANTE DE TANQUE <REGIMIENTO>**, puedes elegir una unidad **VEHÍCULO <REGIMIENTO>** amiga (excepto unidades **TITÁNICAS**) a 6" o menos de dicha miniatura **COMANDANTE DE TANQUE <REGIMIENTO>**, en lugar de elegir una unidad **LEMAN RUSS <REGIMIENTO>**.
- Cuando una unidad **<REGIMIENTO>** con la habilidad Voz de mando dé una de las siguientes órdenes a una unidad **INFANTERÍA <REGIMIENTO>**, esa misma orden puede darse a una o más unidades **INFANTERÍA <REGIMIENTO>** amiga (excepto unidades **OFICIAL**) a 6" o menos de la unidad que recibió la orden en primer lugar: ¡Apuntad!; Primera línea, ¡fuego!; segunda línea, ¡fuego!; ¡Derríbenlo!; ¡Adelante, por el Emperador!; ¡Regresen al combate!; ¡Calen bayonetas!



### MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Cambia la habilidad "¡Muerte al falso Emperador!" por: "Cuando una miniatura con esta habilidad ataca en combate, una tirada para impactar de 6+ logra un impacto adicional".



### DRUKHARI

- Elimina la clave **<BÁSICA>** de la sección de Claves en las hojas de datos de Talos y Cronos.
- Cambia la Obsesión "Artistas de la Carne" por: "Cada vez que se asigne un ataque a una miniatura con esta Obsesión (que no sea **VEHÍCULO**), excepto si dicho ataque tiene un atributo Fuerza de 8 o más, resta 1 del atributo Daño de dicho ataque, hasta un mínimo de 1".

Esta Obsesión sigue siendo Abrumadora.



### CABALLEROS IMPERIALES

Y



### CABALLEROS DEL CAOS

- Todas las miniaturas **VEHÍCULO** con la clave de facción **CABALLEROS IMPERIALES** o **CABALLEROS DEL CAOS** obtienen la siguiente habilidad: "**Rival imponente**: Esta miniatura cuenta como 5 miniaturas a la hora de determinar el control de un marcador de objetivo (si esta miniatura es **TITÁNICA**, cuenta como 10).
- Si todas las miniaturas de tu ejército tienen la clave de facción **CABALLEROS IMPERIALES** o **CABALLEROS DEL CAOS** (salvo unidades **AGENTES DEL IMPERIUM** y **SIN FACCIÓN**), entonces todas las miniaturas **CLASE ARMIGER** y **JAURÍA DE GUERRA** de tu ejército obtienen la habilidad Asegurar objetivo (consultar el Libro básico de Warhammer 40,000).



### NECRONES

Añade la clave **<BÁSICA>** a la sección de claves de las siguientes hojas de datos: Canoptek Acanthrites (ver *Imperial Armour Compendium*); Reanimador Canóptico; Espectros Canópticos; Desolladores; Destruidores Lokhust; Destruidores Pesados Lokhust; Destruidores Ofidios; Destruidores Skorpekh; Pretorianos de la Triarca.



### ORKOS

Cuando reúnas a un ejército **ORKO**, no puede incluir más de 1 de cada una de las siguientes unidades: Dakkabólidos; Kemarruedaz; Kocherreactores; Garrapatonetas; Zaltadores Trukaos.