

# ACTUALIZACIÓN DE EQUILIBRIO

3.ER TRIMESTRE DE 2022

## REGLAS UNIVERSALES DE JUEGO EQUILIBRADO

### ARMADURA DE DESPRECIO

Cada vez que se asigne un ataque a una miniatura **VEHÍCULO ASTRA MILITARUM**, **ADEPTUS ASTARTES**, **SANCTIC ASTARTES**, **ASTARTES HEREJES** o **ADEPTA SORORITAS**, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

Esta regla no se aplica a los siguientes casos:

- Miniaturas equipadas con un escudo de tormenta, un escudo reliquia o un escudo de combate (o una reliquia que reemplace a uno de estos escudos).
- Miniaturas con la habilidad Escudo sacrosanto o Escudo de fuerza (unidades **CELESTES SACROSANTAS** y **SERVOTERROR NÉMESIS**).
- Miniaturas bajo los efectos de cualquier otra regla que empeore o reduzca el atributo Factor de Penetración de un ataque.

### AERONAVE

Al reunir tu ejército para una partida de juego equilibrado, no puedes incluir más de 1 miniatura **AERONAVE** si vas a jugar una partida de tamaño Patrulla o Incursión, no puedes incluir más de 2 miniaturas **AERONAVE** si vas a jugar una partida de tamaño Fuerza de choque, y no puedes incluir más de 3 miniaturas **AERONAVE** si vas a jugar una partida de tamaño Conquista.

### ARMAS DE DISPARO INDIRECTO

Un arma de disparo indirecto es cualquier arma que pueda tomar como blanco a unidades no visibles para el portador (morteros, misiles inteligentes, cañones empaladores, etc). Si un arma de ese tipo toma como blanco a una unidad que no sea visible (es decir, que ninguna miniatura de la unidad elegida como blanco es visible para la unidad que dispara), al atacar con el arma en cuestión a ese blanco durante esa fase el atributo Habilidad de proyectiles del ataque empeorará en 1, y además se sumará 1 a las salvaciones por armadura que se hagan contra ese ataque.



#### Astra Militarum y armas de disparo indirecto

Los ataques efectuados por miniaturas **ASTRA MILITARUM** con armas de disparo indirecto no se ven afectadas por ninguna de las reglas de armas de diapro indirecto que se han descrito arriba.

### HABILIDADES DE GUARDAESPALDAS

Cuando encuentres el siguiente texto final en cualquier habilidad "Guardaespaldas":

"Las miniaturas/unidades enemigas no pueden tomar como blanco de ataques a distancia a esta unidad **PERSONAJE**."

Cámbialo por lo siguiente:

"Esta unidad **PERSONAJE** puede usar la regla ¡Cuidado, señor! incluso si incluye menos de 3 miniaturas."

Si la habilidad Guardaespaldas de una unidad solo afecta a un tipo específico de unidad **PERSONAJE**, la versión actualizada de esa habilidad Guardaespaldas se sigue aplicando únicamente a ese tipo de unidad **PERSONAJE** (p.ej., una habilidad Protectores de los Cripto-servos únicamente se aplicará a las unidades **CRYPTEK** amigas, y por lo tanto la nueva forma de esa habilidad también se aplicará únicamente a unidades **CRYPTEK**).

Las siguientes son habilidades de Guardaespaldas: Escolta\*; Guardaespaldas de sangre fría; Organismo guardián\*; Protocolos guardianes; Guardia de honor; Guardia de honor de Macragge; Operadores de artillería; Protectores; Protectores jurados; El deber de Vargard; Muro de carne\*\*.

Esta regla también se aplica a las siguientes estrategias que confieren una habilidad de guardaespaldas a una unidad: Guardianes implacables; Concilio de videntes; Escudo de honor.

\*Esta regla solo afecta al primer punto de una habilidad Escolta **LOCUS**.

\*\*Los **TIRANOS DE ENJAMBRE** dentro del alcance de la habilidad Organismo guardián, así como los **TERVIGONES** dentro del alcance de la habilidad "Muro de carne" de **TERMAGANTES <FLOTA ENJAMBRE>** amigos, ganan los beneficios de ¡Cuidado, Señor!, aún siendo **PERSONAJES** con un atributo Heridas mayor de 9. Ten en cuenta que la habilidad Muro de carne sigue requiriendo una unidad de 15 o más Termagantes para poder aplicarse, aunque otras habilidades de Guardaespaldas se apliquen con menos de 3 miniaturas.



## ADEPTA SORORITAS

- Cambia el primer punto de la sección Obtener dados de milagro de la habilidad Actos de fe por lo siguiente: “Al inicio de cada turno, ganas 1 dado de milagro.”
- Cambia el segundo punto de la convicción Resistencia estoica (Orden del Corazón Valeroso) por lo siguiente: “Las tiradas para herir de los ataques contra una unidad que tenga esta convicción no pueden repetirse.”



## ASTRA MILITARUM

- Añade lo siguiente a las habilidades de destacamento de un Destacamento **ASTRA MILITARUM**:

“**Martillo del Emperador**: Si cada unidad de tu ejército tiene la clave **ASTRA MILITARUM** (excepto unidades **AGENTE DEL IMPERIUM** y **SIN FACCIÓN**), y si cada unidad **<REGIMIENTO>** de tu ejército pertenece al mismo regimiento, entonces cada vez que una miniatura **ASTRA MILITARUM** de tu ejército efectúe un ataque a distancia, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere automáticamente al blanco.

**Nota del diseñador:** Las unidades **MILITARUM TEMPESTUS** se beneficiarán de esta regla si han sido incluidas en un ejército junto a otras unidades **ASTRA MILITARUM** (p.ej., unidades **CADIANO**, **CATACHÁN**, etc.) pero si pertenecen a un regimiento *Vástagos Tempestus* (ver Despertar Psíquico: El Bien Supremo), deben pertenecer todos al mismo regimiento *Vástagos Tempestus* a fin de ganar esta regla.

- Cambia el atributo Salvación de las miniaturas **LEMAN RUSS ASTRA MILITARUM** a 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!



## ADEPTUS CUSTODES

- Cambia el tercer punto de las habilidades de destacamento de un Destacamento **ADEPTUS CUSTODES** por lo siguiente: “Las unidades de Tropas de línea en Destacamentos **ADEPTUS CUSTODES** ganan la habilidad Objetivo asegurado (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).”
- Añade lo siguiente a las estrategias Amalgama versátil, Auspicio del Emperador y Discreción marcial: “Solo puedes usar esta estrategia una vez.”
- Cambia todas las menciones de la clave **ADEPTUS CUSTODES** en las estrategias Alquimia genética arcana y Auspicio del Emperador por la clave **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES**.



## ADEPTUS MECHANICUS

- Cambia el primer punto del dogma Bendición solar (Lucius) por lo siguiente: “Siempre que se asigne un ataque con un atributo Daño de 1 a una miniatura que tenga este dogma, a menos que dicha miniatura se esté beneficiando de cobertura ligera, suma 1 a cualquier salvación de armadura contra dicho ataque.”
- Cambia la última frase de la estrategia “Proyectiles enriquecidos” por lo siguiente: “[...] una tirada para impactar exitosa de 5+ hiere al blanco automáticamente.”



## DRUKHARI

- Elimina la clave **BÁSICA** de la sección de Claves en las siguientes hojas de datos: Talos; Cronos.
- Cambia el segundo punto de la obsesión Cazadores ágiles por lo siguiente: “Si una unidad con esta obsesión y la habilidad Drogas de combate tiene la habilidad Velocet (pág. 89), suma 3” al atributo Movimiento de esa unidad en lugar de 2”.\*
- Cambia la primera frase de la obsesión Tecnomantes Oscuros por lo siguiente: “Siempre que una unidad con esta obsesión sea elegida para disparar, puedes elegir mejorar algunas o todas las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad (los rifles licuadores y los rifles licuadores dobles nunca pueden ser mejorados).”\*
- 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”.\*

\*Ten en cuenta que estas Obsesiones siguen siendo *Abrumadoras*.



## ASURYANI

- Añade lo siguiente al atributo de mundo astronave remoto Granizos de perdición: “No puedes elegir este atributo de mundo astronave remoto si has elegido otros atributos de mundo astronave remoto, y si eliges este atributo de mundo astronave remoto no puedes elegir un segundo.”

- Cambia la acción psíquica descrita en la estratagema Tormenta ancestral por lo siguiente:

“**Empoderar tormenta (Acción psíquica – Carga disforme 5)**: Cualquier número de miniaturas **VIDENTE** de tu ejército con visibilidad hasta el centro del marcador que has colocado pueden intentar realizar esta acción psíquica.

Al inicio de tu siguiente fase de disparo, tira un D6 por cada unidad a 6" o menos del centro del marcador que has colocado. Con un 4+, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales. A continuación, dicho marcador es retirado. Solo puedes usar esta estratagema una vez.”

- Cambia la segunda frase de la estratagema Agilidad sin par por lo siguiente: “Usa esta estratagema en tu fase de disparo, tras tirar el D6 para determinar hasta cuánto puede moverse una unidad **ASURYANI** de tu ejército cuando lleve a cabo un movimiento Trance de batalla (pág. 142). Repite la tirada de ese D6.”

- Añade lo siguiente a la estratagema Fuego y desaparición: “Solo puedes usar esta estratagema una vez.”



## MARINES ESPACIALES

Cambia el segundo punto de la táctica de Capítulo Forjado en batalla (Salamandras) por lo siguiente: “Las tiradas para herir de los ataques contra una unidad que tenga esta táctica no pueden repetirse”.



## MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Cambia el segundo punto del rasgo de Legión Hierro por fuera y por dentro (Guerreros de Hierro) por lo siguiente: “Las tiradas para herir de los ataques contra una unidad que tenga este rasgo no pueden repetirse”.



## GUARDIA DE LA MUERTE

Añade el siguiente punto a las habilidades de destacamento de un Destacamento **GUARDIA DE LA MUERTE**:

- “Las unidades **EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS** y **EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE** en destacamentos **GUARDIA DE LA MUERTE** ganan la habilidad Objetivo asegurado (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).”



## TIRÁNIDOS

- Añade lo siguiente a la habilidad de destacamento Organismos infrecuentes: “Si tu ejército contiene una o más miniaturas **TIRANO DE ENJAMBRE**, una de ellas debe ser elegida como tu **SEÑOR DE LA GUERRA**.”

- Cambia el primer párrafo de la habilidad Imperativo sináptico por lo siguiente: “Si todas las unidades de tu ejército tienen la clave **ZARCILLO DE ENJAMBRE** (excepto unidades **SIN FACCIÓN**) y cada una de ellas (excepto unidades **ARTILLERÍA VIVIENTE**) pertenece a la misma flota de enjambre, entonces, mientras tu **SEÑOR DE LA GUERRA** esté en el campo de batalla, las unidades **SINAPSIS** de tu ejército tienen una habilidad de Imperativo sináptico dependiendo de cuál esté activa para tu ejército en ese momento.”

- En las partidas de juego equilibrado, los jugadores no pueden cambiar la regla de Versatilidad de su Adaptación de flota enjambre al inicio de la batalla, tras determinar quién juega el primer turno. Si quieren cambiar su regla de Versatilidad, deben hacerlo durante el paso de Reunir ejércitos y anotar la nueva selección en su hoja de ejército.



## IMPERIO T'AU

- Cambia el segundo punto de la habilidad Mont'ka por lo siguiente: “Siempre que una miniatura de esta unidad efectúe un ataque a distancia que tome como blanco a la unidad enemigo elegible más cercana dentro del alcance que se indica en la tabla de abajo, repite una tirada para herir de 1.”

- Cambia el primer punto del dogma Contraataque devastador (Enclaves O' Shovah) por lo siguiente: “Siempre que una miniatura con este dogma efectúe un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad a 9" o menos, el blanco es tratado como si tuviera un marcador telemétrico (pág. 93).”

- Retira la clave **BÁSICA** de la sección Claves de la hoja de datos de Exoarmaduras Apocalipsis.

- Añade lo siguiente a las estratagemas Campo de impacto repulsor y Granadas fotónicas: “El modificador a la tirada de carga que causa esta estratagema no es acumulativo con ningún otro modificador negativo a la tirada de carga de una unidad.”



## NECRONES

- Cambia la habilidad Protocolos de mando tal como sigue:
  - Cambia todas las menciones de la clave **NOBLE** por **PERSONAJE NECRONES**.
  - Cambia la última frase del penúltimo párrafo por lo siguiente: “Hasta que el protocolo de mando asignado deje de estar activo, mientras una unidad elegible para beneficiarse de esta habilidad se encuentre en el campo de batalla, dicha unidad se beneficia de la directiva seleccionada.”
  - Cambia el último párrafo por lo siguiente: “Además, si todas las unidades de tu ejército pertenecen a la misma dinastía (excepto unidades **AGENTE DINÁSTICO**, **FRAGMENTO DE C'TAN** y **SIN FACCIÓN**), elige un protocolo de mando que no se haya asignado a una ronda de batalla (normalmente solo habrá uno). Dicho protocolo de mando estará activo en cada ronda de batalla además del que esté asignado a esa ronda de batalla – elige de qué directiva se beneficiarán tus unidades al inicio de cada ronda de batalla. Ten en cuenta que si este protocolo de mando adicional es el que se describe en el código de tu dinastía, significa que ambas directivas se aplicarán a todas las unidades con esta habilidad que haya en tu ejército en cada ronda de batalla, además del protocolo asignado a esa ronda de batalla. Los protocolos de mando disponibles se muestran abajo.”

**Nota del diseñador:** *Algunas reglas hacen referencia al “protocolo de mando activo”. Esto se refiere a todos los protocolos de mando activos para tu ejército.*

- Añade la clave **BÁSICA** a la sección de claves de las siguientes hojas de datos: Canoptek Acanthrithes (ver *Imperial Armour Compendium*); Reanimador Canóptico; Espectros Canópticos; Desolladores; Destroctores Lokhust; Destroctores Pesados Lokhust; Destroctores Ofidios; Destroctores Skorpekh; Pretorianos de la Triarca; todas las hojas de datos **VEHÍCULO NECRONES**.



## ORKOS

- Cuando reúnas a un ejército **ORKO**, no puede incluir más de 3 de cada una de las siguientes miniaturas: Dakkabóidos; Kemarruedaz; Kocherreactores; Garrapatonetas; Zaltadores Trukaos.
- Cambia los efectos de las etapas 1 y 2 del ¡Waaagh! por lo siguiente:

### FASE 1: ¡KE ZUENE EL WAAAGH!

- Las unidades **BÁSICA ORKOS** y **PERSONAJE ORKOS** de tu ejército son elegibles para declarar una carga incluso si han avanzado este turno.
- Suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de las miniaturas **ORKOS** de tu ejército.
- Las miniaturas **ORKOS** from your army have a 5+ invulnerable save.

### FASE 2: ¡VAMAZ A LIARLA!

- Suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de las miniaturas **ORKOS** de tu ejército.
- Las miniaturas **ORKOS** de tu ejército tienen una salvación invulnerable de 6+.



## ARLEQUINES

- Ignora la tabla indicada en la habilidad Suerte del Dios que ríe. En lugar de eso, al inicio de la ronda de batalla ganas 0 repeticiones de Suerte, sin importar cuál sea el tamaño de la batalla. Solo puedes ganar repeticiones de suerte haciendo una tirada de Suerte del Dios que ríe.
- Cambia el Papel central Arquitecto de Espejos por lo siguiente: “En tu fase de mando, elige una unidad **BÁSICA <SAEDATH>** a 9” o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una unidad enemiga sea elegida para disparar, al medir la distancia hasta cualquier miniatura de esa unidad **<SAEDATH>**, se considera que se encuentra a 6” adicionales de distancia de la miniatura que dispara.”
- Cambia el rasgo de Señor de la guerra Favor de Cegorach por lo siguiente: “Una vez por turno, cuando hagas una tirada para impactar en combate, una tirada para herir en combate o una tirada de salvación por este **SEÑOR DE LA GUERRA**, tras hacer dicha tirada puedes tratarla como si fuera un resultado de 6 sin modificar.”
- Cambia el primer punto de la Caracterización Saedath Luz por lo siguiente: “Siempre que se efectúe un ataque contra una unidad con esta caracterización, si la miniatura atacante está a más de 18”, una tirada para impactar de 1 a 3 sin modificar para ese ataque fracasará, con independencia de las habilidades que puedan tener el arma o la miniatura que efectúen el ataque.”
- Cambia el primer punto de la Caracterización Saedath Oscuridad por lo siguiente: “Siempre que una miniatura con esta caracterización sea eliminada por un ataque de combate, tira un D6: con un 4+, una vez que la unidad de la miniatura atacante termine de efectuar sus ataques, sufre 1 herida mortal (una unidad puede sufrir un máximo de 6 heridas mortales por fase debido a esta habilidad).”