

# ACTUALIZACIÓN DE EQUILIBRIO

OTOÑO 2023

Independientemente de cómo elijas jugar a Warhammer 40,000, las recomendaciones de este documento están diseñadas para crear la experiencia más equilibrada y divertida para todos los jugadores, teniendo en cuenta los últimos datos y comentarios de una amplia variedad de fuentes. Se aplicarán en su totalidad en todos los eventos oficiales de juego equilibrado y Cruzada de Games Workshop, y se revisarán periódicamente. Cuando se presentan pasajes existentes del texto de las reglas, las secciones nuevas o revisadas están marcadas en rojo.

## REGLAS BÁSICAS

**28** **Heridas devastadoras**  
Ignora el ejemplo de esta habilidad y cambia su texto por:

### HERIDAS DEVASTADORAS

Algunas armas pueden infligir golpes de tal potencia que dejan en ridículo las armaduras.

Las armas con [HERIDAS DEVASTADORAS] en su perfil se llaman armas de Heridas devastadoras. Cuando se realice un ataque con un arma de este tipo, si ese ataque obtiene una Herida crítica, no se puede hacer ninguna tirada de salvación de ningún tipo contra ese ataque [incluidas las tiradas de salvación invulnerables]. Tales ataques solo se asignan a las miniaturas después de que todos los demás ataques realizados por la unidad atacante hayan sido asignados y resueltos.

■ No se pueden hacer tiradas de salvación contra Heridas críticas provocadas por esta arma (incluidas tiradas de salvación invulnerables).

**41** **Estratagemas**  
Añade lo siguiente:

### MODIFICAR EL COSTE EN PM DE UNA ESTRATEGEMA

Las reglas que modifican el coste en PM de una estrategia cuando tomas como blanco una unidad en particular solo pueden hacerlo para una estrategia que toma como blanco varias unidades si toda unidad tomada como blanco tiene la misma habilidad para modificar el coste en PM de esa estrategia.

Las reglas que modifican el coste en PM de una estrategia sin especificar su nombre solo afectan al coste en PM de estrategias Táctica de Batalla. Esto no se aplica a las habilidades Coloso de la Casta del Aire, Gigante andante o Constructo espectral gigantesco.

**Ejemplo 1:** La habilidad Ritos de batalla de un Capitán permite a esa miniatura ser "blanco de una estrategia por OPM". Esta habilidad no nombra una estrategia específica, por lo que solo puede usarse para usar una estrategia Táctica de batalla por OPM. La habilidad Perspicacia Táctica de Asumen, sin embargo, te permite "tomar como blanco la unidad de esta miniatura con la estrategia Disparos preventivos por OPM". Al especificar el nombre de la estrategia, esa habilidad se puede usar aunque Disparos preventivos sea un Ardid estratégico.

**Ejemplo 2:** La habilidad Reinado de confusión de una Asesina Calidus, aumenta el coste de una de las estrategias de tu oponente en 1PM. Esta habilidad no nombra una estrategia específica, por lo que solo puede aumentar el coste en PM de una estrategia Táctica de Batalla.

### ESTRATEGEMAS QUE PUEDEN USARSE MÁS DE UNA VEZ POR FASE/TURNO

Las reglas que te permiten usar una estrategia aunque otra unidad haya sido tomada como blanco de esa estrategia en esta fase o turno, pero que no especifican el nombre de la estrategia, solo pueden usarse al usar estrategias Táctica de batalla.

**42** **Estrategema Disparos preventivos**  
Cambiar por:

### DISPAROS PREVENTIVOS

ESTRATEGEMA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

Una lluvia de disparos puede frenar el avance enemigo.

**CUÁNDO:** En la fase de movimiento o de carga del oponente, justo después de que una unidad enemiga sea desplegada o empiece o termine un movimiento normal, de avanzar, de retroceder o de carga.

**BLANCO:** Una unidad de tu ejército que esté a 24" o menos de esa unidad enemiga y que podría ser elegida para disparar si fuera tu fase de disparo.

**EFECTO:** Si esa unidad enemiga es visible para tu unidad, tu unidad puede disparar a esa unidad enemiga como si fuera tu fase de disparo.

**RESTRICCIONES:** No puedes tomar como blanco una unidad TITÁNICA con esta estrategia.

Hasta el final de la fase, los ataques a distancia de las miniaturas de tu unidad solo impactarán con tiradas para impactar de 6 sin modificar, sin importar la HP del arma atacante o los posibles modificadores. Solo puedes usar esta estrategia una vez por turno.

**42** **Estrategema Valor insensato**  
Cambiar por:

### VALOR INSENSATO

ESTRATEGEMA BÁSICA – HAZAÑA ÉPICA

Estos guerreros, demasiado fanáticos o sanguinarios como para pensar en su supervivencia, se mantienen firmes incluso contra una oposición imposible.

**CUÁNDO:** En el paso de acobardamiento de tu fase de mando, justo antes de hacer un chequeo de acobardamiento para una unidad de tu ejército (pág. 11).

**BLANCO:** Una unidad de tu ejército que debe hacer un chequeo de acobardamiento.

**EFECTO:** Tu unidad pasa automáticamente ese chequeo de acobardamiento.

**RESTRICCIONES:** No puedes usar esta estrategia más de una vez por batalla.

**48** **Ruinas, sección de Visibilidad**  
Cambiar por:

"Las miniaturas no pueden ver por encima o a través de este elemento de terreno (es decir, una unidad fuera de este elemento de terreno no puede trazar línea de visión hasta un blanco al otro lado del mismo, incluso aunque sea posible trazar línea de visión hasta ese blanco a través de puertas, ventanas, etc.). Las miniaturas AERONAVE son excepciones a esto: la visibilidad desde y hasta esas miniaturas se determina con normalidad, aunque este elemento de terreno esté completamente en medio entre ellas y la miniatura que las observa. Las miniaturas pueden ver hasta el interior de este elemento de terreno con normalidad, y las miniaturas que estén completamente dentro de este elemento de terreno pueden ver hacia fuera del mismo con normalidad. Las miniaturas GIGANTESCA que estén dentro de este elemento de terreno pueden ver hacia fuera del mismo con normalidad."

# REGLAS DE FACCIÓN

## ADEPTUS CUSTODES



**Estrategema Centinelas férreos, Tipo**  
Cambia a "Hazaña épica".

**Hoja de datos Guardias Custodios, Composición de unidad**

Cambia el punto por:  
"- 4-5 Guardias Custodios"

**Hoja de datos Protectores Custodios, Composición de unidad**

Cambia el punto por:  
"- 4-5 Protectores Custodios"

**Hoja de datos Pretores Vertus, Composición de unidad**

Cambia el punto por:  
"- 2-3 Pretores Vertus"

## ADEPTUS MECHANICUS



**Hoja de datos Exploradores Skitarii**

Cambia el atributo Salvación de esta unidad a 4+ y su salvación invulnerable a 5+.

**Hoja de datos Vanguardia Skitarii**

Cambia el atributo Salvación de esta unidad a 4+ y su salvación invulnerable a 5+.

## AELDARI



**Estrategema Fantasmas, sección Blanco**

Cambia por:  
"BLANCO: 1 unidad INFANTERÍA AELDARI de tu ejército."

## AGENTES DEL IMPERIUM



**Hoja de datos Escuadra de Exacción**

**Composición de unidad** – cambia los puntos por:

"- 1 Proctojuez  
- 9 Vigilantes de Exacción  
- 0-1 Cibermastín"

**Opciones de equipo** – cambia el primer punto por:

"- Hasta dos Vigilantes de Exacción pueden, cada uno, sustituir su escopeta de combate Arbetes por 1 de las siguientes opciones (no se permiten duplicados):"

## GUARDIA DE LA MUERTE



**Regla de destacamento Propagar la enfermedad**  
Añade lo siguiente al inicio de esta regla:

"Durante el paso Declarar formaciones de batalla, elige una de las enfermedades siguientes. Hasta el final de la batalla, todas las unidades de tu ejército con la habilidad Don de Nurgle obtienen la enfermedad elegida.

- **Plaga retuercecráneos (Aura):** Mientras una unidad enemiga esté en el Alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 los atributos Habilidad de Projectiles y Habilidad de Armas de las armas equipadas por las miniaturas en esa unidad enemiga.
- **Plaga cascarticulaciones (Aura):** Mientras una unidad enemiga esté en el Alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 el atributo Salvación de las miniaturas en esa unidad enemiga.
- **Plaga emponzoñaalmas (Aura):** Mientras una unidad enemiga esté en el Alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 los atributos Liderazgo y Control de Objetivos de las miniaturas en esa unidad enemiga (hasta un mínimo de 1)."

Cambia el paréntesis al final de la regla actual por:  
"(así que las unidades enemigas en su Alcance de contagio verán sus atributos modificados)."



## VIGÍAS DE LA MUERTE



**Estrategema Munición aliento de dragón**

Cambia la sección Efecto por:  
"EFECTO: Hasta el final de la fase, las armas bólter\* equipadas por las miniaturas en tu unidad tienen las habilidades [ASALTO] e [IGNORA COBERTURA]."

**Estrategema Munición infierno**

Cambia la sección Efecto por:  
"EFECTO: Hasta el final de la fase, las armas bólter\* (salvo las armas de Heridas devastadoras) equipadas por las miniaturas en tu unidad tienen las habilidades [ANTIINFANTERÍA 2+] y [ANTIMONSTRUO 5+]."

**Estrategema Munición kraken**

Cambia la sección Efecto por:  
"EFECTO: Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas bólter\* equipadas por las miniaturas en tu unidad, y mejora en 6 el atributo Alcance de esas armas."

Añade la sección Armas bólter para acompañar a esas estrategias:

### \*Armas bólter

Las siguientes armas son armas bólter:

- Arma a distancia Larga Vigilia
- Bólter
- Bólter artesanal
- Bólteres de asalto
- Bólteres de Centurión
- Bólter de forja
- Bólter doble
- Bólter doble Vigía
- Bólter pesado de la Retaguardia
- Bólter pesado doble
- Bólter pesado infernus – Perfil de bólter pesado
- Bólter tormenta
- Carabina bólter
- Carabina bólter artesanal con mirilla
- Carabina bólter de tirador
- Carabina bólter instigador
- Carabina bólter oculus
- Combiarma
- Combibólter
- Guantelete de asalto
- Guantelete de asalto automático
- Inmolación Extremis
- Lanza de la Vigilia
- Pistola bólter
- Pistola bólter absolver
- Pistola bólter especial
- Pistola bólter especial artesanal
- Pistola bólter de la Retaguardia
- Rifle bólter
- Rifle bólter artesanal
- Rifle bólter de francotirador
- Rifle bólter de la Retaguardia
- Rifle bólter pesado artesanal
- Rifle bólter doble

## CULTOS GENESTEALER



### Regla de ejército Emboscada del Culto

Cambia el primer párrafo por:

"Si tu facción de ejército es **CULTOS GENESTEALER**, cada vez que una unidad con esta habilidad sea eliminada, tira 1D6, suma **1** al resultado si es una unidad **LÍNEA DE BATALLA**, y suma **1** al resultado si es la primera o la segunda ronda de batalla. Con 5+, añade a tu ejército una nueva unidad idéntica a tu unidad destruida, en Emboscada del Culto, con sus efectivos iniciales y todas sus heridas restantes. Además, puedes colocar 1 marcador de Emboscada del Culto\* en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga (si no es posible, no se coloca ningún marcador)."

### Hoja de datos Chacales Atalanos, habilidad Bandas de incursores

Cambia por:

"Cada vez que uses la habilidad Emboscada del Culto para volver a desplegar esta unidad en el campo de batalla, además de las reglas normales, todas sus miniaturas deben desplegarse completamente a 9" o menos de un borde del campo de batalla y al menos una de sus miniaturas debe tocar uno de tus marcadores de Emboscada del culto (retira entonces ese marcador del campo de batalla). Si no se puede hacer, la unidad no puede volver a desplegarse."

## CABALLEROS GRISES



### Estratagema Halo de fuego espiritual, Tipo

Cambia a "Ardid estratégico".

## CABALLEROS IMPERIALES



### Habilidades de siervo

Cambia por:

"Algunas miniaturas **QUESTORIS** tienen una habilidad de siervo, marcada con la palabra "Siervo". En tu fase de mando, una o más miniaturas de tu ejército con una habilidad de siervo pueden usar esa habilidad. Por cada una que lo haga, elige una miniatura **ARMIGER** a 12" o menos de esa miniatura (no puedes elegir una miniatura **ARMIGER** que ya esté afectada por una habilidad de siervo). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, la miniatura **ARMIGER** que elegiste está afectada por esa habilidad de siervo."

### Estratagema Pisotón atronador, Tipo

Cambia a "Hazaña épica".

### Estratagema Reclamar trofeos, coste en PM

Cambia a "2PM".

### Estratagema Resistencia heroica, coste en PM

Cambia a "2PM".

## LIGAS DE LOS VOTANN



### Regla de destacamento Eficiencia implacable

Cambia los primeros dos párrafos a:

"Al inicio de la batalla, elige un número de unidades del ejército de tu oponente dependiendo del tamaño de la batalla, como se muestra a continuación:

- **Incursión:** 2 unidades
- **Fuerza de choque:** 4 unidades
- **Conquista:** 6 unidades

Cada una de esas unidades comienza la batalla con 2 marcadores de juicio (ver Ojo de los Ancestros).

Si, al inicio de cualquier de tus fase alguna de estas unidades ha sido eliminada, una cantidad de PM dependiendo de cuántas unidades eliminaste en la batalla, como se muestra a continuación (solo puedes recibir PM de esta forma por batalla, y los PM recibidos así se añaden a las Reglas Básicas que limitan a cuántas unidades puedes recibir por ronda de batalla).

## MARINES ESPACIALES

### Escuadra de Desoladores, Coste en PM

Cambia los puntos por:

- 1 Sargento Desolador
- 4 Marines Desoladores"