

WARHAMMER 40,000

LA GRAN FAQ 1 2018

Reglas de Juego equilibrado finales

Las siguientes reglas de juego equilibrado se presentaron en su versión beta en diciembre de 2017. Basándonos en las opiniones que hemos recibido desde entonces, hemos hecho algunos cambios en la regla Foco psíquico para evitar que tenga un efecto desproporcionado en los ejércitos de Grey Knights y Thousand Sons. Este es el texto definitivo de estas dos reglas de Juego equilibrado.

FOCO PSÍQUICO

Con la excepción de *Castigo*, cada poder psíquico sólo puede intentar manifestarse una vez por turno, en lugar de una vez por psíquico y 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*), suma 1 al valor de carga warp de *Castigo* por cada intento (exitoso o no) que se haya realizado para manifestar *Castigo* durante una misma fase psíquica, hasta un máximo de 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 las 1D3 que es lo normal).

ELEGIR A PERSONAJES COMO BLANCO

Un **PERSONAJE** con un atributo de Heridas menor que 10 sólo puede ser elegido como blanco en la fase de disparo si es, a la vez, visible para el tirador y también el enemigo más cercano a éste. Ignora al resto de **PERSONAJES** enemigos con un atributo de Heridas inferior a 10 a la hora de determinar si un personaje es la unidad enemiga más cercana a la miniatura que dispara.

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

Reglas Beta para Juego equilibrado

Debido a las opiniones recibidas, ofrecemos aquí dos nuevas reglas en versión beta para Juego equilibrado: Reservas tácticas y Hermanos de batalla. Al igual que con nuestras anteriores reglas en versión beta de juego equilibrado nos gustaría saber qué opináis de ellas.

RESERVAS TÁCTICAS

La versión beta de Reservas tácticas actualiza una regla ya existente de juego equilibrado que aparece en el reglamento de *Warhammer 40,000*. La habilidad para llegar al campo de batalla a mitad de partida siempre ha sido poderosa, permitiendo que ciertas 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. El texto original restringía la cantidad de unidades que podían hacerlo a la mitad de tu ejército, pero la intención era “la mitad de la fuerza de tu ejército”, así que lo hemos clarificado para darte la mitad de la potencia de tu ejército. Aún así, los ejércitos que usan una gran proporción de “unidades de refuerzo” dominan muchas mesas de juego y no es raro que hayan diezmado al enemigo en el primer turno, antes de que su oponente tenga la oportunidad de mover ninguna de sus miniaturas. Por eso creemos que es necesario restringir el impacto de estas habilidades y por eso, durante la primera ronda de batalla, estas unidades sólo podrán situarse dentro de sus propias zonas de despliegue. Esta implica que, para que sean más eficientes, querrás que dichas unidades entren en combate a partir de la segunda ronda de batalla. Ten en cuenta que esta restricción no se aplica a los Genestealer Cults ni a las habilidades y Estratagemas empleadas por ejércitos como la Raven Guard; la opción de desplegar unidades en masa tras el despliegue es una clave central del diseño de estos ejércitos.

RESERVAS TÁCTICAS

Muchas unidades pueden aguardar en teleportariums, en órbita, en reserva, etc... en lugar de desplegar sobre el campo de batalla durante el despliegue y llegar al campo de batalla como refuerzos una vez comenzada la partida. Cuando despliegues tu ejército para una partida de juego equilibrado, durante el Despliegue debes situar al menos la mitad del número total de las unidades de tu ejército sobre el campo de batalla y la Potencia combinada de todas las unidades que despliegues sobre el campo de batalla (contando también las unidades embarcadas en **TRANSPORTES** que hayas desplegado sobre el campo de batalla) debe ser la mitad de la Potencia total de tu ejército como mínimo, aunque cada unidad de tu ejército tenga una habilidad que le permitiría esperar en algún otro lugar en vez.

Además, en las partidas de juego equilibrado, cualquier unidad que llegue al campo de batalla durante el primer turno de un jugador está obligada a desplegar completamente dentro de la zona de despliegue de su controlador (aunque normalmente su habilidad le permitiera situarse en cualquier otro punto del campo de batalla). Esto no se aplica a unidades **GENESTEALER CULTS** que desplieguen según la habilidad Emboscada del Culto, ni a unidades que se desplieguen después de que haya empezado la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno (como aquellas que se despliegan gracias a las Estratagemas Operativos de avanzada o Golpear desde las sombras). Por último, cualquier unidad que no haya llegado al campo de batalla al final de la tercera ronda de batalla en una partida de juego equilibrado se considera destruida.

HERMANOS DE BATALLA

La versión beta de Hermanos de batalla es una nueva regla para juego equilibrado que nos gustaría probar. Cuando escribimos originalmente esta edición de *Warhammer 40,000* queríamos asegurarnos de que tu ejército pudiera incorporar los aliados apropiados. Por ejemplo, en un ejército de Imperium, los Imperial Guardsmen y los Space Marines deberían poder luchar juntos y en un ejército del Chaos, un contingente de Chaos Space Marines debería poder hacer arder la galaxia junto con sus siervos daemónicos. Las reglas sobre qué unidades se pueden incluir en cada destacamento eran muy relajadas, pero eso ha dado pie a algunos destacamentos “de lo más variopinto”, que incluyen unidades de más Facciones de las que originalmente pensábamos. Creemos que estos destacamentos con mezclas esotéricas encajan mejor en el juego narrativo o juego abierto, así que hemos decidido probar esta regla para las partidas de juego equilibrado. De este modo, aún puedes incluir los aliados apropiados a cada ejército, pero ahora quizás necesites incluirlos en un destacamento diferente. Hay algunas unidades de los libros Index que serían muy difíciles de incluir en un ejército de juego equilibrado siguiendo estas restricciones, así que hemos escrito erratas para facilitar la inclusión de esas unidades en ejércitos. Estos cambios aparecen en la sección Erratas de los documentos de FAQs pertinentes, pero también están recopilados a continuación para mayor comodidad.

HERMANOS DE BATALLA

Todas las unidades de cada Destacamento de un ejército veterano deben tener, como mínimo, una clave de Facción en común. Además, esa clave no puede ser **CHAOS**, **IMPERIUM**, **AELDARI**, **YNNARI** ni **TYRANIDS**, a menos que el Destacamento en cuestión sea una Red de fortificaciones. Esto no tiene efecto en la facción de tu ejército.

Erratas relacionadas

Index: Imperium 1 Pág. 87 – Damned Legionnaires, Habilidades

Añade la siguiente habilidad:

“**Salvadores del más allá.** Siempre y cuando tu Señor de la guerra sea del **IMPERIUM**, puedes incluir esta unidad en un destacamento de Vanguardia aunque ese destacamento no incluya unidades de C.G. Pero si lo haces, las Ventajas de mando de ese destacamento cambian a: ‘Ninguna’ ”.

Index: Imperium 2 Págs. 110 y 111 – Prosecutors, Vigilators, Witchseekers y Null-Maiden Rhino, Habilidades

Añade la siguiente habilidad:

“**Doncellas nulas.** Siempre y cuando tu Señor de la guerra sea del **IMPERIUM**, puedes incluir esta unidad en un destacamento de Vanguardia aunque ese destacamento no incluya ninguna unidad de C.G. Pero si lo haces, las Ventajas de mando de ese destacamento cambian a: ‘Ninguna’ ”.

Index: Imperium 2 Págs. 114 y 115 – Vindicare Assassin, Callidus Assassin, Eversor Assassin y Culexus

Assassin, Habilidades

Añade la siguiente habilidad:

“**Fuerza de eliminación.** Siempre y cuando tu Señor de la guerra sea del **IMPERIUM**, puedes incluir esta unidad en un destacamento de Vanguardia aunque ese destacamento no incluya ninguna unidad de C.G. Pero si lo haces, las Ventajas de mando de ese destacamento cambian a: ‘Ninguna’ ”.

Index: Xenos 1 Pág. 76 – Ejército de los renacidos

Cambia este párrafo por el siguiente:

“Si tu ejército es Veterano y su Señor de la guerra es Yvraine, el Visarch o el Yncarne puedes incluir cualquiera de estas miniaturas en cualquier destacamento Craftworlds, Harlequins o Drukhari (tal y como se definen en sus respectivos Codex), siempre que ese destacamento no incluya a ninguno de los siguientes: Urien Rakarth, Drazhar, Mandrakes, Avatar of Khaine ni cualquier unidad <**HAEMONCULUS COVEN**> . Puedes incluir estas miniaturas en el destacamento aunque estés usando la regla para juego equilibrado Hermanos de batalla.

Si un destacamento incluye a Yvraine, al Visarch o al Yncarne, todas las unidades **AELDARI** en él ganan la clave **YNNARI**. Estas unidades no pueden usar ninguna de las siguientes habilidades y se considera que no las tienen: Condenación ancestral, Trance de batalla, Ritmo ‘in crescendo’, Poder del dolor. En su lugar, las unidades **YNNARI** de **INFANTERÍA** y **MOTORISTAS** ganan la habilidad Fuerza de la muerte, tal y como se describe a continuación. El destacamento se sigue considerando Craftworlds, Harlequins o Drukhari y, por tanto, puede usar las Estratagemas, Rasgos de Señor de la guerra y Reliquias Craftworlds, Harlequins o Drukhari respectivamente. Ten en cuenta que, sin embargo, estas unidades no reciben ninguna de las habilidades de destacamento listadas en sus respectivos Codex (como Senda de la guerra, Atributos de Craftworld, Estilo de Mascarada, Obsesiones Drukhari, etc.).”

Revisión de equilibrio provisional

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

VENTAJAS DE MANDO DE DESTACAMENTO

Al organizar un ejército Veterano, los destacamentos de Batallón y de Brigada parecían no ofrecen suficientes Puntos de mando para la cantidad de unidades que requieren. Es por eso que aumentamos la cantidad de puntos que ofrecen sus Ventajas de mando; +5 Puntos de mando para un Destacamento de Batallón y +12 para un Destacamento de Brigada. Estos cambios aparecen en las erratas del reglamento de *Warhammer 40,000*, pero se recopilan a continuación por comodidad.

Errata relacionada

Reglamento Warhammer 40,000 Pág. 243 – Destacamento de Batallón, Ventajas de mando
Cambia las ventajas de mando de este destacamento por: “+5 Puntos de Mando.”

Reglamento Warhammer 40,000 Pág. 243 – Destacamento de Brigada, Ventajas de mando
Cambia las ventajas de mando de este destacamento por: “+12 Puntos de Mando.”

MAREA DE TRAIADORES

La Estratagema Marea de traidores parece ser demasiado efectiva. Por ello cambia para que sólo se pueda usar una vez por batalla. Este cambio aparece en las erratas de *Codex: Chaos Space Marines*, pero se muestra a continuación por comodidad.

Errata relacionada

Codex: Chaos Space Marines Pág. 87 – Marea de traidores
Añade la frase siguiente:
“Sólo puedes usar esta estratagema una vez por batalla.”

PALABRA DEL FÉNIX

El poder psíquico *Palabra del fénix* parece tener un valor de carga warp muy bajo para su efectividad. Es por eso que aumenta su valor de carga a 8. Este cambio aparece en la errata del *Index: Xenos I*, pero se muestra a continuación por comodidad.

Errata relacionada

Index: Xenos I Pág. 76 – Disciplina Renacer, Palabra del Fénix
Cambia la primera y segunda frase por:
“*Palabra del Fénix* tiene un valor de carga warp 8. Si se manifiesta, elige una de las siguientes unidades amigas a 18” o menos del psíquico que no haya realizado una acción de Estallido del alma este turno: una unidad de **INFANTERÍA YNNARI**, una unidad de **MOTORISTAS YNNARI** o el Yncarne.”

HABILIDADES QUE IGNORAN HERIDAS

Algunas unidades tienen habilidades que les permiten ignorar el daño que han recibido y es posible que algunas unidades reciban más de una de estas habilidades. Estas habilidades se apilan de una forma que no se ajusta a nuestras intenciones, por lo que cambia su interacción de forma que, si una miniatura tiene más de una de estas habilidades ahora sólo podrás usar una de ellas contra la pérdida de cada herida. Este cambio aparece en la errata del reglamento de *Warhammer 40,000*, pero se muestra a continuación por comodidad.

Errata relacionada

Reglamento de Warhammer 40,000 Pág. 181 – Ignorar heridas
Añade este apartado como una caja en esta página:

“Ignorar heridas

Algunas unidades poseen habilidades que les permiten ignorar el daño sufrido cada vez que pierden una herida (por ejemplo, Asquerosamente resistentes, La carne es débil y Superviviente tenaz). Si una miniatura cuenta con más de una habilidad similar, sólo puede utilizar una de ellas cada vez que pierda una herida.”

JUEGO ORGANIZADO

Si bien la tabla de Eventos organizados de la página 214 del reglamento de *Warhammer 40,000* ya restringe la cantidad de destacamentos que los jugadores pueden incluir en sus ejércitos, esto no favorece que los jugadores diversifiquen sus ejércitos cuando participan en eventos según esas guías. Por eso hemos actualizado la tabla, añadiendo una columna adicional que limita la cantidad de veces que se puede incluir la misma unidad en un ejército cuando participas en un evento organizado. Este cambio también aparece en las erratas del reglamento de *Warhammer 40,000*, pero se muestra a continuación por comodidad.

Errata relacionada

Pág. 214 – Eventos organizados

Reemplaza esta caja por la siguiente:

ORGANIZAR EVENTOS

Si quieres organizar un evento con las reglas de Juego equilibrado, como un torneo, te recomendamos que sigas las recomendaciones de la tabla de directrices. Además de ser una guía útil para tener una idea aproximada del tamaño del campo de batalla y la duración de la partida, impone restricciones al número de destacamentos por los que puede estar formado el ejército así como al número de veces que puede aparecer repetida en el ejército una hoja de datos en particular, según los puntos a los que se juegue la partida. Claro que, como persona a cargo de la organización, puedes modificar estas directrices a tu gusto o necesidades para acomodarlas a los requisitos específicos de tu evento (espacio disponible, tiempo, etc.).

DIRECTRICES PARA ORGANIZAR EVENTOS

| LÍMITE DE PUNTOS | NÚMERO DE DESTACAMENTOS | VECES QUE SE PUEDE INCLUIR LA MISMA HOJA DE DATOS* | TAMAÑO DEL CAMPO DE BATALLA | DURACIÓN DE LA PARTIDA |
|------------------|-------------------------|--|-----------------------------|------------------------|
| Hasta 1.000 | Hasta 2 por ejército | Hasta 2 por ejército | 120 x 120 cm. | hasta 2 horas |
| 1.001-2.000 | Hasta 3 por ejército | Hasta 3 por ejército | 180 x 120 cm. | de 2 a 3 horas |
| 2.001-3.000 | Hasta 4 por ejército | Hasta 4 por ejército | 240 x 120 cm. | 3 horas o más |

* Un ejército Veterano puede incluir una hoja de datos repetida, como máximo, el número veces indicado. No se aplica a unidades con el Rol en Batalla Tropas o Transporte Asignado, ni tampoco afecta a las unidades que se incorporan a tu ejército durante la batalla y tienen coste en puntos de refuerzos.



Revisión de puntos provisional

Siempre que publicamos una nueva edición de *Aprobado por el Capítulo*, o un nuevo codex, revisamos y actualizamos los valores en puntos de todas nuestras hojas de datos. Tras escuchar vuestras opiniones, hemos visto que algunas unidades necesitan un ajuste y creemos que lo mejor es publicar estos valores revisados lo antes posible. Es por ello que, si una unidad aparece en las tablas siguientes, su nuevo coste en puntos reemplaza al de cualquier libro publicado antes de abril de 2018. Estas tablas también aparecen en el documento de erratas de *Aprobado por el Capítulo 2017* y aparecerán en *Aprobado por el Capítulo 2018* junto a la revisión completa anual de todos los valores en puntos.

| UNIDADES ASTRA MILITARUM | | |
|--------------------------|----------------|------------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (No incluye equipo) |
| Commissar | 1 | 15 |
| Lord Commissar | 1 | 30 |

| PERSONAJES CON NOMBRE ASTRA MILITARUM | | |
|---------------------------------------|----------------|---------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (Incluye equipo) |
| Sly Marbo | 1 | 65 |

| UNIDADES CHAOS DAEMONS | | |
|------------------------|----------------|------------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (No incluye equipo) |
| Feculent Gnarlmaus | 1-3 | 85 |

| UNIDADES CRAFTWORLDS | | |
|----------------------|----------------|------------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (No incluye equipo) |
| Dark Reapers | 3-10 | 12 |
| Farseer | 1 | 110 |
| Spiritseer | 1 | 65 |
| Warlock | 1 | 55 |
| Warlock Conclave | 2-10 | 45 |

| UNIDADES DARK ANGELS | | |
|----------------------|----------------|------------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (No incluye equipo) |
| Ravenwing Dark Talon | 1 | 180 |

| PERSONAJES CON NOMBRE SPACE MARINES | | |
|-------------------------------------|----------------|---------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (Incluye equipo) |
| Roboute Guilliman | 1 | 400 |

| UNIDADES TYRANIDS | | |
|----------------------|----------------|------------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (No incluye equipo) |
| Biovores | 1-3 | 50 |
| Hive Tyrant con alas | 1 | 190 |

| UNIDADES ADEPTUS ASTARTES | | |
|---------------------------|----------------|------------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (No incluye equipo) |
| Fire Raptor Gunship | 1 | 280 |

| UNIDADES DEATH KORPS OF KRIEG | | |
|-----------------------------------|----------------|------------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (No incluye equipo) |
| Death Korps Commissar | 1 | 15 |
| Death Korps Death Rider Commissar | 1 | 35 |

| UNIDADES EYRINE CULTS | | |
|-----------------------------------|----------------|------------------------------------|
| UNIDAD | MINIS./ UNIDAD | PTOS./MINI. (No incluye equipo) |
| Chaos Fire Raptor Assault Gunship | 1 | 280 |