

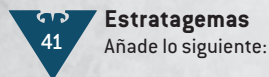


ACTUALIZACIÓN DE EQUILIBRIO

DICIEMBRE 2024

Juegos como juegos a Warhammer 40,000, las recomendaciones de este documento sirven para crear la experiencia más equilibrada y divertida para todos los jugadores, teniendo en cuenta los últimos datos y comentarios de diversas fuentes. Se aplicarán en su totalidad en todos los eventos oficiales de juego equilibrado y Cruzada de Games Workshop, y se revisarán periódicamente. **Las secciones nuevas o revisadas están marcadas en rojo, y se resaltarán las revisiones previas (salvo las partes añadidas o sustituidas en su totalidad).**

REGLAS BÁSICAS



Estratagemas
Añade lo siguiente:

ESTRATEGEMAS QUE PERMITEN DESPLEGAR MÁS CERCA

Si una estrategia tiene un efecto que permite a la unidad blanco desplegarse "a más de 3" horizontalmente" de toda unidad/miniatura enemiga (p.ej., Precisión Cósmica, Llegada pronosticada, Habitantes de la disformidad, etc.), esa parte del efecto se cambia a "a más de 6" horizontalmente".

ESTRATEGEMAS QUE EMPEORAN EL FACTOR DE PENETRACIÓN

Si una estrategia tiene un efecto que dice "hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque" (p.ej., Armadura del desprecio, Escudo de aversión, Terquedad inflexible, Nodo colmena reforzado, etc.), ese efecto se cambia por "hasta que la unidad atacante haya terminado de efectuar sus ataques, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque".

MODIFICAR EL COSTE EN PM DE UNA ESTRATEGEMA

Las reglas que te permiten tomar una unidad de tu ejército como blanco de una estrategia por OPM, pero que no especifican el nombre de la estrategia (por ejemplo, la habilidad Ritos de Batalla de un Capitán), en su lugar reducen en 1PM el coste del uso de esa estrategia.

Si una miniatura tiene una regla que, una vez por batalla, aumenta el coste en PM de una estrategia del oponente (p. ej., sustituye esa regla por la siguiente habilidad:

"Señor del engaño (aura): Siempre que tu oponente tome una unidad de su ejército como blanco de una estrategia, si esa unidad está a 12" o menos de esta miniatura, aumenta en 1PM el coste del uso de esa estrategia".

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

Las partes de una regla que permitan a un jugador usar una estrategia aunque ya haya tomado otra unidad como blanco de esa estrategia en la misma fase solo pueden usarse si el nombre de la estrategia está especificado en esa regla. Del mismo modo, si una estrategia está limitada a un uso por jugador por turno (p.ej., Disparos preventivos), por ronda de batalla o por batalla, tales partes de esa regla solo pueden usarse si el nombre de la estrategia está especificado en esa regla.

Ejemplo: La habilidad Ritos de batalla de un Capitán Marine Espacial dice: "Una vez por ronda de batalla, una unidad de tu ejército con esta habilidad puede ser tomada como blanco de una estrategia por OPM, incluso si otra unidad de tu ejército ya ha sido tomada como blanco de dicha estrategia durante esta fase".

Como esta habilidad no especifica el nombre de la estrategia, la parte de esta habilidad que modifica el coste en PM de la estrategia sigue las reglas de "Modificación del Coste en PM de una Estrategema" (ver arriba), y la parte de esta habilidad que te hubiera permitido usar la misma Estrategema más de una vez en la misma fase no puede usarse en absoluto.

En conjunto, estos cambios implican que el efecto de Ritos de batalla es: "Una vez por ronda de batalla, una unidad de tu ejército con esta habilidad puede usarla cuando se tome a su unidad como blanco de una estrategia. Si lo hace, reduce en 1 el coste en PM de dicha estrategia".

ESTRATEGEMAS QUE IMPIDEN QUE UNA UNIDAD SEA TOMADA COMO BLANCO

Si una estrategia tiene un efecto que dice que la unidad blanco "solo puede tomarse como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 12" o menos" o "no puede tomarse como blanco de ataques a distancia si la miniatura atacante no está a 12" o menos" (p.ej. Halo de fuego espiritual), cambia ese efecto a "solo puede tomarse como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 18" o menos".

Ejemplo: El efecto de la estrategia Halo de fuego espiritual de los Caballeros Grises pasa a ser: "Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, tu unidad solo puede tomarse como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 18" o menos".

ESTRATEGEMAS QUE AÑADEN NUEVAS UNIDADES A TU EJÉRCITO

Si una estrategia tiene el efecto de añadir "una nueva unidad a tu ejército idéntica a tu unidad eliminada" (por ejemplo, Unirse a la caza, Oleadas infinitas, Refuerzos, etc.), añade la siguiente restricción a esa estrategia:

"RESTRICCIONES: Solo puedes usar esta estrategia una vez por batalla".

REGLAS DE FACCIÓN

ADEPTA SORORITAS



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Actos de fe, sección Ganar dados de milagro

Cambiar a:

"Si tu facción de ejército es **ADEPTA SORORITAS**, ganas 1 dado de milagro:

- Al inicio de cada ronda de batalla.
- Al final de cada fase, si alguna unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército fue eliminada en esa fase.

Tira 1D6 siempre que recibas un dado de milagro. El número que saques es el valor de ese dado de milagro. Este valor no puede cambiarse ni repetirse, a menos que una regla especifique lo contrario. Mantén tus dados de milagro a un lado: es tu reserva de dados de milagro.

Triunfo de Santa Katherine, habilidad Procesión solemne

Cambiar a:

"**Procesión Solemne**: Siempre que ganes 1 dado de milagro al inicio de la ronda de batalla, si esta miniatura está en el campo de batalla, no tires 1D6 para determinar el valor de ese dado de milagro: tiene un valor de 6".

DESTACAMENTO PORTADORAS DE LA LLAMA

Regla de destacamento Purga fervorosa

Cambiar a:

"Las armas a distancia equipadas a las miniaturas **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército tienen la habilidad [ASALTO], y siempre que un ataque de dichas armas tome como blanco una unidad a 6" o menos, suma 1 al atributo Fuerza de ese ataque".

Estratagema Ira abrasadora, coste en PM

Cámbialo a "2PM".

Estratagema Llamas purgadoras, coste en PM

Cámbialo a "2PM".

Estratagema Ritos de fuego, Efecto

Cambiar a:

"**EFEECTO**: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco una unidad enemiga a 6" o menos y que también esté dentro del alcance de un marcador de objetivo, suma 1 a las tiradas para herir. Si alguna miniatura enemiga es eliminada por esos ataques, elige 1 de esas miniaturas eliminadas. La unidad de dicho miniatura debe hacer un chequeo de acobardamiento".

DESTACAMENTO HUESTE PENITENTE

Regla de destacamento Desesperadas por la redención

Cambia el primer párrafo por:

"Al inicio de la ronda de batalla, puedes elegir 1 de los siguientes Votos de expiación. Ese Voto estará activo para tu ejército hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla. Solo puedes elegir cada Voto de expiación una vez por batalla".

ADEPTUS CUSTODES



DESTACAMENTO HUESTE ESCUDO

Regla de destacamento Maestría marcial

Cambia el primer párrafo por:

"Al inicio de la ronda de batalla, puedes elegir 1 de los siguientes puntos. Si lo haces, aplica los efectos de ese punto hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla".

DESTACAMENTO CAMPEONES ÁUREOS

Regla de destacamento Reunión de poder

Cambiar a:

"Al inicio de tu fase de mando, elige 1 unidad del ejército de tu oponente. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de una unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco esa unidad enemiga, suma 1 a la tirada para herir".

HOJAS DE DATOS

Capitán Escudo en moto a reacción Dawneagle, perfil

Cambia el atributo Resistencia a 7 y el atributo Heridas a 8.

Capitán Escudo en moto a reacción Dawneagle y Pretores Vertus, armas a distancia

Cambia los perfiles del lanzador de salvos y del Bólder huracán Vertus a:

Lanzador de salvos [ACOPLADA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
24"	1	2+	10	-3	1D6+1

Bólder huracán Vertus [ACOPLADA, FUEGO RÁPIDO 3]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
18"	3	2+	4	-1	2

Pretores Vertus, perfil

Cambia el atributo Resistencia a 7 y el atributo Heridas a 5.

Pretores Vertus, habilidad Ejecución repentina

Cambiar a:

"**Ejecución repentina**: Una vez por batalla, después de que esta unidad termine un movimiento normal o de avanzar, puedes elegir una unidad enemiga (salvo **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**) sobre la que haya movido durante ese movimiento. A continuación, tira 1D6 por cada miniatura de esta unidad: esa unidad enemiga sufre 2 heridas mortales por cada 2+.

ADEPTUS MECHANICUS



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Imperativos de Doctrina, Imperativo Protector e Imperativo Conquistador

Cambiar a:

"IMPERATIVO PROTECTOR

- Las armas a distancia equipadas a miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [PESADA].
- Mejora en 1 el atributo Habilidad de proyectiles de las armas a distancia equipadas a miniaturas de esta unidad.
- Siempre que un ataque de combate tome como blanco esta unidad, si esta unidad tiene la clave **LÍNEA DE BATALLA** y/o está a 6" de alguna unidad **ADEPTUS MECHANICUS LÍNEA DE BATALLA** amiga, resta 1 a las tiradas para impactar.

IMPERATIVO CONQUISTADOR

- Las armas a distancia equipadas a miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [ASALTO].
- Mejora en 1 el atributo Habilidad de Armas de las armas de combate equipadas a miniaturas de esta unidad.
- Cada vez que una miniatura de esta unidad ataque, si esta unidad tiene la clave **LÍNEA DE BATALLA** y/o está a 6" o menos de alguna unidad **LÍNEA DE BATALLA ADEPTUS MECHANICUS** amiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque".

HOJAS DE DATOS

Añade "FACCIÓN: Imperativos de Doctrina" a la sección de habilidades de las siguientes hojas de datos: Belisarius Cawl, Electrosacerdotes Corpuscarii, Electrosacerdotes Fulguritas, Tecnosacerdote Dominus, Tecnosacerdote Visioingeniero, Tecnosacerdote Manipulus, Tecnoarqueólogo.

Belisarius Cawl

Atributo Movimiento – Cámbialo a 8".

Habilidad Mantra de Disciplina – Cámbiala por:

"**Mantra de Disciplina**: Esta miniatura tiene la clave **LÍNEA DE BATALLA** y esta habilidad:

Coraje binario [Aura]: Mientras una unidad **ADEPTUS MECHANICUS** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, siempre que hagas un chequeo de acobardamiento o de liderazgo para esa unidad, suma 1 a ese chequeo".

Zancofóreos Ballistarii, armas a distancia

Cambia los perfiles del cañón automático cognis doble y del cañón láser cognis doble a:

Cañón automático cognis doble [GOLPES SOSTENIDOS 1]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
48"	4	4+	9	-1	3

Cañón láser cognis doble [GOLPES SOSTENIDOS 1]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
48"	2	4+	12	-3	1D6+1

Desintegrador Skorpius, Armas a distancia

Cambia el perfil del cañón ferrumita por:

Cañón ferrumita

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
48"	3	4+	12	-3	1D6+1

Infiltradores Sicarianos, Armas de combate

Cambia los perfiles del arma de energía y de la vara táser por:

Arma de energía

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	3	4+	4	-2	1

Vara táser [GOLPES SOSTENIDOS 2]

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	3	4+	6	0	1

Ferracechadores Sicarianos, Armas de combate

Cambia los perfiles de los filos transónicos, los filos transónicos y garracorde, y la cuchilla transónica y garracorde por:

Filos transónicos [HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	5	4+	5	-1	1

Filos transónicos y garracorde

[ANTINFANTERÍA 3+, HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	5	4+	5	-2	1

Cuchilla transónica y garracorde

[ANTINFANTERÍA 3+, PRECISIÓN]

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	4	4+	5	-2	1

Trepadunas Onagro, Armas a distancia

Cambia los perfiles del lanzamisiles Dédalo, el erradicador, el láser de neutrones y el bláster pesado phosphor Onagro doble a:

Lanzamisiles Dédalo [ANTIVOLAR 2+]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
48"	2	4+	10	-2	1D6+1

Erradicador [ÁREA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Disipado	36"	2D3	4+	9	-2	2
Concentrado	18"	2D3	4+	9	-3	3

Antes de elegir blancos para esta arma, escoge uno de sus perfiles con el que atacar.

Láser de neutrones [PESADA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
48"	3	4+	16	-4	1D6+2

Bláster pesado phosphor Onagro doble

[IGNORA COBERTURA, ACOPLADA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
36"	12	4+	6	-1	2

AELDARI



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Hebras del destino

Cambia la primera frase por:

"Si tu facción de ejército es **AELDARI**, al inicio de la batalla, haz una tirada de Hebras del destino de 6D6".

DESTACAMENTO HUESTE DE BATALLA

Mejora Emisario del destino

Cambiar a:

"Solo miniatura **AELDARI**. Una vez por turno, justo después de hacer una tirada para impactar, para herir o de salvación para el portador, puedes considerar el resultado como un 6 sin modificar en lugar del obtenido".

Estratagema Fantasma

Cambia las secciones Blanco y Efecto por:

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA AELDARI** de tu ejército.

EFFECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 1D6", pero no puede embarcarse en un **TRANSPORTE** al final de este movimiento".

HOJAS DE DATOS

Eldrad Ulthran, habilidad Adivinador del futuro

Cambiar a:

"**Adivinador del futuro:** Al inicio de la batalla, al hacer tu primera tirada de Hebras del destino, tira 3D6 adicionales (con lo que esa tirada constará de 9D6)".

Hiladora Nocturna, habilidad Red de monofilamento

Cambiar a:

"**Red de monofilamento:** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, si alguno de los ataques de su tejedora de muerte impactó en alguna unidad enemiga, esa unidad enemiga está retenida hasta el final del siguiente turno de tu oponente. Mientras una unidad esté retenida, resta 2" a su atributo Movimiento y resta 2 a sus tiradas de avanzar y cargar".

El Yncarnado, habilidad Muerte inevitable

Cambiar a:

"**Muerte inevitable:** Una vez en cada uno de tus turnos, si esta miniatura se encuentra en el campo de batalla cuando otra unidad es eliminada, justo después de retirar la última miniatura de esa unidad, puedes retirar esta miniatura del campo de batalla y desplegarla de nuevo lo más cerca posible del punto donde estaba esa miniatura eliminada y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga".

Guardia Espectral, habilidad Constructos bélicos

Cambiar a:

"**Constructos bélicos:** Una vez por ronda de batalla, cuando una unidad enemiga tome como blanco esta unidad, después de que esa unidad haya realizado sus ataques, esta unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo. Al hacerlo, debe tomar como blanco únicamente esa unidad enemiga, y solo puede hacerlo si esa unidad enemiga es un blanco válido".

ASTRA MILITARUM



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Voz de mando

Cambia el primer párrafo por:

"Si tu facción de ejército es **ASTRA MILITARUM**, las miniaturas **OFICIAL** con esta habilidad pueden dar órdenes. La hoja de datos de cada **OFICIAL** especificará cuántas órdenes puede dar y qué unidades se pueden elegir para recibirlas. Siempre que una miniatura **OFICIAL** dé una orden, elige una de las órdenes siguientes y, a continuación, elige 1 unidad amiga adecuada a 6" o menos de esa miniatura **OFICIAL** para que la reciba. Las miniaturas **OFICIAL** pueden dar órdenes en tu fase de mando y al final de una fase en la que hayan desembarcado de un **TRANSPORTE** o hayan sido desplegadas en el campo de batalla".

DESTACAMENTO ARMAS COMBINADAS

Regla de destacamento Soldados natos

Cambiar a:

"Siempre que una miniatura de una unidad **REGIMIENTO** de tu ejército realice un ataque a distancia que tome como blanco una unidad (salvo **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**) visible para ella, ese ataque tiene la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Siempre que una miniatura de una unidad **ESCUADRÓN** de tu ejército realice un ataque a distancia que tome como blanco una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** visible para ella, ese ataque tiene la habilidad [IMPACTOS LETALES]."

HOJAS DE DATOS

Lord Solar Leontus, sección Órdenes

Cambiar a:

"Este **OFICIAL** puede dar hasta 3 órdenes a:

- Unidades **REGIMIENTO**
- Unidades **ESCUADRÓN**

Tempestus Aquilons, habilidad Inserción precisa

Cambiar a:

"**Inserción precisa:** En tu fase de movimiento, cuando esta unidad se despliega en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, puede realizar una Inserción precisa. Si lo hace, esta unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" en horizontal de toda unidad enemiga, pero no puede declarar cargas hasta el final del turno".

ÁNGELES SANGRIENTOS



Ninguna.

TEMPLARIOS NEGROS



HOJAS DE DATOS

Impulsor de los Templarios Negros, Sección Transporte

Cambiar a:

"Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 7 miniaturas **INFANTERÍA TACTICUS** o **INFANTERÍA PHOBOS**. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO**".

Repulsor de los Templarios Negros, Sección Transporte

Cambiar a:

"Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 14 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES**. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO**, **GRAVIS** o **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas, y cada miniatura **CENTURIÓN** ocupa el espacio de 3 miniaturas".

Repulsor Ejecutor de los Templarios Negros, Sección Transporte

Cambiar a:

"Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 7 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES**. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO**, **GRAVIS** o **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas, y cada miniatura **CENTURIÓN** ocupa el espacio de 3 miniaturas".

Escuadra de Cruzados, armas de combate

Cambia el atributo Factor de penetración del filo arma a "-1".

CABALLEROS DEL CAOS



REGLAS DE EJÉRCITO

Habilidad Heraldos del pavor

Cambiar a:

"Si tu facción de ejército es **CABALLEROS DEL CAOS**, toda miniatura con esta habilidad tiene, además, estas habilidades pavorosas:

DESESPERACIÓN (AURA)

Mientras una unidad enemiga esté a 12" o menos de esta miniatura, siempre que esa unidad enemiga haga un chequeo de acobardamiento o de Liderazgo, resta 1 a ese chequeo.

MUERTE Y OSCURIDAD

- Siempre que esta miniatura ataque, si el blanco está acobardado, suma 1 a las tiradas para herir.
- Siempre que un ataque tome como blanco esta miniatura, si la miniatura atacante está acobardada, resta 1 a las tiradas para impactar".

Habilidad Bípode superpesado

Cambiar a:

"Siempre que una miniatura con esta habilidad haga un movimiento normal, de avanzar o de retroceder, puede atravesar miniaturas (salvo miniaturas **TITÁNICA**) y secciones de elementos de terreno de 4" o menos de altura. Al hacerlo:

- Puede mover por la zona de amenaza de miniaturas enemigas, pero no puede terminar ese movimiento en ella.
- También puede atravesar secciones de elementos de terreno de más de 4" de altura. Si lo hace, después de mover tira 1D6: con un 1, esa miniatura está acobardada".

DESTACAMENTO LANZA TRAITORIS

Mejora Aura de terror

Cambiar a:

"Solo miniaturas **CABALLEROS DEL CAOS**. Si controlas un marcador de objetivo al final de tu fase de mando, y el portador está dentro del alcance de ese marcador de objetivo, se considera que ese marcador de objetivo está mancillado y permanece bajo tu control hasta que el nivel de control de tu oponente sobre ese marcador de objetivo sea mayor que el tuyo al final de una fase. Además, mientras un marcador de objetivo esté mancillado y bajo tu control, ese marcador de objetivo tiene la habilidad Pavor desesperado como si fuera una miniatura **CABALLEROS DEL CAOS** de tu ejército (así que resta 1 a los chequeos de acobardamiento y Liderazgo de las unidades enemigas a 12" o menos de él)".

Mejora La marca del traidor

Cambiar a:

"Solo miniaturas **CABALLEROS DEL CAOS**. En tu fase de movimiento, elige 1 unidad enemiga a 12" o menos del portador. Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento".

MARINES ESPACIALES DEL CAOS



HOJAS DE DATOS

Predator del Caos Aniquilador, habilidad Aniquilador

Cambiar a:

"**Aniquilador**: Siempre que se asigne un ataque a distancia de esta miniatura a una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puedes repetir las tiradas de daño".

Espolones de la Disformidad, habilidad Asalto disforme

Cambiar a:

"**Asalto disforme**: Al final de la fase de combate, si esta unidad eliminó alguna unidad enemiga en esta fase y no tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, puedes retirar esta unidad del campo de batalla y colocarla en la reserva estratégica".

DAEMONS DEL CAOS



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército La sombra del Caos, Terror daemónico

Cambiar a:

"Mientras una unidad enemiga esté en La sombra del Caos de tu ejército, y/o esté a 6" o menos de alguna unidad **DEVORADOR DE ALMAS**, **GRAN INMUNDICIA**, **KAIROS**

TEJEDESTINOS, **GUARDIÁN DE LOS SECRETOS**, **SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN**, **PUTRIGUS**, **SHALAXI HELBANE** o **SKARBRAND** de tu ejército, siempre que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento, resta 1 a ese chequeo y, si lo falla, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales".

Regla Pacto daemónico

Añade un párrafo adicional:

"Además, por cada una de las siguientes claves, el número de unidades que no sean **LÍNEA DE BATALLA** con esa clave que incluyas de esta manera no puede ser mayor que el número de unidades **LÍNEA DE BATALLA** con esa clave que incluyas de esta manera:

- **KHORNE**
- **TZEENTCH**
- **NURGLE**
- **SLAANESH**"

DESTACAMENTO INCURSIÓN DAEMÓNICA

Regla de destacamento Brechas en la disformidad

Cambiar a:

"Siempre que una unidad **LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército se despliegue en el campo de batalla mediante la habilidad Despliegue rápido, si se despliega completamente en la Sombra del Caos de tu ejército, y/o si se despliega completamente a 6" o menos de alguna unidad **DEVORADOR DE ALMAS**, **GRAN INMUNDICIA**, **KAIROS TEJEDESTINOS**, **GUARDIÁN DE LOS SECRETOS**, **SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN**, **PUTRIGUS**, **SHALAXI HELBANE** o **SKARBRAND** amigas con las que comparta la clave **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**, puede desplegarse en cualquier punto a más de 6" horizontalmente de toda miniatura enemiga, en vez de a más de 9"

HOJAS DE DATOS

Devorador de Almas y Skarbrand, Habilidades

Añade lo siguiente a ambas hojas de datos:

"**Gran Daemon de Khorne (aura)**: Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICAS KHORNE** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, esa unidad está en la Sombra del Caos de tu ejército".

Gran Inmundicia y Putrigus, Habilidades

Añade lo siguiente a ambas hojas de datos:

"**Gran Daemon de Nurgle (aura)**: Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICAS NURGLE** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, esa unidad está en la Sombra del Caos de tu ejército".

Kairos Tejedestinos y Señor de la Transformación, Habilidades

Añade lo siguiente a ambas hojas de datos:

"**Gran Daemon de Tzeentch (aura)**: Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICAS TZEENTCH** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, esa unidad está en la Sombra del Caos de tu ejército".

Guardián de los Secretos y Shalaxi Helbane, Habilidades

Añade lo siguiente a ambas hojas de datos:

"**Gran Daemon de Slaanesh (aura)**: Mientras una unidad **LEGIONES DAEMÓNICAS SLAANESH** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, esa unidad está en la Sombra del Caos de tu ejército".

Aulladores, armas de combate

Cambia el perfil del mordisco de lamprea a:

Mordisco de lamprea [ANTIMONSTRUOS 4+, ANTIVEHÍCULOS 4+]

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	3	3+	6	-2	2

ÁNGELES OSCUROS



DESTACAMENTO COMPAÑÍA DE CAZADORES

Regla de destacamento Maestros de la maniobra

Cambiar a:

"Las unidades **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército pueden disparar en un turno en el que hayan avanzado o retrocedido.

"**LAS UNIDADES** Montada Adeptus Astartes de tu ejército pueden disparar y declarar cargas en un turno en el que hayan avanzado o retrocedido.

Mejora Señor de las maniobras

Cambiar a:

"Solo miniatura **ALA DE CUERVO**. Puedes repetir las tiradas de avanzar y cargar de la unidad del portador".

DESTACAMENTO CONTINGENTE DEL CÍRCULO INTERIOR

Regla de destacamento Blanco jurado

Cambiar a:

"Al inicio de tu fase de movimiento, elige una de las siguientes opciones:

- **Posición defensiva:** Elige 1 marcador de objetivo que controles. Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, ese marcador de objetivo es tu marcador de objetivo jurado.
- **Empuje agresivo:** Elige uno o más marcadores de objetivo que no controles. Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, todos esos marcadores de objetivo son tus marcadores de objetivo jurado. Si una regla hace referencia a que una unidad o miniatura esté dentro del alcance de tu marcador de objetivo jurado, esa regla tiene efecto si esa unidad o miniatura está dentro del alcance de alguno de tus marcadores de objetivo jurado.

Siempre que una unidad **INFANTERÍA ALA DE MUERTE** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco una unidad dentro del alcance de alguno de tus marcadores de objetivo jurado, suma 1 a las tiradas para herir".

DESTACAMENTO CONTINGENTE DE NO PERDONADOS

Regla de destacamento Determinación oscura

Añade un párrafo adicional:

"En tu fase de mando, elige 1 unidad **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército; hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 al atributo Control de objetivos de las miniaturas de esa unidad".

HOJAS DE DATOS

Caballeros del Ala de Muerte, Armas de combate

Cambia los perfiles de la maza de absolución y del arma de energía por:

Maza de absolución [ANTIMONSTRUOS 4+, ANTIVEHÍCULOS 4+]

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	4	2+	6	-2	2

Arma de energía

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	5	2+	6	-2	2

Camaradas del Círculo Interior, Armas de combate

Cambia el perfil del mandoble de Calibán por:

Mandoble de Calibán

	ALC.	A	HA	F	FP	D
■ Golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	3+	6	-2	2
■ Barrido [GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	5	3+	6	-2	1

■ Antes de elegir blancos para esta arma, escoge uno de sus perfiles con el que atacar.

Lion El'Jonson, armas de combate

Cambia el perfil de arma de Lealtad a:

Lealtad

	ALC.	A	HA	F	FP	D
■ Golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	8	2+	12	-4	4
■ Barrido [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	16	2+	6	-3	2

■ Antes de elegir blancos para esta arma, escoge uno de sus perfiles con el que atacar.

Caballeros Negros del Ala de Cuervo, armas de combate

Cambia el perfil del arma de combate de Caballero Negro a:

Arma de combate de Caballero Negro [HERIDAS

DEVASTADORAS]

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	3	3+	5	-2	1

Sammael, habilidad Gran Maestro del Ala de Cuervo

Cambiar a:

"Gran Maestro del Ala de Cuervo: Mientras esta miniatura lidere una unidad, esa unidad se puede elegir para disparar y declarar cargas en un turno en el que haya avanzado. Si esa unidad ya puede elegirse para disparar y declarar cargas en un turno en el que haya avanzado, en su lugar, suma 1 a las tiradas para avanzar y cargar de esa unidad".

GUARDIA DE LA MUERTE



DESTACAMENTO COMPAÑÍA DE PLAGA

Regla de destacamento Propagar la enfermedad

Añade lo siguiente al inicio de esta regla:

"Durante el paso de Declarar formaciones de batalla, elige 1 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 dentro del alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 los atributos Habilidad de Proyectiles y Habilidad de Armas de las armas equipadas a las miniaturas de esa unidad enemiga.
- **Plaga cascarticulaciones (aura):** Mientras una unidad enemiga esté dentro del alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 el atributo Salvación de las miniaturas de esa unidad enemiga.
- **Plaga emponzoñaalmas (aura):** Mientras una

unidad enemiga esté dentro del alcance de contagio de esta unidad, empeora en 1 los atributos Liderazgo y Control de Objetivos de las miniaturas de esa unidad enemiga (hasta un mínimo de 1)".

Cambia el paréntesis al final de la regla actual por: "[por lo que las unidades enemigas dentro del alcance de contagio verán sus atributos modificados)".

HOJAS DE DATOS

Biologos Putrefacto, Habilidad Dolencias explosivas

Cambiar a:

Dolencias explosivas: Una vez por ronda de batalla, puedes tomar 1 unidad de tu ejército como blanco de esta habilidad con la estratagema Granada por OPM".

Predator del Caos Aniquilador de la Guardia de la Muerte, habilidad Aniquilador

Cambiar a:

"Aniquilador: Siempre que se asigne un ataque a distancia de esta miniatura a una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puedes repetir las tiradas de daño".

Mortaron, habilidades básicas

Añade "Despliegue rápido".

VIGÍAS DE LA MUERTE



Ninguna.

DRUKHARI



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Poder del dolor, Sección Empoderarse desde el dolor

Cambia el efecto en las unidades empoderadas en la fase de combate o de disparo por:

"Siempre que una miniatura de esa unidad ataque, puedes repetir la tirada para impactar y, si se trata de un ataque de combate, mejorar en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque".

HOJAS DE DATOS

Arconte, Sección Líder

Cambiar a:

"Esta miniatura puede adjuntarse a las unidades siguientes:

- **CORTE DEL ARCONTE**
- **INCUBOS**
- **GUERREROS KABALISTAS"**

CULTOS GENESTEALER



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Emboscada del culto

Cambiar a:

"Si tu facción de ejército es **CULTOS GENESTEALER**, comienzas la batalla con una cantidad de puntos de insurgencia, dependiendo del tamaño de la batalla de esta manera.

- **Incursión:** 6 puntos de insurgencia
- **Fuerza de choque:** 10 puntos de insurgencia
- **Conquista:** 14 puntos de insurgencia

Siempre que una unidad de tu ejército sea eliminada, si todas las miniaturas de esa unidad tienen esta habilidad, puedes gastar el número correspondiente de puntos de insurgencia que se muestra a continuación en función de la fuerza inicial de esa unidad.

Aberrantes

5 miniaturas 5 puntos de insurgencia
10 miniaturas..... 8 puntos de insurgencia

Híbridos Acólitos con pistola automática, Híbridos Acólitos con pistola lanzallamas, Metamorfos Híbridos

5 miniaturas 2 puntos de insurgencia
10 miniaturas..... 4 puntos de insurgencia

Chacales Atalanos

5 miniaturas 3 puntos de insurgencia
10 miniaturas..... 6 puntos de insurgencia

Híbridos Neófitos

10 miniaturas..... 3 puntos de insurgencia
20 miniaturas..... 6 puntos de insurgencia

Genestealers puros

5 miniaturas 3 puntos de insurgencia
10 miniaturas..... 6 puntos de insurgencia

Si lo haces:

- Añade una nueva unidad a tu ejército idéntica a tu unidad eliminada, en Emboscada del culto, con sus efectivos iniciales y con todas las heridas restantes y, además, cualquier arma [DISPARO ÚNICO] que lleven equipada esas miniaturas se considera que no se han disparado".
- Coloca 1 marcador de Emboscada del culto (ver abajo) en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga (si no es posible, no se coloca).

UNIDADES EN EMBOSCADA DEL CULTO

La Emboscada del culto es un tipo de reservas estratégica. Las unidades en Emboscada del culto no pueden ser blanco de la estrategia Inserción rápida, pero pueden ser desplegadas en el campo de batalla usando un marcador de Emboscada del culto como se describe más abajo, o siguiendo las reglas para Reservas Estratégicas en un turno posterior.

MARCADORES DE EMBOSCADA DEL CULTO

Utiliza un marcador circular de 32mm de diámetro para los marcadores de Emboscada del culto. Si una miniatura enemiga (salvo **AERONAVE**) termina cualquier tipo de movimiento a 9" o menos de un marcador de Emboscada del culto que tú colocaste, ese marcador se retira del campo de batalla. Al final del paso de Refuerzos de la siguiente fase de movimiento de tu oponente, por cada uno de tus marcadores de Emboscada del culto que aún esté en el campo de batalla, puedes elegir una unidad de tu ejército que esté en Emboscada del culto y

desplegar esa unidad usando dicho marcador. Para ello, despliega esa unidad en el campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga, con al menos 1 miniatura de esa unidad tocando ese marcador de Emboscada del culto y todas las demás miniaturas colocadas completamente a 3" o menos de dicho marcador (retira entonces ese marcador de Emboscada del culto del campo de batalla)".

DESTACAMENTO HUESTE DE LA ASCENSIÓN

Estrategema Por los túneles, efecto

Cambiar a:

"**EFFECTO:** Tu unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" horizontalmente de toda unidad enemiga".

DESTACAMENTO GARRA EXPLORADORA

Regla de destacamento Invasión veloz

Cambiar a:

"Mientras una miniatura **MONTADA CULTOS GENESTEALER** o **VEHÍCULO CULTOS GENESTEALER** de tu ejército no esté acobardada, suma 1 a su atributo Control de Objetivos. Además, al final de tu fase de mando, si alguna unidad **CHACALES ATALANOS** de tu ejército está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas, ese marcador de objetivo permanece bajo tu control hasta que el nivel de control de tu oponente sobre ese marcador de objetivo sea mayor que el tuyo al final de una fase".

DESTACAMENTO CONGREGACIÓN DEL XENOCREDO

Mejora Los hechos hablan a las masas

Cambiar a:

"Solo miniatura **MAGUS**, **PRIMUS** o **ACÓLITO GUARDAICONO**. Comienzas la batalla con 2 puntos de insurgencia adicionales".

HOJAS DE DATOS

Híbridos Acólitos con pistola lanzallamas, armas a distancia

Cambia el atributo Alcance de las cargas de demolición a "8".

Goliath Triturarrocas, armas a distancia

Cambia el atributo Alcance de la batería de cargas de demolición a "8".

Camión Goliath, armas a distancia

Cambia el atributo Alcance de la batería de cargas de demolición a "8".

Kelermorfo, Habilidades hipersensoriales

Cambiar a:

"**Habilidades hipersensoriales:** Una vez por turno, en la fase de movimiento de tu oponente, cuando una unidad enemiga acabe un movimiento normal, de avanzar, o de retroceder a 9" o menos de esta miniatura, si esta miniatura no tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, puede disparar a esa unidad como si fuera tu fase de disparo y luego realizar un movimiento normal de hasta 106" (no puede embarcar en un **TRANSPORTE** como parte de este movimiento)".

Saboteadora Reductus, armas a distancia

Cambia el atributo Alcance de las cargas de demolición a "8".

CABALLEROS GRISES



HOJAS DE DATOS

Bibliotecario de la Hermandad, habilidad Vórtice de la muerte

Cambiar a:

"**Vórtice de la muerte (Psíquica):** En tu fase de disparo, puedes elegir 1 unidad enemiga visible para este **Psíquico** y a 18" o menos de él (salvo unidades con la habilidad Agente solitario que no sean parte de una unidad adjunta y que estén a más de 12" de este **Psíquico**). Si lo haces, tira 1D6: con un 1, la unidad de este **Psíquico** sufre 1D6 heridas mortales; con 2-5, esa unidad enemiga sufre 2D3 heridas mortales; con un 6, esa unidad enemiga sufre 2D6 heridas mortales".

Servoterror Némesis y Gran Maestro en Servoterror Némesis

Cambia los perfiles del cañón-psi pesado, el gran martillo némesis y el mandoble némesis por:

Cañón-psi pesado [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
24"	6	3+	10	-2	3

Gran martillo némesis [PSÍQUICA]

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Combate	5	3+	14	-3	106+1

Mandoble némesis [PSÍQUICA]

	ALC.	A	HA	F	FP	D
➤ Golpe	Combate	5	2+	10	-2	1D6
➤ Barrido	Combate	10	2+	5	-1	1

➤ Antes de elegir blancos para esta arma, escoge una de sus perfiles con el que atacar.

AGENTES DEL IMPERIUM



HOJAS DE DATOS

Asesino Culexus, habilidad Aparición etérica

Cambiar a:

"**Aparición etérica:** En tu fase de movimiento, cuando esta unidad se despliega en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, puede realizar una aparición etérica. Si lo hace, esta unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" horizontalmente de toda unidad enemiga, pero no puede declarar cargas hasta el final del turno".

CABALLEROS IMPERIALES



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Código caballeresco, Acabar con los tiranos

Cambia la habilidad del juramento por:

"Siempre que esta miniatura se elija para disparar o combatir, puedes repetir 1 tirada para impactar y 1 tirada para herir".

Habilidades Siervo

Cambiar a:

"Algunas miniaturas **QUESTORIS** tienen una habilidad llamada Siervo y etiquetada con esa palabra. En tu fase de mando, una o más miniaturas de tu ejército con una habilidad Siervo pueden usarla. Por cada una que lo haga, elige 1 miniatura **ARMIGER** amiga a 12" o menos de esa miniatura (no puedes elegir una miniatura **ARMIGER** que ya esté bajo el efecto de una habilidad Siervo). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, la miniatura **ARMIGER** que hayas elegido estará bajo el efecto de esa habilidad Siervo".

Habilidad Bípode superpesado

Cambiar a:

"Siempre que una miniatura con esta habilidad haga un movimiento normal, de avanzar o de retroceder, puede atravesar miniaturas (salvo miniaturas **TITÁNICA**) y secciones de elementos de terreno de 4" o menos de altura. Al hacerlo:

- Puede mover por la zona de amenaza de miniaturas enemigas, pero no puede terminar ese movimiento en ella.
- También puede atravesar secciones de elementos de terreno de más de 4" de altura. Si lo hace, después de mover tira 1D6: con un 1, esa miniatura está acobardada".

DESTACAMENTO LANZA NOBLE

Estrategema Reclamar trofeos, coste en PM

Cámbalo a "2PM".

Estrategema Resistencia heroica, coste en PM

Cámbalo a "2PM".

LIGAS DE LOS VOTANN



DESTACAMENTO CUADRILLA COMPROMISARIA

Regla de destacamento Eficiencia implacable

Cambia los primeros dos párrafos por:

"Al comienzo de la batalla, elige un número de unidades del ejército de tu oponente en función 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 comienzo de cualquiera de tus fases de mando, alguna de esas unidades ha sido eliminada, ganas un número de PM en función de lo pronto en la batalla que la eliminaras, como se muestra abajo (solo puedes ganar PM de esta forma una vez por batalla, y los PM ganados de esta forma son una excepción a las Reglas básicas que limitan a 1 el número máximo

de PM que puedes ganar por ronda de batalla)".

NECRONES



DESTACAMENTO LEGIÓN DE ANIQUILACIÓN

Regla de destacamento Protocolo de aniquilación

Añade este párrafo:

"Siempre que una unidad **CULTO DESTRUCTOR** de tu ejército realice un ataque a distancia que tome como blanco la unidad más cercana de entre las que pueda elegir, suma 1 al atributo Facto de penetración de ese ataque".

DESTACAMENTO LEGIÓN DE HIPERCRITA

Regla de destacamento Hiperfase, tamaño de la mesa

Cambiar a:

"Incursión: hasta 1 unidad

Fuerza de choque: hasta 4 unidades

Conquista: hasta 3 unidades"

Estrategema Precisión cósmica

Cambia la sección Blanco a:

"**BLANCO:** 1 unidad **NECRONES** de tu ejército (salvo unidades **MONSTRUO**) que llegue mediante las habilidades Despliegue rápido o Hiperfase en esta fase".

ORKOS



REGLA DE EJÉRCITO

Regla de ejército ¡Waaagh!

Cambia el primer párrafo a:

"Si tu Facción de Ejército es **ORKOS**, una vez por batalla, al inicio de tu fase de mando, puedes invocar un ¡Waaagh! Si lo haces, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, el ¡Waaagh! está activo para tu ejército y:"

DESTACAMENTO LOZ BRAVUKONEZ

Regla de destacamento El Jefe noz mira

Cambiar a:

"Al inicio de tu fase de mando, en un turno en el que no hayas llamado al ¡Waaagh!, si tienes alguna miniatura **KAUDILLO** en el campo de batalla (o embarcada en un **TRANSPORTE** que esté en el campo de batalla), puedes invocar un Waaagh! una segunda vez esta batalla. Al hacerlo, ese segundo ¡Waaagh! solo cuenta para unidades **KAUDILLO**, **NOBLEZ** y **MEGANOBLEZ** de tu ejército".

DESTACAMENTO LA GRAN KAZERÍA

Regla de destacamento Que empiece la kaza

Cambia el primer párrafo por:

"Al inicio de tu fase de mando, elige 1 unidad **MONSTRUO**, **VEHÍCULO** o **PERSONAJE** del ejército del oponente. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa unidad enemiga es tu presa:"

Estrategema ¡Eze ez más grande toavía!, efecto

Cambiar a:

"Hasta el final de la fase, tu unidad puede elegirse para cargar en un turno en el que haya avanzado o retrocedido. Además, puedes repetir las tiradas de carga de tu unidad, siempre que uno de los blancos de esa carga sea tu presa".

DESTACAMENTO MAREA VERDE

Regla de destacamento Mentalidad de peña

Cambiar a:

"Siempre vez que un ataque tome como blanco una unidad **CHIKOZ** de tu ejército, las miniaturas de esa unidad tienen una salvación invulnerable de 6+ contra ese ataque. Siempre que un ataque tome como blanco una unidad **CHIKOZ** de tu ejército que conste de 10 o más miniaturas, las miniaturas de esa unidad tienen una salvación invulnerable de 5+ contra ese ataque".

Estrategema Marea de múzkuloz

Cambia la sección Efecto a:

"**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que tu unidad declare una carga, suma 1 a la tirada de carga y, si tu unidad consta de 10 o más miniaturas, puedes repetir la tirada de carga".

Estrategema ¡A por elloz!

Cambia la sección Efecto a:

"**EFFECTO:** Después de que la unidad atacante haya disparado, tu unidad puede hacer un movimiento de ¡A por elloz!. Para ello, tira 1D6: cada miniatura de tu unidad puede mover una distancia en pulgadas igual al resultado como máximo, pero debe acabar ese movimiento lo más cerca posible de la unidad enemiga más cercana. Al hacerlo, esas miniaturas pueden mover por la zona de amenaza de esa unidad enemiga. Si tu unidad consta de 10 o más miniaturas, puedes repetir el 1D6 para ver la distancia máxima hasta la que puede mover".

HOJAS DE DATOS

Ghazghkull Thraka, habilidad Profeta del Gran ¡Waaagh!

Cambia a:

"**Profeta del Gran ¡Waaagh!:** Mientras esta unidad lidere una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate, suma 1 tanto a las tiradas para impactar como a las tiradas para herir y, si el ¡Waaagh! está activo para tu ejército, se causan impactos críticos con toda tirada para impactar con éxito de 5+ sin modificar".

Meganoblez, habilidad La hora de laz tortaz

Cambiar a:

"**La hora de laz tortaz:** Durante la ronda de batalla en la que invocas un ¡Waaagh!, las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+".



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Juramento y órdenes

Cambiar a:

“Si tu facción de ejército es **ADEPTUS ASTARTES**, al inicio de tu fase de mando, elige 1 unidad del ejército de tu oponente. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa unidad enemiga es tu blanco de Juramento y órdenes. Siempre que una miniatura con esta habilidad realice un ataque que tome como blanco tu blanco de Juramento y órdenes:

- Puedes repetir las tiradas para impactar.
- Además, suma 1 a las tiradas para herir excepto si tu ejército incluye alguna unidad con cualquiera de las siguientes claves **TEMPLARIOS NEGROS, ÁNGELES SANGRIENTOS, ÁNGELES OSCUROS, VIGÍAS DE LA MUERTE o LOBOS ESPACIALES**”.

DESTACAMENTO CONTINGENTE GLADIUS

Mejora Disciplina de disparo

Cambiar a:

“Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. Mientras el portador lidere una unidad, las armas a distancia equipadas a miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1]. Además, mientras la unidad del portador esté bajo los efectos de la Doctrina Devastadora, puedes repetir las tiradas de avanzar de esa unidad”.

DESTACAMENTO PUNTA DE LANZA FERROTORMENTA

Mejora Red de apuntado de augurio

Elimina “Aura” de esta mejora. Además, cambia a:

“Solo miniatura **TECNOMARINE**. En tu fase de mando, elige 1 miniatura **VEHÍCULO ADEPTUS ASTARTES** a 6” o menos del portador. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, las armas equipadas a esa miniatura **VEHÍCULO** tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES]”.

Mejora Maestro de la guerra de maquinaria

Elimina “Aura” de esta mejora. Además, cambia a:

“Solo miniatura **ADEPTUS ASTARTES**. En tu fase de mando, elige 1 miniatura **VEHÍCULO ADEPTUS ASTARTES** a 6” o menos del portador. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, ese **VEHÍCULO** puede elegirse para disparar aunque haya retrocedido o avanzado en este turno”.

La piedad es debilidad, coste en PM

Cámbialo a “2PM”.

HOJAS DE DATOS

Capitán con armadura Gravis, armas a distancia

Cambia el perfil del rifle bólter pesado artesanal a:

Rifle bólter pesado artesanal

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
30"	2	2+	5	-1	3

Darnath Lysander

Añade la nueva sección “Comandante inspirador”:

“Si incluyes esta miniatura en tu ejército, hasta el final de la batalla, las miniaturas que no sean **PERSONAJE** en unidades **ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE ASALTO** y **ESCUADRA DE EXTERMINADORES** de tu ejército tienen un atributo Control de Objetivos de 2 mientras no estén acobardados”.

Escuadra de Desoladores, Composición de unidad

Cambia los puntos a:

- 1 Sargento Desolador
- 4 Marines Desoladores”

Escuadra de Intercesores Pesados, armas a distancia

Cambia los perfiles del rifle bólter pesado y el bólter pesado a:

Rifle bólter pesado [ASALTO, PESADA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
30"	2	3+	5	-1	2

Bólter pesado [ASALTO, PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
36"	3	3+	5	-1	2

Impulsor, sección Transporte

Cambiar a:

“Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 7 miniaturas **INFANTERÍA TACTICUS** o **INFANTERÍA PHOBOS**. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO**”.

Escuadra Infernus, armas a distancia

Cambia el perfil del pirobláster a:

Pirobláster [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
12"	1D6	N/A	5	-1	1

Escuadra de Precursores, habilidad Descenso meteórico

Cambiar a:

“**Descenso meteórico**: En tu fase de movimiento, cuando esta unidad se despliega en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, puede realizar un descenso meteórico. Si lo hace, esta unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 6” horizontalmente de toda unidad enemiga, pero no puede declarar cargas hasta el final del turno”.

Escuadra Infernus, habilidad Terror incendiario

Cambiar a:

“**Terror incendiario**: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, puedes elegir 1 unidad **INFANTERÍA** enemiga en la que impactase algún ataque de pirobláster. Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento, **restando 1 a dicho chequeo**”.

Escuadra de Intercesores, sección Habilidades

Añade esta nueva habilidad:

“**Eliminar blancos**: Siempre que esta unidad es elegida para disparar, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, suma 2 al atributo Ataques de los rifles bólter equipados a las miniaturas de esta unidad, pero solo puedes tomar 1 unidad enemiga como blanco de todos los ataques de esta unidad”.

Padre de Hierro Feirros

Añade la nueva sección “Comandante inspirador”:

“Si incluyes esta miniatura en tu ejército, hasta el final de la batalla, las miniaturas que no sean **PERSONAJE** de unidades **ESCUADRA DE INTERCESORES PESADOS** de tu ejército tienen un atributo Control de Objetivos de 3 mientras no estén acobardadas”.

Kayvaan Shrike

Añade la nueva sección “Comandante inspirador”:

“Si incluyes esta miniatura en tu ejército, hasta el final de la batalla, las miniaturas que no sean **PERSONAJE** de unidades **INTERCESORES DE ASALTO CON PROPULSOR DE SALTO** de tu ejército tienen un atributo Control de Objetivos de 2 mientras no estén acobardadas”.

Kor’sarro Khan

Añade la nueva sección “Comandante inspirador”:

“Si incluyes esta miniatura en tu ejército, hasta el final de la batalla, las miniaturas que no sean **PERSONAJE** en unidades **ESCUADRA DE BATIDORES** de tu ejército tienen un atributo Control de Objetivos de 3 mientras no estén acobardados”.

Escuadra de Batidores, sección Habilidades

Elimina la habilidad Turbo y añade esta nueva habilidad:

“**Impacto atronador**: Siempre que una miniatura de esta unidad ataque en combate, si esta unidad realizó un movimiento de carga en este turno, mejora en 1 los atributos Fuerza y Daño de ese ataque”.

Pedro Kantor

Añade la nueva sección “Comandante inspirador”:

“Si incluyes esta miniatura en tu ejército, hasta el final de la batalla, las miniaturas que no sean **PERSONAJE** en unidades **ESCUADRA DE VETERANOS DE RETAGUARDIA** de tu ejército tienen un atributo Control de Objetivos de 2 mientras no estén acobardados”.

Predator Aniquilador, habilidad Aniquilador

Cambiar a:

“**Aniquilador**: Siempre que se asigne un ataque a distancia de esta miniatura a una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puedes repetir las tiradas de daño”.

Escuadra de Saqueadores, habilidad Asalto temible

Cambiar a:

“**Asalto temible**: Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga en la zona de amenaza de alguna unidad con esta habilidad debe hacer un chequeo de acobardamiento, **restando 1 al chequeo**”.

Escuadra de Saqueadores, habilidad Tropas de terror

Cambiar a:

“**Tropas de terror:** Mientras una unidad enemiga (salvo **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**) esté a 3” o menos de alguna unidad con esta habilidad, resta 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas en esa unidad enemiga”.

Repulsor, sección Transporte

Cambiar a:

“Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 14 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES**. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO**, **WULFEN**, **GRAVIS** o **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas, y cada miniatura **CENTURIÓN** ocupa el espacio de 3 miniaturas”.

Repulsor Ejecutor, Sección Transporte

Cambiar a:

“Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 14 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES**. Cada miniatura **PROPULSOR DE SALTO**, **WULFEN**, **GRAVIS** o **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas, y cada miniatura **CENTURIÓN** ocupa el espacio de 3 miniaturas”.

Roboute Guilliman, habilidad Autor del Códex

Cambiar a:

“**Autor del Codex:** Al inicio de tu fase de mando, elige 2 habilidades Autor del Codex (ver izquierda). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esta miniatura tiene esas habilidades”.

Escuadra de Veteranos de Retaguardia, habilidad Concentración de Retaguardia

Cambiar a:

“**Concentración de Retaguardia:** Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque que tome como blanco tu blanco de Juramento y órdenes, puedes repetir las tiradas para Herir”.

Varios, filopuñales y filoarmas

Cambia el atributo Factor de penetración de los siguientes perfiles a “-1”:

- Filoarma (Capitán con armadura Phobos, Teniente con armadura Saqueador, Escuadra de Saqueadores, Escuadra de Exploradores)
- Filopuñales emparejados (Escuadra de Incursores, Teniente con armadura Phobos, Teniente con combiarma)

Vulkan He'stan

Añade la nueva sección “Comandante inspirador”:

“Si incluyes esta miniatura en tu ejército, hasta el final de la batalla, las miniaturas que no sean **PERSONAJE** en unidades **ESCUADRA INFERNUS** de tu ejército tienen un atributo Control de Objetivos de 2 mientras no estén acobardados”.

obtienen el beneficio asociado hasta el final de la batalla.

Al final del turno de cada jugador, puedes elegir 1 de las sagas siguientes (salvo la saga que elegiste al comienzo de la primera ronda de batalla). Si tu ejército completó esa saga durante ese turno, todas las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército obtienen el beneficio asociado hasta el final de la batalla. Solo puedes elegir cada saga una vez por batalla.

SAGA DEL QUE NACIÓ GUERRERO

- Esta saga se completa si una o más miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército eliminaron una o más miniaturas **PERSONAJE** enemigas durante ese turno.
- **Beneficio por completarla:** Las armas de combate equipadas a miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

SAGA DE MAJESTAD

- Esta saga se completa si controlaste algún marcador de objetivo en la zona de despliegue del oponente al final de ese turno, y alguna miniatura **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército estaba dentro del alcance de ese marcador de objetivo.
- **Beneficio por completarla:** Mejora en 1 el atributo Control de Objetivos de las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército.

SAGA DEL OSO

- Esta saga se completa si una o más miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército vieron su número de heridas restantes caer por debajo de la mitad de su número inicial de heridas durante ese turno, pero no fueron eliminadas al final de ese turno.
- **Beneficio por completarla:** Las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército tienen la habilidad No hay dolor 6+.

SAGA DEL MATABESTIAS

- Esta saga se completa si una o más miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército eliminaron una o más miniaturas **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemigas durante ese turno.
- **Beneficio por completarla:** Las armas de combate equipadas a miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

HOJAS DE DATOS

Exploradores Lobo, armas de combate

Cambia el atributo Factor de penetración del filoarma a “-1”.

IMPERIO T'AU

Ninguna.

MIL HIJOS



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Cábalas de Hechiceros

Cambia la última frase del último párrafo por:

Cada vez que uses un ritual, elige 1 miniatura

Psíquico MIL HIJOS de tu ejército (salvo miniaturas que ya eligieras para esta regla en este turno) y aplica el efecto de ese ritual usando ese **Psíquico**”.

Giro del destino

Cambiar a:

“**Giro del destino (psíquica)** – 9 puntos de cábalas

Usa este ritual al inicio de tu fase de disparo. Elige 1 unidad enemiga visible para este **Psíquico** y a 18” o menos de él. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **MIL HIJOS** de tu ejército realice un ataque a distancia que tome como blanco esa unidad, mejora en 2 el atributo Factor de Penetración de ese ataque”.

Proyectil de condenación

Cambiar a:

“**Proyectil de condenación (Psíquica)** – 7 puntos de cábalas

Usa este ritual al inicio de tu fase de disparo. Elige 1 unidad enemiga visible para este **Psíquico** y a 18” o menos de él (salvo unidades con la habilidad Agente solitario que no sean parte de una unidad adjunta y que estén a más de 12” de este **Psíquico**). Tira 1D6: con un 1, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con 2-5, esa unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales; con un 6, esa unidad enemiga sufre 1D3+6 heridas mortales”.

Oleada temporal

Cambiar a:

“**Oleada temporal (Psíquica)** – 5 puntos de cábalas

Usa este ritual al inicio de tu fase de disparo. Elige 1 unidad **MIL HIJOS** amiga a 18” o menos de este **Psíquico**. A menos que esa unidad esté en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puede efectuar un movimiento Normal. Si lo hace, esa unidad no puede declarar una carga en este turno. No puedes elegir la misma unidad para este ritual más de una vez por fase”.

HOJAS DE DATOS

Hechicero Exaltado en Disco de Tzeentch, habilidad Tentáculos vinculantes

Cambiar a:

“**Tentáculos vinculantes (psíquica):** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige 1 unidad enemiga (salvo **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS**) a la que haya impactado alguno de esos ataques con su Fuego arcano. Hasta el inicio de tu siguiente turno, esa unidad enemiga queda inmovilizada. Mientras una unidad esté inmovilizada, resta 2 a sus tiradas de carga”.

Predator Aniquilador de los Mil Hijos, habilidad Aniquilador

Cambiar a:

“**Aniquilador:** Siempre que se asigne un ataque a distancia de esta miniatura a una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puedes repetir las tiradas de daño”.

LOBOS ESPACIALES



DESTACAMENTO CAMPEONES DE RUSS

Regla de destacamento Hazañas dignas de una saga

Cambiar a:

“Al inicio de la primera ronda de batalla, elige 1 de las sagas siguientes (salvo la Saga de Majestad); esa saga se considera completada por tu ejército, y todas las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES** de tu ejército

TIRÁNIDOS



REGLAS DE EJÉRCITO

Regla de ejército Sinapsis

Cambiar a:

“Si tu facción de ejército es **TIRÁNIDOS**, mientras una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército esté a 6" o menos de alguna miniatura **SINAPSIS** amiga, se dice que esa unidad **TIRÁNIDOS** está dentro del alcance sináptico de esa miniatura y de tu ejército. Mientras una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército esté dentro del alcance sináptico de tu ejército:

- Siempre que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento, lo hará con 3D6 en lugar de 2D6.
- Siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque de combate, suma 1 al atributo Fuerza de ese ataque”.

Regla de ejército Sombra en la disformidad

Cambiar a:

“Si tu facción de ejército es **TIRÁNIDOS**, puedes desatar la Sombra en la disformidad una vez por batalla en la fase de mando de cualquier jugador, si hay alguna unidad de tu ejército con esta habilidad en el campo de batalla. Cuando lo hagas, cada unidad enemiga en el campo de batalla debe hacer un chequeo de acobardamiento. Siempre que una unidad enemiga haga un chequeo de acobardamiento, resta 1 al chequeo si está a 6" o menos de alguna unidad **SINAPSIS** de tu ejército”.

DESTACAMENTO ENJAMBRE ASIMILADO

Regla de destacamento Alimenta al enjambre

Cambiar a:

“En tu fase de mando, cada unidad **COSECHADOR** de tu ejército puede regenerar 1 unidad **TIRÁNIDOS** amiga que esté a 6" o menos de ella. Una unidad solo puede regenerarse una vez por fase. Cada vez que una unidad se regenere, haz una de las siguientes acciones:

- 1 miniatura de esa unidad recupera hasta 1D3+1 heridas perdidas.
- 1 miniatura **INFANTERÍA** eliminada (salvo **PERSONAJE**) vuelve a esa unidad con todas sus heridas restantes. Si esa unidad es una unidad **MULTITUD INTERMINABLE**, en su lugar se devuelven hasta 3 miniaturas eliminadas”.

DESTACAMENTO ESTAMPIDA APLASTANTE

Regla de destacamento Colosos rabiosos

Cambiar a:

“Siempre que una unidad **MONSTRUO TIRÁNIDOS** de tu ejército ataque, suma 1 a las tiradas para impactar si la unidad de esa miniatura está por debajo de sus efectivos iniciales, y suma también 1 a las tiradas para herir si la unidad de esa miniatura está bajo mitad de efectivos. Además, mientras una unidad **MONSTRUO TIRÁNIDOS** de tu ejército (salvo unidades acobardadas) tenga sus efectivos iniciales, suma 2 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de esa unidad”.

Estratagema Ferocidad sin límite

Cambia la sección Efecto por:

“**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad haga un movimiento normal, de avanzar o de retroceder, puede atravesar miniaturas (salvo miniaturas **TITÁNICA**) y secciones de elementos de terreno de 4" o menos de altura. Al hacerlo:

- Puede mover por la zona de amenaza de miniaturas enemigas, pero no puede terminar ese movimiento en ella.
- También puede mover por secciones de elementos de terreno de más de 4" de altura. Si lo hace, después de que su unidad haya movido, tira 1D6: con un 1, tu unidad está acobardada”.

HOJAS DE DATOS

Líder de Progenie y Parásito de Mortrex

Habilidades - Añade lo siguiente a ambas hojas de datos:

“**FACCIÓN:** Sombra en la disformidad”

Claves – Añade lo siguiente a ambas hojas de datos: “**SINAPSIS**”.

Exocrino, Armas a distancia

Cambia el perfil del cañón bioplásmico por:

Cañón bioplásmico [ÁREA, PESADA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
36"	1D6+3	3+	9	-3	3

Tirano de Colmena, habilidad Arremetida

Cambiar a:

“**Arremetida (aura, psíquica):** Mientras una unidad **TIRÁNIDOS** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, las armas a distancia equipadas a miniaturas de esa unidad tienen las habilidades [ASALTO] e [IMPACTOS LETALES]”.

Mawloc, Mantífexes y Trigon, claves

Añade lo siguiente a las tres hojas de datos:

“**INVASOR DE VANGUARDIA**”.

Neurólíctor, claves

Añade “**SINAPSIS**”.

Neurotirano, sección Líder

Cambiar a:

“Esta miniatura puede adjuntarse a las siguientes unidades: **NEUROGANTES**, **GUARDIA TIRÁNIDA**, **ZOÁNTROPOS**”.

Asimilador Norn, claves

Añade “**COSECHADOR**”.

Trigón, habilidad Túneles subterráneos

Cambiar a:

“**Túneles subterráneos:** En tu fase de movimiento, cuando esta unidad se despliega en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, puede usar un túnel subterráneo. Si lo hace, esta unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" horizontalmente de toda unidad enemiga, pero no puede declarar cargas hasta el final del turno”.

Tiránofex, Armas a distancia

Cambia el perfil del cañón quebrantador por:

Cañón quebrantador [PESADA]

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
48"	2	3+	18	-4	1D6+6

DEVORADORES DE MUNDOS



DESTACAMENTO BANDA DE BERSÉRKERES

Mejora Guja bersérker

Cambiar a:

“Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Suma 1 a los atributos Ataques y Daño de las armas de combate equipadas al portador”.

Mejora Favorito de Khorne

Cambiar a:

“Solo miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS**. Una vez por batalla, cuando hagas una tirada de Bendiciones de Khorne, antes de hacer nada más, el portador puede usar esta mejora. Si lo hace, descarta todos los dados de esa tirada y haz una nueva tirada de Bendiciones de Khorne. Esta nueva tirada no cuenta como una nueva tirada, por lo que puede usarse cualquier regla que te permita volver a tirar o manipular D6 individuales (por ejemplo, Icono de Khorne)”.

HOJAS DE DATOS

Príncipe Daemon de los Devoradores de Mundos, habilidad Fortaleza infernal

Cambiar a:

“Mientras una unidad **INFANTERÍA DEVORADORES DE MUNDOS** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas de esa unidad tienen una salvación invulnerable de 5+, a menos que ya tengan una salvación invulnerable de 5+, en cuyo caso tienen una salvación invulnerable de 4+”.

Predador Aniquilador de los Devoradores de Mundos, habilidad Aniquilador

Cambiar a:

“**Aniquilador:** Siempre que se asigne un ataque a distancia de esta miniatura a una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puedes repetir las tiradas de daño”.