WARHAMMER 40,000
ACTUALIZACIÓN SPACE MARINES
FEBRERO DE 2020

Comentario del diseñador

Con el lanzamiento hace ya meses del *Codex: Space Marines* (y sus varios suplementos de códex, así como las actualizaciones de Despertar psíquico), hemos estado prestando mucha atención al modo en que la comunidad jugaba con los ejércitos de Space Marines y qué resultados obtenían en los torneos de todo el mundo. Así, hemos conseguido reunir suficiente información como para convencernos de que los Angels of Death son uno de los ejércitos más efectivos de Warhammer 40,000, si no el que más; y aunque nos llena de gozo ver que los guerreros elegidos por el Emperador se desempeñan mejor de lo que lo hacían antes de que se publicase su último códex, a medida que los jugadores adquieren experiencia con ellos (ajustando sus listas de ejército para sacar toda la ventaja posible de ciertas reglas y descubriendo todos los trucos y tácticas que no se veían a simple vista) quizá estén empezando a ser demasiado efectivos. Por tanto, hemos decidido hacer algunos cambios a las reglas de Space Marines a fin de asegurarnos de que sigan siendo un ejército divertido tanto a la hora de jugar con ellos como a la hora de jugar contra ellos. No es un asunto que nos tomemos a la ligera, sino que nos parece necesario para mantener el equilibrio general de la experiencia de juego de Warhammer 40,000.

- Robin Cruddace y el equipo de diseño de reglas de Warhammer 40,000

Comentario para los organizadores de torneos

Los torneos de Warhammer 40,000, sin importar lo grandes que sean, suponen una oportunidad para los jugadores de pasar tiempo con los amigos (nuevos y viejos), comprobar si cuentan con el favor de la diosa fortuna a la hora de tirar dados y, lo más importante de todo, divertirse. Como organizador de torneos y eventos de Warhammer 40,000 en la AdeptiCon, mi prioridad es que todos disfruten de la experiencia de juego. Aparte del comportamiento deportivo, nada fomenta mejor la diversión que el equilibrio del juego, y por ello me alegra poder comunicaros que la AdeptiCon adoptará por completo los ajustes que incluye la actualización de Space Marines de febrero de 2020.

En conjunto, estos cambios allanan de manera significativa el terreno competitivo de Warhammer 40,000, revitalizando la salud del metajuego y manteniendo la diversión donde debe estar: siempre en primer plano.

- Jason Lippert, Organizador de torneos y árbitro principal en eventos de Warhammer 40,000 en la AdeptiCon

Doctrinas de combate

Doctrinas de combate es una habilidad que siempre quisimos que fuese rígida, de modo que debas progresar a lo largo de la secuencia de una doctrina de combate en un orden específico, empezando por la Doctrina devastadora y terminando en la Doctrina de asalto. Hemos mantenido cierto grado de flexibilidad al dejar a los jugadores decidir cuándo progresar a la siguiente doctrina, imaginando que cualquier jugador de Space Marines querría hacerlo siempre tan rápido como pudiese porque, después de todo, un ejército medio de "armas combinadas" dispone de más armamento de combate que de Fuego rápido (técnicamente, todas las miniaturas tienen un arma de combate) y dispone aún de menos armamento pesado. La idea era que, a medida que el juego avanzaba (y que el enemigo se acercaba) mejorases tus bonificadores cambiando de doctrina de combate.

Sin embargo, eso no es lo que ha ocurrido, y en los meses desde su lanzamiento muchos jugadores que asistían a torneos de juegos equilibrado han creado listas diseñadas para sobresalir en una única doctrina de combate concreta, por lo general la Doctrina devastadora, excluyendo todas las demás, y sin la menor intención de progresar a través de la secuencia de doctrinas. Irónicamente, la flexibilidad que otorga poder decidir cuándo progresar (o no) ha dado lugar a ejércitos sin la menor flexibilidad, aunque muy potentes, que dominan los campos de batalla desplegando un exceso de armamento pesado. Hemos recibido numerosas quejas de jugadores a los que les ha tocado enfrentarse a esas listas de ejército y, tras darle muchas vueltas, nuestra conclusión es que resultan demasiado poderosos, además de que no incentivan precisamente a los jugadores a reunir la típica fuerza de "armas combinadas" por la que son famosos los Space Marines.

De resultas de ello, hemos decidido cambiar el modo en que funciona la habilidad Doctrinas de combate, a fin de obligar a tu ejército a progresar a través de todas las doctrinas durante el curso de una batalla. Seguirás empezando por la Doctrina devastadora, pero no podrás mantenerte en ella durante toda la batalla sino que, al inicio de la segunda ronda de batalla, deberás adoptar la Doctrina táctica. Hemos mantenido algo de la flexibilidad que tenía la habilidad, en el sentido en que puedes elegir progresar a la Doctrina de asalto al inicio de la tercera o cuarta rondas de batalla, pero lo que ya no podrás hacer será mantener la Doctrina táctica durante la batalla entera. Los efectos en sí de las doctrinas de combate no han cambiado, y tampoco lo han hecho las bonificaciones por doctrinas de combate que aparecen en los diversos suplementos de códex.

> **Errata del *Codex: Space Marines* (pág. 55), *Despertar psíquico: Sangre de Baal* (pág. 34), *Despertar psíquico: Ritual de los condenados* (pág. 35), Doctrinas de combate**
> Cambia la habilidad Doctrinas de combate por lo siguiente (ten en cuenta que la Doctrina devastadora, Doctrina táctica y Doctrina de asalto no sufren cambios):
> "Si tu ejército es veterano y además todas las unidades de tu ejército tienen esta habilidad (exceptuando las unidades **Servitor** y **Sin facción**), esta unidad obtiene un bonificador (ver abajo) dependiendo de qué doctrina de combate esté activa para tu ejército, de acuerdo a lo siguiente:
>
> - Durante la primera ronda de batalla, la Doctrina devastadora está activa para tu ejército.
> - Durante la segunda ronda de batalla, la Doctrina táctica está activa para tu ejército.
> - Al inicio de la tercera ronda de batalla, elige o bien la Doctrina táctica, o bien la Doctrina de asalto: hasta el final de esa ronda de batalla, la doctrina que hayas elegido estará activa para tu ejército.
> - Durante la cuarta y subsiguientes rondas de batalla, la Doctrina de asalto estará activa para tu ejército.
>
> A menos que se especifique otra cosa, este bonificador no es acumulativo con ninguna otra regla que mejore el atributo Factor de penetración de un arma (p.ej., el rasgo de Señor de la guerra Tormenta de fuego)."

Estrategia adaptativa

Hemos tenido que eliminar la Estratagema Estrategia adaptativa, que permitía "tirar para atrás" en un turno las doctrinas de combate. Si bien no solía usarse mucho, potencialmente desharía lo que hemos intentado conseguir con los cambios aplicados a la habilidad Doctrinas de combate.

> **Errata del *Codex: Space Marines* (pág. 127), *Despertar psíquico: Sangre de Baal* (pág. 56), *Despertar psíquico: Ritual de los condenados* (pág. 53)**
> Borra la estratagema Estrategia adaptativa.

Deber eterno

Esta Estratagema puede usarse para aumentar la durabilidad de los Dreadnoughts hasta niveles extremos, en ciertos casos duplicando incluso la cantidad de daño que pueden soportar. En conjunto con un personaje cercano como un Techmarine, capaz de reparar fácilmente cualquier daño sufrido, puede dar pie a una experiencia muy frustrante para tu oponente, sobre todo si el Dreadnought en cuestión es por ejemplo un Relic Leviathan Dreadnought, que ya de salida resulta dificilísimo de dañar. Hemos escuchado vuestras opiniones y estamos de acuerdo en que, en su forma actual, esta Estratagema es demasiado potente, por lo que hemos rebajado un tanto sus efectos de reducción de daño. Además, hemos aprovechado la ocasión para asegurarnos de que Deber eterno ya no pueda combinarse con otras reglas de reducción de daño, como la que otorga la reliquia "La piedraférrea" de los Iron Hands. Ten en cuenta que, cuando esta Estratagema aparece en otras publicaciones aparte del *Codex: Space Marines*, la clave **Adeptus Astartes** cambia según la facción a la que haga referencia la Estratagema. Consulta las FAQ de dichas publicaciones para ver el texto exacto de la errata.

Errata del *Codex: Space Marines* (pág. 180), *Despertar psíquico: Sangre de Baal* (pág. 54), *Despertar psíquico: Ritual de los condenados* (págs. 51 y 69)
Cambia esta Estratagema por:
"Usa esta Estratagema cuando una miniatura **Dreadnought Adeptus Astartes** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, al resolver un ataque contra esa miniatura puedes reducir en 1 el daño que sufra, hasta un mínimo de 1 (esto no es acumulativo con ninguna otra regla que reduzca el daño)."

Martirio meditado

Esta Estratagema de los Iron Hands ha sido utilizada por algunos jugadores para transferir heridas sufridas por miniaturas **Personaje Dreadnought**. Esto fue algo que se nos pasó, pues la Estratagema no estaba pensada para ser utilizada por miniaturas que son tan resistentes y que disfrutan de la protección de ser personajes con menos de 9 heridas. Esto crea situaciones en las que ciertos personajes Dreadnought son virtualmente invulnerables al fuego enemigo. Además, han surgido diversas dudas acerca del momento exacto en el que se puede usar esta estratagema. Esta errata debería poder resolver todo ello.

Errata del *Suplemento de Codex: Iron Hands* (pág. 61)
Cambia esta Estratagema por:
"Usa esta Estratagema al inicio de la fase de disparo. Elige una unidad **Infantería Iron Hands** de tu ejército. Hasta el final de la fase, cuando una miniatura **Personaje Iron Hands** (exceptuando miniaturas **Vehículo**) a 3" o menos de esa unidad fuera a perder una o más heridas como resultado de un ataque realizado contra dicha miniatura, la unidad en cuestión puede intentar interceptar el ataque. Tira 1D6 antes de hacer cualquier tirada para ignorar heridas (p.ej., La carne es débil, Manto adamantino, etc.); con un 2+, la miniatura no pierde esas heridas y la unidad sufre 1 herida mortal por cada una de esas heridas. Sólo puede hacerse un intento por interceptar cada ataque."

Experto en emboscadas

En eventos recientes ha salido a la luz la táctica de usar el rasgo de Señor de la guerra de la Raven Guard "Experto en emboscadas" para posicionar a una unidad de Assault Centurions lo más cerca posible de las líneas frontales enemigas, garantizando prácticamente una carga en el primer turno. Los Assault Centurions, guerreros en armaduras móviles más cercanas al tamaño y desempeño de un Dreadnought que al de un soldado de infantería, fueron diseñados en cuanto a jugabilidad y coste en puntos teniendo en cuenta su lentitud de movimiento, pero este rasgo de Señor de la guerra esencialmente elimina esa debilidad, que debería ser implícito de la unidad. Nos parece que se trata de una combinación de la que es demasiado fácil abusar para lograr resultados devastadores, de modo que hemos corregido la Estratagema para impedir que los Centurions sean tan "sigilosos".

Errata del *Suplemento de Codex: Raven Guard* (pág. 57)
Cambia este rasgo de Señor de la guerra por:
"Al inicio de la primera ronda de batalla, antes del inicio del primer turno, si este Señor de la guerra está en el campo de batalla puedes elegir otra unidad **Infantería Raven Guard** amiga que también esté en el campo de batalla (exceptuando una unidad **Centurion**). Retira del campo de batalla esa unidad y este Señor de la guerra (si también es **Infantería**), y despliégalos de nuevo en cualquier punto del campo de batalla situado a más de 9" de la zona de despliegue enemiga y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga (si ambos jugadores tienen habilidades que permiten redesplegar unidades antes del inicio del primer turno, resuelven un desempate y el ganador elige quién redespliega primero sus unidades)."