CODEX: ADEPTUS MECHANICUS

Versión Indomitus 1.1

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas y nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Estas correcciones suelen ser actualizaciones necesarias debido a la salida de productos nuevos o a comentarios y críticas de la comunidad; podrás identificarlas por el asterisco que precede a la referencia de página. En otras ocasiones, estas correcciones son una fe de erratas dedicada a corregir errores o esclarecer una regla que no estaba tan clara como podría.

Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán en azul, mientras que las nuevas FAQs y fe de erratas nuevas se destacarán en magenta.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

***Pág. 52 – Bendición sola**
Cambia el primer punto de la lista de este dogma por:
"Cada vez que una miniatura con este dogma es blanco de un ataque con un atributo Daño de 1, a menos que dicha miniatura se beneficie de Cobertura Ligera, suma 1 a cualquier tirada de salvación de armadura contra ese ataque"

Pág. 53 – Verso de Venganza
Cambia el inicio de la segunda frase por:
"Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, cada vez que una miniatura en esa unidad es eliminada por el ataque de una miniatura enemiga, […]"

Pág. 55 – Infiltración clandestina
Añade:
"Solo puedes usar esta estratagema una vez."

***Pág. 62 – Adquirir a cualquier coste**
Cambia el final de la última frase de esta estratagema por:
"(...) las unidades **ADEPTUS MECHANICUS** que están completamente a 6" o menos de ese marcador de objetivo, superan automáticamente los chequeos de moral".
Añade la siguiente frase al final de la estratagema:
"Solo puedes usar esta estratagema una vez".

Pág. 62 – Impulso a reacción
Añade:
"Una unidad no puede ser elegida para esta estratagema si fue desplegada en el campo de batalla este mismo turno."

***Pág. 63 – Balas enriquecidas**
- Cambia el coste de esta estratagema por "2PM/1PM"
- Cambia el final de la última frase de esta estratagema por: "(...) una tirada para impactar de 5+ sin modificar hiere al blanco automáticamente".
- Añade:
  "Si la unidad contiene 11 o más miniaturas, esta estratagema cuesta 2PM; de lo contrario, cuesta 1PM".

***Pág. 63 – Andanada galvánica**
Cambia el final de la última frase de esta estratagema por:
"(...) los fusiles galvánicos con los que estén equipadas las miniaturas de dicha unidad tienen un atributo Tipo de Pesada 3".

Pág. 87 – Tecnosacerdote Manipulus, habilidades, Campo galvánico
Cambia la primera frase por:
"En tu fase de mando, elige una unidad **BÁSICA <MUNDO FORJA>** amiga a 9" o menos de esta miniatura que no haya sido elegida todavía por esta habilidad este turno".

Pág. 94 – Irruptores Kataphron, habilidades
Elimina la habilidad "Servidor de batalla pesado".

Pág. 95 – Destructores Kataphron, habilidades
Elimina la habilidad "Servidor de batalla pesado".

***Pág. 103 – Zancoférreos Ballistarii, claves**
Elimina "**BÁSICA**"

***Pág. 104 – Dragones Sidonianos, claves**
Elimina "**BÁSICA**"

Pág. 107 – Trepadunas Onagro, Claves
Añade "**CADENA DE DATOS**".

Pág. 108 – Trepadunas Skorpius, transporte
Cambia por:
"Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **<MUNDO FORJA> INFANTERÍA**".

Pág. 109 – Arqueóptero Transvector, transporte
Cambia por:
"Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **<MUNDO FORJA> INFANTERÍA**".

PREGUNTAS FRECUENTES (FAQs)

P: La estratagema Ira de Marte especifica un máximo de 6 heridas mortales. ¿Ese máximo se aplica cada vez que una miniatura ataca, o a la estratagema entera?

R: Se aplica a la estratagema entera. Esto significa que cada vez que se usa la estratagema, no se pueden infligir más de 6 heridas mortales como resultado de la misma.