



CODEX: SPACE MARINES

Versión Indomitus 1.1

Estos documentos recopilan enmiendas a las reglas y presentan nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. A menudo, estas enmiendas son actualizaciones necesarias por nuevos lanzamientos o comentarios de la comunidad; estos pueden identificarse por la presencia de un asterisco antes de la referencia de la página. En otras ocasiones, estas enmiendas son erratas diseñadas para corregir errores o aportar claridad a una regla que no es tan clara como podría ser.

Como se revisan periódicamente, cada uno de estos documentos tiene un número de versión; cuando un número de versión tiene una letra, p. ej. 1.1a, significa que ha tenido una enmienda local, solo en ese idioma, para aclarar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revisa un documento, el número de versión aumentará y las nuevas actualizaciones se resaltarán en **azul**, mientras que las nuevas erratas y las preguntas frecuentes se resaltarán en **magenta**.

NOTA DE DISEÑO

Las reglas incluidas en *Codex: Space Marines* reemplazan al contenido del Adeptus Astartes de las págs. 32-39 de *Psychic Awakening: Faith & Fury*. Como tal, las reglas para Letanías del Capítulo y Señores del Capítulo ya no se pueden usar. Ten en cuenta que las reglas de los Templarios Negros que se encuentran en *Psychic Awakening: Faith & Fury* también se reemplazan por las reglas del *Index Astartes: Black Templars*.

BONIFICACIONES DE LAS DOCTRINAS DE COMBATE DE LOS SUPLEMENTOS DE CÓDEX

En todos los suplementos de códex de Marines Espaciales encontrarás una habilidad de destacamento que otorga bonificaciones adicionales a unidades con la habilidad Doctrinas de combate mientras una doctrina concreta esté activa para tu ejército (p. ej., Hijos de Guilliman en el Suplemento de Codex: Ultramarines, Furia salvaje en Suplemento de Codex: Space Wolves, etc.). Siempre que una regla permita a una unidad obtener la bonificación de una doctrina concreta aunque no esté activa para el resto de tu ejército (p. ej., la estrategia Estrategia adaptativa, pág. 104), mientras esa regla se aplica a esa unidad, esa unidad también obtendrá el beneficio derivado de tales habilidades de destacamento.

ACTUALIZACIONES Y ERRATA

*Pág. 79 – Recuperación en combate

Cambia la segunda frase de esta estrategia por:
“Elige una unidad **APOTECARIO <CAPÍTULO>** de tu ejército y luego elige una unidad **INFANTERÍA <CAPÍTULO>** o una unidad **MOTORISTA <CAPÍTULO>** (salvo **ESCUADRA DE QUADS INVADER**) que no disponga de sus efectivos iniciales y esté a 3" o menos de ese **APOTECARIO <CAPÍTULO>**.”

Pág. 117 – Escuadra de Intercesores Pesados, opciones de equipo
Cambia el segundo punto por:

“Por cada 5 miniaturas en esta unidad, 1 rifle bólter pesado de Intercesor pesado se puede reemplazar por 1 bólter pesado, 1 rifle bólter tormenta infernal de Intercesor pesado se puede reemplazar con 1 bólter pesado tormenta infernal, o 1 rifle bólter ejecutor de Intercesor pesado se puede reemplazar con 1 bólter pesado ejecutor.”

Pág. 121 – Apotecario Primaris

Cambia la línea de clave de esta unidad por:

“**CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMARIS, APOTECARIO**”

Pág. 140 – Escuadra de Asalto, opciones de equipo

Añade el siguiente punto adicional:

“Si esta unidad pertenece al Capítulo Ángeles Sangrientos (o uno de sus capítulos sucesores), hasta 2 Marines de Asalto pueden tener su lanzallamas reemplazado por uno de los siguientes: 1 rifle de fusión; 1 pistola de plasma”.

***Pág. 145 – Escuadra de Precursores, potencia de unidad**

Cambia la potencia de unidad a 7.

Cambia la primera frase de la descripción de esta unidad por:

“Si esta unidad contiene 4 o más miniaturas, tiene **potencia de unidad 14**.”

***Pág. 151 – Escuadra de Erradicadores, potencia de unidad**

Cambia la potencia de unidad a 7.

Cambia la primera frase de la descripción de esta unidad por:

“Si esta unidad contiene 4 o más miniaturas, tiene **potencia de unidad 14**.”

***Pág. 171, Armas bólter**

Cambia “Lanza guardiana” por “Lanza de la vigilia”.

Pág. 178 – Valores en puntos, Mando de Capítulo.

Cambia estos valores en puntos por:
Anciano del Capítulo.....+20 pts
Campeón.....+15 pts
Señor del Capítulo.....+40 pts
Apotecario Jefe.....+15 pts
Bibliotecario Jefe.....+25 pts
Señor de la Santidad.....+25 pts
Señor de la Forja.....+20 pts”

Nota de diseño: Estos valores coinciden con los que se encuentran en las reglas de Mando del Capítulo en la página 74.

Pág. 180 – Valores en puntos, Escuadra de Asalto

Añade los siguientes valores de puntos:

“Rifle de fusión.....+10 ptos

Rifle de plasma.....+10 ptos”

***Pág. 181 – Escuadra de Precursores**

Cambia el coste de unidad de “40 ptos./mini.” a “45 ptos./mini.”

***Pág. 181 – Escuadra de Erradicadores**

Cambia el coste de unidad de “40 ptos./mini.” a “45 ptos./mini.”

***Pág. 181 – Escuadra de Incursores**

Cambia el coste de unidad de “45 ptos./mini.” a “50 ptos./mini.”