SUPLEMENTO DE CODEX: IRON HANDS

Versión Indomitus 1.2

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.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR

CODEX SPACE MARINES – ACTUALIZACIÓN DE SUPLEMENTO

Con la salida de la edición 2020 de Codex: Space Marines*, es necesario actualizar los suplementos de codex escritos para funcionar junto a su predecesor. Estas actualizaciones aseguran que las reglas presentadas en este suplemento funcionen sin problemas y "como se pretendía" junto al último Codex. Involucran cosas como añadir la clave* **BÁSICA** *en los lugares apropiados y añadir etiquetas y categorías apropiadas a poderes psíquicos y estratagemas. También incluyen actualizaciones a ciertos perfiles de armas para que se adecúen a los cambios de Codex: Space Marines, y se reajustan ciertas reglas para tener en cuenta su eficacia alterada al usarlas en conjunción con las nuevas unidades y reglas presentadas en* Codex: Space Marines.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

***Pág. 53 – Iron Father Feirros, Sistema identificador**
Cambia por:
"En tu fase de mando, elige una unidad **IRON HANDS** amiga a 3" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque a distancia, suma 1 a la tirada para impactar de ese ataque".

***Pág. 53 – Iron Father Feirros, Señor de la Forja**
Elimina esta habilidad (la bonificación ya se tiene en cuenta en la habilidad Bendiciones del Omnissiah).

Pág. 53 – Ritos de templado
Cambia esta habilidad por:
" Las miniaturas **INFANTERÍA** en unidades **IRON HANDS** amigas tienen una salvación invulnerable de 5+ mientras su unidad se encuentre a 6" o menos de esta miniatura."

***Page 53 – Iron Father Feirros, Bendiciones del Omnissiah**
Cambia por:
"Al final de tu fase de movimiento, esta miniatura puede reparar una miniatura **IRON HANDS VEHÍCULO** amiga a 3" o menos de ella. Esa miniatura **VEHÍCULO** recupera hasta 3 heridas perdidas. Cada miniatura solo puede ser reparada una vez por turno".

***Pág. 57 – Rasgos de Señor de la guerra, Adepto del Omnissiah, texto de reglas**
Cambia por "(ver *Codex: Space Marines*)"

***Pág. 58 – Reliquias de Medusa, Perdición del traidor, habilidades**
Cambia por:
"Cada vez que un ataque realizado con el perfil rifle de fusión de esta arma tenga como blanco una unidad a mitad de alcance o menos, ese ataque tiene un atributo Daño de 1D6+2".

***Pág. 58** – La piedraférrea
Cambia esta Reliquia por:
"Al inicio de cada ronda de batalla, elige una unidad **VEHÍCULO IRON HANDS** amiga a 3" o menos del portador de esta Reliquia. Hasta el inicio de tu siguiente ronda de batalla, al resolver un ataque realizado contra esa unidad **VEHÍCULO**, si el portador de esta Reliquia se encuentra a 3" o menos de esa unidad **VEHÍCULO** puedes reducir cualquier daño recibido en 1, hasta un mínimo de 1."

***Pág. 59, Equipo especial, Dientes de Marte**
Cambia la primera frase de la reliquia por:
"Solo miniatura equipada con una espada sierra Astartes. Esta reliquia reemplaza una espada sierra Astartes y tiene el siguiente perfil:"

***Págs. 60-61 – Estratagemas**
Se aplican las siguientes categorías:

TÁCTICA DE BATALLA	HAZAÑA ÉPICA	ARDID ESTRATÉGICO	REQUISICIÓN
La piedad es debilidad	Empatía mecánica	Potencia de fuego metódica	Marcha de los Antiguos
Venganza por Isstvan V		Almas de hierro	Hijo de la forja
Espíritu máquina airado		Autosabio mnemotécnico	Martirio meditado
Rechaza la carne, abraza la máquina			Parangon de hierro
Purga de máquinas			Legado por el Concilio de hierro
La rabia de Gorgona			
Doctrinas de repulsión optimas			

***Pág. 60– Marcha de los Antiguos**
Añade la siguiente frase:
"Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla."

***Pág. 60 – Almas de hierro**
Cambia el coste en Puntos de mando de esta Estratagema a 2PM.

***Página 61 – Martirio meditado**
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."

Pág. 61 – Doctrinas de repulsión optimas
Cambia el coste en Puntos de mando de esta Estratagema a 2PM.

***Pág. 61 – Empatía mecánica**
Cambia la última frase de esta Estratagema por:
"Esta miniatura puede volver a usar esta habilidad."

***Pág. 62 – Disciplina tecnomancia, poderes psíquicos**
Se aplican las siguientes categorías:

BENDICIÓN	FUEGO BRUJO	MALDICIÓN
1. Bendición del Dios Máquina	3. Furia de Medusa	2. Abjuración mechanicum
4. Armadura de psicoacero	6. Despellejar la máquina	
5. Reforja		

***Pág. 62 – Reforja**
Cambia la segunda frase por:
"Si se manifiesta, elige una miniatura **Vehículo Iron Hands** amiga a 3" o menos y visible para ese psíquico (no puedes elegir una miniatura que ya haya recuperado heridas perdidas este turno)."

ACTUALIZACIÓN DE ARMAS

ARMAS DE COMBATE	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Servobrazo	Combate	Combate	x2	-2	3	Cada vez que el portador combate, no se puede hacer más de un ataque con cada servobrazo.