

# WARHAMMER 40,000

## SUPLEMENTO DE CODEX:

### IRON HANDS

#### Actualización oficial, versión 1.0

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces se cuelan errores o la intención de una regla no queda tan clara como pretendíamos. Estos documentos recopilan correcciones a las reglas así como las respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan regularmente, las versiones están numeradas y los cambios respecto de la versión anterior se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, indicará que ese documento tiene una actualización local, presente sólo en ese idioma.

#### COMENTARIO DEL DISEÑADOR

Aunque siempre intentamos incorporar todas las reacciones y notas que nos proporcionais en nuestras reglas, al trabajar en *Suplemento de Codex: Iron Hands*, recibimos reacciones adicionales después de enviarlo a imprenta. Hemos esperado antes de publicar esta errata para ver si la información que nos llegó era lo suficientemente importante como para incluirla en ella o si era mejor esperar al siguiente cambio de equilibrio de reglas. No es algo que hagamos a la ligera, pero dada la naturaleza de los cambios, creemos que es importante.

- El equipo de reglas de Warhammer 40,000

#### ERRATA

**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.”

**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.”

**Página 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.

**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 miniatur apuede volver a usar esta habilidad.”

**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).”

#### FAQs

*P: Cuando uso la piedraférrea y la Estratagema Deber eterno, ¿en qué orden resuelvo la reducción del daño?*

**R:** Como se describe en Modificar atributos en el *Reglamento de Warhammer 40,000*, aplicarías la división del atributo antes de aplicar la resta. Por lo tanto, reducirías a la mitad el daño de Deber eterno y después restarías 1 del daño por la piedraférrea.

*P: Cuando uso la habilidad Sistema identificador del Iron Father Feirros, si elijo un VEHÍCULO IRON HANDS amigo que ha perdido suficientes heridas para que su atributo de Habilidad de proyectiles normal se vea reducida como resultado de su tabla de daño, ¿cómo quedaría su Habilidad de proyectiles tras aplicar el Sistema identificador?*

**R:** 2+. La habilidad Sistema identificador cambia el atributo Habilidad de proyectiles de ese **VEHÍCULO** a 2+.

*P: Si nombro un DREADNOUGHT IRON HANDS como mi Señor de la guerra y luego uso la Estratagema Marcha de los Antiguos para que ese DREADNOUGHT obtenga la clave PERSONAJE, ¿puede entonces tener un rasgo de Señor de la guerra?*

**R:** Sí.