



TOMO DE BATALLA: SERAPHON

Notas de los diseñadores, Abril 2020

Las siguientes aclaraciones son un complemento para el *Battletome: Seraphon*. Las presentamos como una serie de preguntas y respuestas; las preguntas se basan en las que nos hacéis los jugadores y las respuestas provienen directamente del equipo de diseño de reglas, quienes explican cómo deberían aplicarse las reglas de acuerdo con su intención. Estos comentarios ayudan a crear un "campo igualado" para las partidas, pero los jugadores siempre son libres de debatir las reglas antes de empezar la partida y de pactar cambios en las mismas si lo prefieren (lo que habitualmente se conoce como "reglas de la casa").

Dado que estos comentarios se actualizan periódicamente, cuando se hacen cambios se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una nota junto a la fecha (p. ej. "Revisión 2"), implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

*P: ¿Puede un **SLANN** u **ORACLE** llevar a cabo más de 1 invocación celestial en la misma fase de héroe?*

R: No.

P: ¿Puede un ejército Seraphon usar hechizos permanentes de Malign Sorcery y hechizos permanentes vinculados como parte del mismo ejército?

R: Sí.

P: Si la respuesta a la pregunta de arriba es sí, ¿puede un ejército Seraphon usar la misma miniatura de hechizo permanente dos veces en una Batalla campal? Por ejemplo, ¿puedo usar Purple Sun of Shyish y Purple Sun of Shyish vinculado en el mismo ejército?

R: No.

*P: ¿Puedo usar la habilidad de mando de los Colmillos de Sotek "Tiro de despedida" en cualquier unidad Colmillos de Sotek con la clave **SKINK** o **SKINKS**?*

R: No, sólo puedes usar la habilidad de mando en una unidad de las hojas de unidad Skinks o Chameleon Skinks.

P: ¿El rasgo de batalla de los Materializados "Piel escamosa" se aplica a las heridas mortales?

R: No.

P: ¿Pueden guarnecerse las unidades enemigas en un Realmshaper Engine?

R: Sí.

*P: ¿Puedo lanzar hechizos permanentes con un **MAGO SERAPHON** amigo que esté guarnecido en un Realmshaper Engine?*

R: Sí.

P: Si la respuesta a la pregunta de arriba es sí, ¿qué pasa si ese hechizo permanente es un Balewind Vortex?

R: La miniatura Balewind Vortex se despliega a 1" o menos del Realmshaper Engine y a más de 3" de cualquier miniatura enemiga. A continuación, el lanzador es retirado de la guarnición y colocado sobre la miniatura Balewind Vortex.

P: ¿Puedes explicar cómo se mueven los hechizos permanentes depredadores al inicio de una ronda de batalla si un hechizo permanente vinculado Seraphon y un hechizo permanente Del alma Ossiarth Bonereapers se encuentran en el campo de batalla?

R: Los jugadores tiran un dado y el que saque el resultado más alto mueve primero sus hechizos permanentes relevantes.

P: ¿Cómo interactúa el atributo Perforar de los ataques con el Bastiladon mientras este tiene un atributo Salvación de 1+?

R: Una tirada de salvación sin modificar de 1 siempre fracasa. Cuando una tirada de salvación es modificada por el atributo Perforar de un ataque, nunca puede ser menor de 1. Cuando una miniatura tiene un atributo Salvación de 1+, las tiradas de salvación modificadas de 1 salvan con éxito. Esto significa que, mientras el Bastiladon tenga un atributo Salvación de 1+, sólo las tiradas de salvación sin modificar de 1 infligirán daño sin importar el atributo Perforar del arma usada en el ataque.