# BATTLETOME: NIGHTHAUNT

**NOTAS DE LOS DISEÑADORES, JULIO 2021**
Las siguientes aclaraciones son un complemento para el *Battletome: Nighthaunt*. 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: La hoja de batallón de los Guardacadenas menciona el hechizo hechizo Translocación temporal, ¿dónde puedo encontrar este hechizo?*
R: Dicho hechizo aparece en la hoja de unidad incluida con la miniatura de Guardian of Souls con Reloj de la Mortalidad que apareció como miniatura de aniversario de edición limitada.

*P: ¿La habilidad de disipar de las Myrmourn Banshees tiene un alcance de 18"?*
R: Sí.

*P: Tengo una pregunta acerca de la habilidad de las Myrmourn Banshees "Comehechizos" y su interacción con hechizos permanentes, concretamente la parte de la regla que dice: "Una vez durante la fase de héroe, si esta unidad se encuentra a 6" o menos de un hechizo permanente, esta unidad puede intentar disipar el hechizo permanente como si fuera un* **Mago**.*" ¿Puede usarse esta habilidad en cualquier momento durante la fase de héroe?*
*R:* No, debe utilizarse al inicio de la fase de héroe (dado que los **Magos** solo pueden intentar dispersar al incio de la fase de héroe).

**ERRATA, JULIO 2021**
La siguiente errata corrige errores del *Battletome: Nighthaunt*.
Dado que 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.

**Online** - Hoja de unidad descargable de games-workshop.com de The Briar Queen
Añade la clave **Mago** a la lista de claves.

**Página 31** – Saberes de hechizo
Borra la frase bajo el encabezado.

**Página 31** – Saber de los Inframundos
Añade la siguiente condición bajo el encabezado:
"Solo **Mago Nighthaunt** (incluyendo unidades Únicas)".

**Página 31** – Jaula espiritual
Cambia la última frase por:

"Además, hasta tu siguiente fase de héroe, esa unidad lucha al final de la fase de combate."

**Páginas 36-39** – Sendero a la gloria
Estas reglas de campaña de Sendero de Gloria no son compatibles con la última versión de las reglas de Sendero de Gloria del Libro Básico. Puedes utilizarlas para llevar a cabo una campaña "clásica" de Sendero a la gloria, o puedes utilizar las reglas del Libro Básico para llevar a cabo una campaña "moderna" de Sendero a la gloria.

**Página 50** – Kurdoss Valentian, Si yo no puedo gobernar, ¡nadie gobernará!
Cambia el texto de reglas por:
"Al inicio de la fase de héroe, si tu oponente recibe un punto de mando porque su general está en el campo de batalla, después de que reciba ese punto de mando, tira un dado. Con 5+, tu oponente debe restar 1 a sus puntos de mando y tú recibes 1 punto de mando extra".

**Página 58** – Bladegheist Revenants
Añade lo siguiente:
"**ÉLITE:** Las miniaturas en esta unidad pueden dar órdenes a su propia unidad".

**Página 61** – Black Coach
Añade la clave **Totem** a la lista de claves.

**Página 62-67** – Hojas de Hechizos permanentes
Sustituye estas hojas de hechizo permanente con las incluidas en este documento.

La Shyish Reaper, hambrienta de almas, es la manifestación definitiva de la finalidad y la muerte. Su hoja atraviesa la armadura con facilidad para cortar la carne y arrancar el alma de un mortal, enviándolo a los submundos.

HOJA DE HECHIZO PERMANENTE

## SHYISH REAPER

**INVOCAR:** Este hechizo permanente se invoca con un hechizo que tiene una dificultad de lanzamiento 6 y un alcance de 6". Si se lanza con éxito, despliega este hechizo permanente completamente visible para el lanzador, dentro del alcance y a más de 1" de toda miniatura, otros hechizos permanentes e invocaciones. Solo los **Magos Nighthaunt** pueden tratar de invocar este hechizo permanente.

**DEPREDADOR:** Este hechizo permanente es una hechizo permanente depredador. Puede mover hasta 8" y puede volar.

Antes de que este hechizo permanente mueva, el jugador que lo controla puede pivotarlo sobre el centro de su base para que esté orientado en cualquier dirección. Este giro es libre y no cuenta para la distancia que el hechizo permanente mueve. Cuando este hechizo permanente mueve, debe hacerlo en línea recta en la dirección a la que apunta la punta de la hoja de la guadaña.

**Segador de almas:** *Un Shyish reaper va siempre a la caza de almas, y puede cambiar de dirección sin previo aviso para segar presas desde un ángulo inesperado. La armadura no cuenta para nada contra el toque mortal de la hoja encantada.*

Después de que este hechizo permanente haya movido, tira 2D6 por la unidad de cada miniatura a la que haya atravesado (incluyendo las miniaturas atravesadas al pivotar) y por toda otra unidad que esté a 1" o menos de él al final de su movimiento. La unidad por la que estés tirando sufrirá 1D3 heridas mortales si la tirada es igual o mayor que el atributo Salvación de esa unidad.

Este cofre invocado absorbe almas, llenándose de los ricos espíritus de la humanidad mortal. Siempre ávido de más, acaba por estallar, enviando una explosión letal de almas aprisionadas que golpea a todos los que están cerca.

HOJA DE HECHIZO PERMANENTE

## VAULT OF SOULS

**INVOCAR:** Este hechizo permanente se invoca con un hechizo que tiene una dificultad de lanzamiento 6 y un alcance de 6". Si se lanza con éxito, despliega este hechizo permanente completamente visible para el lanzador, dentro del alcance y a más de 1" de toda miniatura, otros hechizos permanentes e invocaciones. Solo los **Magos Nighthaunt** pueden tratar de invocar este hechizo permanente.

**DEPREDADOR:** Este hechizo permanente es una hechizo permanente depredador. Puede mover hasta 8" y puede volar.

**Erupción de almas:** *Si un Vault of Souls se alimenta con demasiada avidez, los espíritus capturados en su interior se liberarán, desgarrando a los que estén cerca en su desesperación por escapar.*

Después de que este hechizo permanente haya movido, tira 1D6 por cada miniatura que esté a 6" o menos de él. Con un 6, la unidad de esa miniatura sufre 1 herida mortal. Lleva la cuenta del número de heridas mortales causadas por este hechizo permanente. Si el total es de 10 o más al final de cualquier fase, este hechizo permanente estalla. Si lo hace, tira 1D6 por cada unidad a 6" o menos de este hechizo permanente. Con 2+, esa unidad sufre un número de heridas mortales igual a la tirada. Después de haber tirado por cada unidad a 6" o menos de este hechizo permanente, este hechizo permanente se retira del juego.

**El reloj de arena del destino conocido como Mortalis Terminexus puede acelerar el paso del tiempo, convirtiendo a los que están cerca en huesos y polvo en un abrir y cerrar de ojos, o puede invertir el orden cronológico, restaurando la juventud y la vitalidad.**

HOJA DE HECHIZO PERMANENTE

# MORTALIS TERMINEXUS

**INVOCAR:** Este hechizo permanente se invoca con un hechizo que tiene una dificultad de lanzamiento 6 y un alcance de 18". Si se lanza con éxito, despliega este hechizo permanente completamente visible para el lanzador, dentro del alcance y a más de 1" de toda miniatura, otros hechizos permanentes e invocaciones. Solo los **Magos Nighthaunt** pueden tratar de invocar este hechizo permanente.

**DEPREDADOR:** Este hechizo permanente es una hechizo permanente depredador. Puede mover hasta 8" y puede volar.

**Guardián de la mortalidad:** *Un Mortalis Terminexus contiene el poder de la vida y la muerte dentro de su forma resplandeciente.*

Después de que este hechizo permanente haya movido, el jugador que lo controla puede elegir si invertirá o acelerará el tiempo. Si elige invertir el tiempo, cura 1D3 heridas asignadas a cada unidad a 6" o menos de este hechizo interminable. Si elige acelerar el tiempo, tira 1D6 por cada unidad a 6" o menos de este hechizo permanente. Con 2+, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.