TOMO DE BATALLA: BLADES OF KHORNE

NOTAS DEL DISEÑADOR, DICIEMBRE DE 2021

Las siguientes aclaraciones son un complemento para el *Battletome: Blades of Khorne*. 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: ¿Puedo elegir a un **Daemon** *como general de una Hueste de masacre Goretide, o a un* **Mortal** *como general de una Hueste de masacre Bloodlords?*
R: Sí.

P: Cuando gasto puntos Marea de sangre al final de mi fase de movimiento para invocar a los Daemons of Khorne, ¿puedo invocar solo una unidad?
R: Sí.

P: La habilidad Rabia desatada del Bloodthirster of Insensate Rage tiene el mismo efecto que la habilidad Foco de furia. ¿Debería cambiar la habilidad Rabia desatada?
R: No. Permite que el Bloodthirster of Insensate Rage repita tiradas para impactar de 1 cuando cargue incluso si no está usando las habilidades de lealtad Blades of Khorne (p. ej., cuando se usa como aliado).

P: ¿Es intencional que Karanak no sea Líder?
R: Sí.

P: ¿La clave **Daemon** *está ausente por error de las hojas de unidad de Valkia the Bloody y Mighty Skullcrushers?*
R: No, se omitió a propósito.

P: La regla "Legiones del Caos" dicta que "2 de cada 4 unidades del ejército pueden ser una unidad en coalición de una facción Slaves to Darkness con la clave **Marca del Chaos**. *Estas unidades deben recibir la clave* **Marca del Chaos de Khorne**". *¿Puedo incluir unidades de la facción Slaves to Darkness que ya tienen la clave del Dios del Caos relevante (***Khorne**, **Nurgle**, **Slaanesh** *o* **Tzeentch***) para mi ejército, pero que no tienen la* la clave **Marca del Chaos** *cuando son unidades en coalición?*
R: No.

ERRATA, DICIEMBRE DE 2021

La siguiente errata corrige errores del*Battletome: Blades of Khorne*. 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.

Erratas generales
Reemplazar todas las referencias a "ejército de **Khorne**" por "ejército Blades of Khorne".

Pág. 31: Rasgos de batalla
Añadir:

LEGIONES DEL CAOS

Cuando un ejército dedicado a uno de los dioses del Caos va a la guerra, a menudo va acompañado de hordas de Slaves to Darkness, manadas de hombres bestias y otros seres corruptos de objetivos similares.

Un ejército Blades of Khorne puede incluir unidades de coalición (ver abajo) de la siguiente manera:

- 2 de cada 4 unidades del ejército pueden ser una unidad en coalición de una facción Slaves to Darkness con la clave **Marca del Chaos**. Estas unidades deben recibir la clave Marca del Caos de **Khorne**.

- 1 de cada 4 unidades del ejército puede ser una unidad en coalición de una facción Beasts of Chaos. Esas unidades obtienen la clave **Khorne**.

Un ejército Blades of Khorne no puede incluir unidades en coalición con las claves **Slaanesh**, **Tzeentch** o **Mago**.

UNIDADES EN COALICIÓN

Las unidades en coalición no contribuyen al número de unidades de Línea de batalla en tu ejército. Sin embargo, sí que contribuyen al número máximo de unidades Líder, Colosal y Artillería de tu ejército. Las unidades en coalición no pueden ser generales. Además, las unidades en coalición son ignoradas cuando se determina si las unidades de un ejército son de una sola facción.

Nota del diseñador: *Las unidades en coalición no son unidades aliadas, así que las limitaciones para las unidades aliadas no aplican. Esto significa que pueden recibir una de las mejoras de tu ejército, siempre y cuando tengan las claves adecuadas o sean el tipo de unidad que puede recibirlas.*

Pág. 37: Tabla de recompensas de diezmo de sangre
Sustituye todas las referencias a la "unidad **Khorne**" por referencias a la unidad " **Blades of Khorne**" y sustituye todas las referencias a la "miniatura **Khorne**" por la "miniatura **Blades of Khorne**".

Pág. 38: Rasgos de batalla, Huestes de Masacre
Cambia la segunda frase por:
"Todas las unidades **Blades of Khorne** de tu ejército ganan esa clave".

Pág. 42: Estandartes de Khorne, Estandarte de furia
Cambia la regla por: "Al inicio de la fase de combate, tira un dado por cada unidad enemiga a 8" o menos del portador. Con 4+, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales"

Pág. 44: Bendiciones de sangre de Khorne
Cambia el título a "Libros de plegarias" y elimina al párrafo bajo el título. Cambia cada plegaria de la siguiente manera:

Sacrificio de sangre: Sacrificio de sangre tiene valor de respuesta 4 y alcance 8". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad amiga **Khorne** completamente visible para el lanzador y dentro del alcance. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales y tú recibes 1 punto Marea de sangre.

Furia broncínea: Furia broncínea tiene valor de respuesta 4 y alcance 16". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad amiga **Khorne** completamente visible para el lanzador y dentro del alcance. No hagas chequeos de acobardamiento hasta el inicio de tu siguiente fase de héroe.

Piel broncínea: Piel broncínea tiene valor de respuesta 4 y alcance 16". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad amiga **Khorne** completamente visible para el lanzador y dentro del alcance. Suma 1 a las tiradas de salvación para los ataques contra esa unidad hasta el inicio de tu próxima fase de héroe.

Locura homicida: Locura homicida tiene valor de respuesta 4 y alcance 16". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad amiga **Khorne** completamente visible para el lanzador y dentro del alcance. Suma 1 a las tiradas de ataque de esa unidad hasta el inicio de tu próxima fase de héroe.

Resanguinación: Resanguinación tiene valor de respuesta 4 y alcance 16". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad amiga **Khorne** completamente visible para el lanzador y dentro del alcance. Puedes sanar hasta 1D3 heridas asignadas a esas unidad.

Maldición antihechizos: tiene valor de respuesta 4 y alcance 16". Si obtiene respuesta, puedes elegir 1 hechizo permanente dentro del área de alcance de la miniatura que lo entona y ese hechizo permanente es disipado.

Pág. 45: Juicios de Khorne
Elimina todas las reglas de esta página. Los Juicios de Khorne utilizan las reglas de invocación (Libro básico, 20.3).

Pág. 46: Skull Altar
Elimina esta regla, que es reemplazada por la hoja de unidad Skull Altar de este documento.

Pág. 48: Segadores de la Venganza, Devorador de magia
Añade la siguiente frase al final de la regla:
"Si este general ya puede disipar hechizos, puede intentar disipar 1 hechizo extra en la fase de héroe enemiga (solo si la primera tirada de disipación de la fase puede causar heridas mortales).

Pág. 48: Segadores de la Venganza, Artefacto de poder
Cambia la primera frase por:
"El primer **Héroe Segadores de la Venganza** que reciba un artefacto de poder debe recibir el Manto esquirla de hueso.

Pág. 49: Los Señores de la Sangre, Artefacto de poder
Cambia la primera frase por:
"El primer **Héroe** Señores de la Sangre que reciba un artefacto de poder debe recibir el Halo de Sangre".

Págs. 56-57: Sendero a la Gloria
Estas reglas para la campaña Sendero a la Gloria no son compatibles con la última versión de las reglas de Sendero a la Gloria que aparecen en Libro básico. Aún puedes usarlas para jugar una campaña "clásica" de Sendero a la Gloria, o puedes usar las reglas del Libro básico para jugar una campaña "moderna" de Sendero a la Gloria.

Pág. 62: Sangre para el trono de sangre
Cambiar la regla por:
"Cuando las unidades de este batallón usan su habilidad Golpe decapitador, infligen una herida mortal con una tirada para impactar sin modificar de 5+ en lugar de 6".

Págs. 70-96: Todas las hojas de unidad, Claves
Añade la clave **Blades of Khorne** a la sección de Claves de todas las hojas de unidad de este tomo de batalla.

Pág. 75: Skulltaker, Capa de cráneos
Cambiar la regla por:
"Suma 1 a las tiradas de salvación para los ataques contra esta unidad".

Pág. 79: Herald of Khorne en Bloodthrone
Elimina la habilidad "Trono de sangre" y añade la clave **Tótem**.

Pág. 81: Valkia the Bloody, En alas manchadas de sangre
Elimina el título de la habilidad de mando encima de esta habilidad y cambia la regla por:
"Al principio de la fase de combate, puedes elegir 1 unidad enemiga que puede volar, que no es un **Monstruo** y que esté a 6" o menos de esta unidad. Resta 1 de las tiradas de ataque para los ataques realizados por una unidad enemiga hasta el final de la fase".

Pág. 84: Slaughterpriest
Reemplaza la habilidad Plegarias alimentadas con sangre con las siguientes dos plegarias:

Furia de sangre: Furia de sangre es una plegaria con valor de respuesta 4 y alcance 16". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad enemiga dentro del área de alcance de la miniatura que entona la plegaria y que sea visible. Esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

Deber de sangre: Deber de sangre es una plegaria con valor de respuesta 4 y alcance 16". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad enemiga dentro del área de alcance de la miniatura que entona la plegaria y que sea visible y que esté a 3" o más de todas las unidades amigas. Tu oponente deberá mover una miniatura el mismo número de pulgadas que el resultado de la tirada de invocación. La primera miniatura que se mueva de esa unidad debe terminar su movimiento lo más cerca posible de la unidad más cercana de tu ejército (puede acabar el movimiento a 3" o menos de las unidades de tu ejército). Las miniaturas restantes de dicha unidad deben terminar su movimiento en coherencia de unidad y lo más cerca possible de la unidad más cercana de tu ejército.

Pág. 90: Wrathmongers, Bruma carmesí
Cambia el texto de reglas por:
"Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate usadas por unidades **Khorne** mientras se encuentren completamente a 8" o menos de cualquier unidad con esta habilidad. Esta habilidad no afecta a los **Wrathmongers**".

Págs. 93-94: Hojas de Juicio de Khorne
Reemplazadas por las hojas en este documento.

Los Hexgorger Skulls son la manifestación física del odio de Khorne hacia las artes arcanas. Se mueven a la deriva sobre el campo de batalla buscando alimentarse de energía mágica y de aquellos que intentan usarla.

HOJA DE INVOCACIÓN

HEXGORGER SKULLS

PARTES: Esta invocación tiene tres partes.

INVOCACIÓN: Esta invocación es invocada con una plegaria que tiene dificultad de lanzamiento 3 y alcance 8". Si obtiene respuesta, despliega la invocación visible para el lanzador y dentro del alcance, a 6" o menos de cada uno y a 1" o más de las demás miniaturas, invocaciones y hechizos permanentes. Solo los **Sacerdotes de Khorne** pueden intentar esta invocación.

Hexgorgers: *Los Hexgorger Skulls existen únicamente para destruir magia. Cazan en tandem, alimentándose del conocimiento arcano de su presa y regurgitando el poder que consumen como rayos de sangre hirviente cuyo toque es letal para los magos.*

Resta 2 a las tiradas de lanzamiento de los **Magos** mientras se encuentren a 12" o menos de cualquier Hexgorger Skulls. Además, si un **Mago** a 8" o menos de esta invocación intenta lanzar un hechizo y la tirada de lanzamiento sin modificar tiene éxito, ese **Mago** ya no conoce el hechizo, cada **Mago** a 12" o menos de esta invocación sufre 1D6 heridas mortales y esta invocación se retira del juego.

Obligados por el odio: *Los Hexgorger Skulls levitan sobre el campo de batalla, cazando incansablemente a sus presas mágicas.*

Cuando se despliega esta invocación y al inicio de cada una de sus siguientes fases de héroe, el jugador que comanda puede mover las partes de esta invocación como si fueran miniaturas con movimiento de 8" y que pueden volar. Tras mover las partes, deben estar a 6" o menos entre sí.

Los Bleeding Icons son una vista común en los cielos carmesíes sobre los dominios de Khorne en el Reino del Caos y se pueden convocar en los Reinos Mortales para ensartar a quienes han disgustado al Señor de la Batalla.

HOJA DE INVOCACIÓN

BLEEDING ICON

INVOCACIÓN: Esta invocación es invocada con una plegaria que tiene dificultad de lanzamiento 3 y alcance 8". Si obtiene respuesta, despliega la invocación visible para el lanzador y dentro del alcance, a 1" o más de las demás miniaturas, invocaciones y hechizos permanentes. Solo los **Sacerdotes de Khorne** pueden intentar esta invocación.

Amenaza a la deriva. *Este sello brutal cruza el campo de batalla con fuerza sobrenatural mientras brilla al rojo vivo on la furia de Khorne.*

Cuando se despliega esta invocación y al inicio de cada una de sus siguientes fases de héroe, el jugador que comanda puede mover las partes de esta invocación como si fuera una miniatura con movimiento de 8" que puede volar.

Sello de perdición. *El Bleeding Icon es un temible presagio de fatallidad que esparce sangre mientras flota amenazadoramente.*

Resta 1 del atributo Coraje de las unidades que están completamente a 12" o menos de cualquier Sello de perdición. Además, si una unidad falla un chequeo de acobardamiento a 3" o menos de cualquier ello de perdición, haz una tirada. Con 1-5, suma 1D3 a la cantidad de miniaturas que huyen y retira esta invocación del juego. Esta habilidad no tiene efecto en las unidades de **Khorne**.

Una Wrath-Axe es una manifestación de la ira ultramundana de Khorne, sus filos afilados están al rojo vivo con la rabia del Dios de la Sangre. Una hacha ardiente aparece en el aire al menor signo de debilidad o magia, destrozando la realidad a golpes.

HOJA DE INVOCACIÓN
WRATH-AXE

INVOCACIÓN: Esta invocación es invocada con una plegaria que tiene dificultad de lanzamiento 4 y alcance 8". Si obtiene respuesta, despliega la invocación visible para el lanzador y dentro del alcance, a 1" o más de las demás miniaturas, invocaciones y hechizos permanentes. Solo los **Sacerdotes de Khorne** pueden intentar esta invocación.

Arrojado con furia: *Forjada en puro rencor, una Wrath-Axe es el odio de Khorne encarnado.*

Cuando se despliega esta invocación y al inicio de cada una de sus siguientes fases de héroe, el jugador que comanda puede mover las partes de esta invocación como si fuera una miniatura con movimiento de 8" que puede volar.

El límite del odio: *Esta espada sobrenatural cercena el suelo; su afilada hoja parte en dos a quienes no se apartan a tiempo. Entonces, se alza bien alto antes de aplastar con fuerza mortífera a los enemigos de Khorne.*

Después de que esta invocación haya movido, tira un dado por cada unidad a través de la que haya pasado; con 2+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Entonces, el jugador que comanda puede elegir una unidad que se encuentre a 3" o menos de esta invocación y tirar un dado. Con 1, no pasa nada. Con 2-5, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Con 6, esa unidad sufre 1D6 heridas mortales y la invocación se retira del juego.

Alzándose desde el suelo, el Skull Altar es creado a partir de los violentos tributos ofrecidos al Trono de Khorne. Desde lo alto de su espeluznante pedestal un sacerdote de Khorne ruge invectivas, evocando los juicios del Dios de la Sangre para aniquilar con ellos todo rastro de debilidad o todo intento de hacer magia.

HOJA DE ESCENOGRAFÍA
SKULL ALTAR

TERRENO DE FACCIÓN: Solo los ejércitos Blades of Khorne pueden incluir esta pieza de escenografía.

DESPLIEGUE: Tras determinar los territorios, puedes desplegar esta pieza de escenografía totalmente dentro de tu territorio y a 3" o más de los objetivos y demás elementos de terreno. Si ambos jugadores pueden desplegar piezas de escenografía al mismo tiempo, deben hacer una tirada de desempate y el ganador deberá elegir quién despliega su pieza de escenografía primero.

DEFENDIBLE: Esta pieza de escenografía es un elemento de terreno defendible que puede ser guarnecido por 1 **Héroe** con un atributo Heridas de 8 o menos.

Palabras de odio. *Desde la plataforma de este edificio de bronce, los sacerdotes de Khorne celebran sangrientos sacrificios y lanzan violentos discursos, que reverberan como el tañido de campanas infernales.*

Puedes repetir las tiradas de plegarias y de juicios de los **Sacerdotes de Khorne** amigos que estén completamente a 8" o menos de esta pieza de escenografía.

Azote de brujas. El Skull Altar devora las energías arcanas como un remolino que arrastrase a los navíos a su perdición.

Resta 1 de las tiradas de lanzamiento de los **Magos** que estén a 16" o menos de esta miniatura.