TOMO DE BATALLA: SKAVEN

NOTAS DEL DISEÑADOR, JULIO 2022

Las siguientes aclaraciones son un complemento para el *Battletome: Skaven*. 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: ¿Aplican los modificadores a las tiradas de carga para una Abominación del Pozo Infernal con la mutación "Bestia torpe"?
R: Sí.

P: Las unidades que están desplegadas ocultas dentro de otra unidad (p. ej., Equipos artilleros y Señores de la Muerte), ¿cuentan como si se desplegaran a efectos de despliegue por turnos?
R: No.

P: Si uso "Adicción a la piedra bruja" o "Pellizcos de piedra bruja" para tirar 3D6 en una tirada de lanzamiento, y la tirada de 3D6 no es 13, ¿puede el 2D6 que use como tirada de lanzamiento repetirse o modificarse?
R: No.

P: ¿Podéis aclarar el alcance máximo que una arma de combate puede tener en el rasgo de batalla "La fuerza del número"?
R: El alcance máximo que una arma de combate puede tener del rasgo de batalla "La fuerza del número" siempre será 3". Por ejemplo, una unidad de Monjes de Plaga con filos fétidos y bastones calamitosos tiene un atributo Alcance de 2". Con 10 miniaturas en la unidad, el Alcance aumenta a 3". El Alcance de sus filos fétidos y bastones calamitosos seguiría siendo de 3" incluso si la unidad tuviera 20 o 30 miniaturas.

P: ¿Puede una unidad de **Guerreros de Clan** *o Alimañas que tiene un Equipo artillero oculto en ella unirse a una tuneladora de disformidad desplegada en reserva?*
R: Sí.

P: ¿Puede un Vidente Gris en Campana gritona recibir una mejora de libro de plegarias cuando se le trata como si tuviera la clave **Sacerdote***?*
R: No.

P: Si uso el El Orbe de Bronce para retirar a una unidad enemiga del campo de batalla, ¿qué le pasa a esa unidad si mi oponente no puede desplegarla de nuevo completamente dentro de su territorio y a 9" o más de todas las unidades enemigas?
R: Dicha unidad es destruida.

FE DE ERRATAS, JULIO 2022

La siguiente errata corrige errores del *Battletome: Skaven*. 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.

Pág. 66: Siempre tres pasos con garras por delante
Cambia el tercer párrafo del texto de la regla a:
Tras elegir una unidad **Skaven** omo la primera en intentar cargar en una fase y tras hacer su tirada de carga, puedes usar el resultado de esa tirada de carga sin modificar para cualquier otra tirada de carga que hagas para unidades **Skaven** amigas hasta el final de esa fase".

Pág. 74: Saber de la ruina
Cambia la restricción de clave a:
Solo **Vidente Gris** (incluidas unidades Únicas).

Pág. 102: Lanzallamas de disformidad, Equipo artillero oculto
Cambia a:
Cuando elijas esta unidad para formar parte de tu ejército, puedes elegir 1 unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas** amiga que conste de 10 o más miniaturas y que ya sea parte de tu ejército. Esta unidad estará oculta en la unidad elegida. Anota esta información en un papel y no despliegues esta unidad hasta que se revele como se describe más adelante. Puedes ocultar un máximo de 1 unidad **Lanzallamas de disformidad**, **Amerratadora** o **Picadora de Condenación** en una unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas** por cada 10 miniaturas en esa unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas**. Las unidades Equipo artillero ocultas resultan eliminadas si la unidad en que se ocultan es eliminada antes de que se revelen.

Al inicio de tu fase de disparo, puedes revelar esta unidad oculta. Si lo haces, despliega esta unidad completamente a 3" o menos de la unidad en que se ocultaba y a más de 3" de toda unidad enemiga. Esta unidad puede disparar en la fase en que se revela siempre que la unidad en la que se ocultaba no haya corrido en el mismo turno (si se retiró, puede disparar).

Pág. 103: Amerratadora, Equipo artillero oculto
Cambia a:
Cuando elijas esta unidad para formar parte de tu ejército, puedes elegir 1 unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas** amiga que conste de 10 o más miniaturas y que ya sea parte de tu ejército. Esta unidad estará oculta en la unidad elegida. Anota esta información en un papel y no despliegues esta unidad hasta que se revele como se describe más adelante. Puedes ocultar un máximo de 1 unidad **Lanzallamas de disformidad**, **Amerratadora** o **Picadora de Condenación** en una unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas** por cada 10 miniaturas en esa unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas**. Las unidades Equipo artillero ocultas resultan eliminadas si la unidad en que se ocultan es eliminada antes de que se revelen.

Al inicio de tu fase de disparo, puedes revelar esta unidad oculta. Si lo haces, despliega esta unidad completamente a 3" o menos de la unidad en que se ocultaba y a más de 3" de toda unidad enemiga. Esta unidad puede disparar en la fase en que se revela siempre que la

unidad en la que se ocultaba no haya corrido en el mismo turno (si se retiró, puede disparar).

Pág. 104: Picadora de Condenación, Hidden Weapon Team
Change to:
Cuando elijas esta unidad para formar parte de tu ejército, puedes elegir 1 unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas** amiga que conste de 10 o más miniaturas y que ya sea parte de tu ejército. Esta unidad estará oculta en la unidad elegida. Anota esta información en un papel y no despliegues esta unidad hasta que se revele como se describe más adelante. Puedes ocultar un máximo de 1 unidad **Lanzallamas de disformidad**, **Amerratadora** o **Picadora de Condenación** en una unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas** por cada 10 miniaturas en esa unidad **Guerreros de Clan** o **Alimañas**. Las unidades Equipo artillero ocultas resultan eliminadas si la unidad en que se ocultan es eliminada antes de que se revelen.

Al final de tu fase de carga, puedes revelar esta unidad oculta si la unidad en que se oculta hizo un movimiento de carga en esa fase. Si lo haces, despliega esta unidad completamente a 3" o menos de la unidad en la que estaba oculta (puedes desplegarla a 3" o menos de una unidad enemiga y puede combatir la siguiente fase de combate). Una unidad desplegada con esta habilidad se considerará que ha cargado en el mismo turno.