



# SOUL WARS: WRATH OF THE EVERCHOSEN

## NOTAS DE DISEÑO, ENERO 2022

Las siguientes aclaraciones son un complemento para *Soul Wars: Wrath of the Everchosen*. 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: Si obtengo “Poder desatado” en la tabla de conducta para un hechizo permanente errante, ¿se retira dicho hechizo permanente del campo de batalla una vez se hayan resuelto los efectos de esa tirada?  
R: Sí.

P: ¿La habilidad de mando La Legión Sombría puede devolver miniaturas de la Legión del Primer Príncipe eliminadas a unidades como Seeker Chariots, Skull Cannons y Plague Drones?  
R: Sí.

## FE DE ERRATAS, ENERO 2022

La siguiente errata corrige errores de *Soul Wars: Wrath of the Everchosen*. 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.

### Página 67 – Naturaleza volátil

Cambiar por:

“Los hechizos permanentes errantes funcionan de modo diferente a los hechizos permanentes depredadores. Se activan después de haber movido todos los hechizos permanentes depredadores del campo de batalla. Los jugadores se alternan para elegir 1 hechizo permanente errante y activarlo, comenzando con el jugador que tiene el segundo turno. A menos que se indique otra cosa, los efectos y las habilidades de sus hojas de unidad pueden ser usados de manera normal y son resueltos por el jugador que activa ese hechizo permanente errante.

Cada hechizo permanente errante puede ser activado una vez por turno. Para ello, tira 1D3 y consulta la tabla de conducta de abajo. Esta tabla tiene 3 columnas, cada una de ellas con 6 resultados. La distancia entre el hechizo permanente errante y las miniaturas enemigas más cercanas determina que columna debe usarse. Cada tirada en la tabla de conducta indica una acción que el hechizo permanente errante realizará. La acción se resuelve antes de activar el siguiente hechizo permanente errante”.

### Página 85 – Huestes del Caos

Cambia esta sección por:

#### HUESTES DEL CAOS

Esta sección incluye nuevas habilidades de lealtad disponibles para los ejércitos del Caos en el campo de batalla.

Cuando eliges un ejército de Blades of Khorne, Disciples of Tzeentch, Maggotkin of Nurgle o Hedonites of Slaanesh, puedes decir que será un ejército de Huestes del Caos. Para ello, debes elegir y darle una de las claves de la lista siguiente dependiendo de su facción. Todas las unidades en ese ejército obtienen esa clave, y puedes usar la habilidades de lealtad descritas para esa Hueste del Caos en la página correspondiente. Si una miniatura ya tiene una clave de Hueste del Caos en su hoja de unidad, no puede obtener otra. Esto no impida que la incluyas en tu ejército, pero no puedes usar las habilidades de lealtad para su Hueste del Caos.

#### BLADES OF KHORNE

- **DESOLLADOS** (pág. 92)
- **SEÑORES SINIESTROS** (pág. 93)

#### DISCIPLES OF TZEENTCH

- **FLUJO DESATADO** (pág. 94)
- **CULTO DE LOS MIL OJOS** (pág. 95)

#### MAGGOTKIN OF NURGLE

- **NÓMADAS GENEROSOS** (pág. 96)
- **GUARDIA ZUMBADORA** (pág. 97)
- **HIJOS BENDITOS** (pág. 98)
- **HOMBRE AHOGADO** (pág. 99)

#### HEDONITES OF SLAANESH

Si tienes un ejército de Hedonites of Slaanesh, puedes darle a un ejército de Buscadores, Aspirantes o Invasores, la clave correspondiente de las siguientes:

- **NEBLINA ESPELUZNANTE** (Invasores) (pág. 100)
- **CUCILLAS IMPECABLES** (Aspirantes) (pág. 101)
- **CABALGATA ESCARLATA** (Buscadores) (pág. 102)”

### Página 86 – La Legión del Caos Ascendente

Estas reglas han sido sustituidas y actualizadas por las reglas para la Legión del primer Príncipe de *Broken Realms: Be'lakor*.

### Páginas 88-89 – Hojas de batallón

Borra los perfiles de Batalla campal de todas estas hojas de batallón.

### Página 90 – Los Caballeros del Trono vacío

Cambia ale párrafo de reglas bajo el encabezado por:

“Cuando eliges una clave de Legión de los Condenados para un ejército de Slaves to Darkness que usa el rasgo de batalla Legión de los Condenados del *Battletome: Slaves to Darkness*, puedes elegir, en su lugar la allí especificadas, la clave **CABALLEROS DEL TRONO VACÍO**. Puedes encontrar sus habilidades de lealtad en estas páginas”.

**Página 90** – Los Caballeros del Trono vacío, Rasgos de batalla, Puños del elegido

Añade:

“Además, los **HÉROES CABALLEROS DEL TRONO VACÍO** **VARANGUARD** tienen el rol en batalla Líder”.

**Pág. 96** – Los Nómadas Dadivosos

Estas reglas se reemplazan y se actualizan con el rasgo de batalla Legiones de Plaga y Contagiums que aparece en *Tomo de Batalla: Maggotkin of Nurgle*.

**Pág. 97** – La Guardia Zumbadora

Estas reglas se reemplazan y se actualizan con el rasgo de batalla Legiones de Plaga y Contagiums que aparece en *Tomo de Batalla: Maggotkin of Nurgle*.

**Pág. 98** – Los Hijos Bendecidos

Estas reglas se reemplazan y se actualizan con el rasgo de batalla Legiones de Plaga y Contagiums que aparece en *Tomo de Batalla: Maggotkin of Nurgle*.

**Pág. 99** – Los Ahogados

Estas reglas se reemplazan y se actualizan con el rasgo de batalla Legiones de Plaga y Contagiums que aparece en *Tomo de Batalla: Maggotkin of Nurgle*.

**Página 103** – La legión del Primer Príncipe

Estas reglas han sido sustituidas y actualizadas por las reglas para la Legión del primer Príncipe de *Broken Realms: Be'lakor*.