

# BROKEN REALMS: KRAGNOS

## ERRATA, AGOSTO 2021

La siguiente errata corrige errores del *Broken Realms: Kragnos*. 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: Kragnos

Elimina la caja de texto al final de la hoja de unidad y sustituye el segundo párrafo de la descripción por:

**AMO DE LA GUERRA:** Esta unidad puede incluirse en un ejército Orruk Warclans, Gloomspite Gitz, Ogor Mawtribes o Sons of Behemat. Si lo haces, se la trata como a un general incluso si no es la miniatura seleccionada para ser el general del ejército, y aún puedes usar las habilidades de lealtad del ejército incluso si dicha unidad no es de la facción del ejército.

### Pág. 68: Bad Moon Loonshrine

Reemplaza esta hoja de escenografía por la hoja de este documento.

### Pág. 78: Awakened Wyldwood

Reemplaza esta hoja de escenografía por la hoja de este documento.

### Pág. 82: Synessa, Claves

Añade la clave **MAGO** a la sección de claves.



Cuando los Kolmilloz de la Luna Malvada caen, devastan el paisaje. Tras ellos llegan las hordas Gloomspite, que surgen de las profundidades para modelar esos enormes fragmentos de piedra lunática hasta convertirlos en templos que poco después quedarán cubiertos de hongos e imbuidos de las siniestras energías de su roca progenitora.

## ELEMENTO DE TERRENO DE FACCIÓN

# BAD MOON LOONSHRINE

**TERRENO DE FACCIÓN:** Solo los ejércitos Gloomspite Gitz pueden usar este elemento de terreno de facción.

**DESPLIEGUE:** Tras determinar los territorios, puedes desplegar este elemento de terreno de facción completamente dentro de tu territorio y a 3" o más de todos los demás objetivos y elementos de terreno. Si estas restricciones no te permiten desplegar el elemento de terreno, puedes eliminar 1 elemento de terreno que esté completa o parcialmente dentro de tu territorio y volver a desplegar este elemento de terreno. Si sigues sin poder, entonces no deberás usarlo. Si ambos jugadores deben desplegar elementos de terreno de facción al mismo tiempo, deberán realizar una tirada de desempate y el ganador elegirá quién va primero.

**DEFENDIBLE:** Este elemento de terreno de facción es defendible y puede ser guarnecido por hasta 30 miniaturas.

**Coraje lunático.** *Los meteoritos de piedra lunática de mayor tamaño se organizan para crear efigies toscas pero sorprendentemente expresivas de la Luna Malvada. Su mirada desquiciada inspira coraje fanático en sus muchos servidores.*

Las unidades **GLOOMSPITE GITZ** completamente a 12" o menos de este elemento de terreno no hacen chequeos de acobardamiento.

**Guardias del Moonclan.** *Los Gloomspite Gitz usan túneles para alcanzar los templo lunátikoz cercanos. En batalla emergen de su interior los refuerzos.*

Al final de cada uno de tus turnos, puedes elegir 1 unidad de **STABBAS** o **SHOOTAS** amiga eliminada. Si tu general tiene la clave **SPIDERFANG**, elige en su lugar 1 unidad **SPIDER RIDERS** amiga eliminada. Si tu general tiene la clave **SQUIG**, debes elegir en su lugar 1 unidad **SQUIG HERD**, **SQUIG HOPPERS** o **BOINGROT BOUNDERZ** amiga eliminada. Si tu general tiene la clave **TROGGOTH**, elige en su lugar 1 unidad

**TROGGOTH** amiga con un atributo Heridas de 5 o menos eliminada.

Tira un dado una vez elegida una unidad eliminada; con 4+ añade a tu ejército una nueva unidad de reemplazo con la mitad de miniaturas que tuviera originalmente la unidad eliminada (redondea al alza). Desplégala completamente a 12" o menos de un Bad Moon Loonshrine amigo y a más de 3" de toda unidad enemiga. Cada unidad eliminada solo puede reemplazarse una vez y las unidades de reemplazo no pueden a su vez ser reemplazadas.



Los espíritus despertados que habitan estas antiguas arboledas responden con furia a cualquier intrusión en sus dominios, y nada desean más que cazar a los insensatos que se adentran bajo la sombra de sus ramas.

## ELEMENTO DE TERRENO DE FACCIÓN AWAKENED WYLDWOOD

**TERRENO DE FACCIÓN:** Solo los ejércitos Sylvaneth pueden usar este elemento de terreno de facción.

**DESPLIEGUE:** Tras determinar los territorios, puedes desplegar este elemento de terreno de facción completamente dentro de tu territorio y a 3" o más de todos los demás objetivos y elementos de terreno. Si ambos jugadores deben desplegar elementos de terreno de facción al mismo tiempo, deberán realizar una tirada de desempate y el ganador elegirá quién va primero.

Las habilidades que te permiten añadir elementos de terreno Awakened Wyldwood al campo de batalla te indicarán cómo hacerlo. Además, deben estar a más de 3" de todas las miniaturas, objetivos, demás elementos de terrenos, hechizos permanentes e invocaciones.

Este elemento de terreno de facción cuenta con 1-3 piezas de escenografía. Si tiene más de 1 elemento, las piezas deben tocarse y formar un área de terreno abierto dentro del círculo.

El área de terreno abierto dentro del círculo se considera parte del elemento de terreno Awakened Wyldwood.

**Naturaleza salvaje:** *Este lugar abandonado tiene una visibilidad de tan solo unos pocos metros.*

Las unidades con la clave Sylvaneth no pierden visibilidad con este elemento de terreno.

**Espíritus del bosque vengativos:** *Los espíritus de un Wyldwood se enfurecen fácilmente si hay intrusos en sus dominios, y mucho más si se utilizan poderes arcanos en los alrededores.*

Al final de la fase de carga, tira un dado por cada unidad que no tenga la clave SYLVANETH y que esté a 1" o menos de cualquier elemento de terreno con esta regla de escenografía. Suma 2 a la tirada si hay un **MAGO** o hechizo permanente a 6" o menos de cualquiera de los elementos de terreno que forman el Awakened Wyldwood. Con un 6+, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.