

REYES FUNERARIOS DE KHEMRI

Este documento se divide en dos partes. En la primera repasaremos todas las adaptaciones que aparecen en el libro MdNR Reyes Funerarios y os propondremos una serie de modificaciones para aquellas adaptaciones que, por los motivos que fueran, no se realizaron con éxito. En la segunda, recopilaremos todas las erratas que han aparecido en MdNR desde su creación.

MONTURAS: Hay una nueva monturas en MdNR, la Esfinge de Guerra. Dado que se trata de una unidad especial, la trataremos en ése apartado.

PERSONAJES: Se adaptó un nuevo tipo de Héroe, el Necrotecto. Dada la idiosincrasia especial del ejército de RFK, proponemos para él la posibilidad de que ejecute un cántico, de forma parecida a lo que pueden hacer los Reyes y Príncipes Funerarios. A parte, se añadieron opciones de montura (Corcel y Esfinge de guerra) tanto para el Rey Funerario como para el Príncipe Funerario.

Comandante: Rey Funerario

No proponemos cambio alguno a las adaptaciones de esta unidad.

Héroe: Príncipe Funerario

No proponemos cambio alguno a las adaptaciones de esta unidad.

Héroe: Necrotecto

Esta adaptación sería perfecta si no fuera por un detalle clave: al convertir la Regeneración 6+ original en Regeneración 4+ (la que había en sexta) se terminó creando una unidad nueva. Para solucionar eso, habíamos propuesto 2 alternativas, sobre las que os hemos consultado. El resultado ha sido muy igualado, así que al final nos hemos decantado por la que ofrecía una similitud mayor con el original.

- Aumentar. **Stats.** Pasar de I2 a I3.
- Añadir. **Tipo de Unidad.** Añadir "Momia".
- Disminuir. **Coste.** Disminuir de 110 puntos a 55 puntos.
- Añadir. **Reglas especiales.** *Inflamable.*
- Cambiar. **Reglas especiales.** Cambiar. *Forjador de piedra.* "Todas las miniaturas de tipo Constructo que tengan al inicio de turno uno o más Necrotectos a 30cm o menos, ganan la regla Regeneración (4+) hasta final de turno. Si ya la habían perdido (por ejemplo a causa de ataques flamígeros) la recuperan" por "Todas las miniaturas de tipo Constructo que tengan al inicio de turno uno o más Necrotectos a

30cm o menos, ganan la regla Regeneración (6+) hasta final de turno. Si ya la habían perdido (por ejemplo a causa de ataques flamígeros) la recuperan”

UNIDADES BÁSICAS: La única adaptación que se hizo en este apartado fue la posibilidad de adquirir escudo a los arqueros. Es una adaptación que intenta reflejar la existencia de esqueletos con escudo y arco en tercera edición, antes incluso de que se creara el “concepto” de los RFK. Proponemos dos nuevas adaptaciones que provienen de la antigua caballería esquelética, una para la caballería ligera y otra para la pesada.

Unidad Básica: Guerreros Esqueleto

No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

Unidad Básica: Caballería Ligera de Khemri

Proponemos añadir las opciones de escudo y lanza, como tenían en quinta edición.

- Añadir. **Armas:** Si no lleva arco, pueden equiparse con Lanza sin coste adicional..
- Añadir. **Armadura.** Si no lleva arco, pueden equiparse con Escudo sin coste adicional.

Unidad Básica: Caballería Pesada de Khemri

En anteriores ediciones esta caballería podía equiparse con Lanzas de Caballería, por lo que proponemos recuperar para esta unidad dicha mejora.

- Añadir. **Armas.** Pueden cambiar sus Lanzas por Lanzas de Caballería (+1p/m).

UNIDADES ESPECIALES: Hay muchas adaptaciones en este apartado a la que se le añade una nueva para los Buitres de Nehekara. La propuesta de modificación más importante se encuentra en los Acechadores Sepulcrales, puesto que, entre otras cosas, queremos modificar su regla de “petrificación” acorde a lo que hemos hecho con la Cocatriz y la Medusa de Sangre. Finalmente, proponemos traer de la lista de Unidades Singulares a los Caballeros de la Necrópolis (ahora se llaman Necrosierpes, pero ese era el nombre que tenían en octava edición) como hemos hecho con la mayoría de Caballerías Monstruosas unificadas y a la Esfinge de Guerra, aunque sea sin causar Terror.

Unidad Especial: Momias

Es cierto que son MUY lentas, pero las hemos probado y no carecen de utilidad, a parte de que su movimiento es absolutamente trasfóndístico. No proponemos cambio alguno para esta unidad.

Unidad Especial: Ushabtis

Los Ushabtis ya estaban en sexta, pero no sus arcos, que nos parecen demasiado caros. Proponemos lo siguiente.

- Cambiar. **Arma de proyectiles:** Cambiar “Si no llevan Alabarda, pueden llevar Arco compuesto (+15/m)” por “Si no llevan Alabarda, pueden llevar Arco compuesto (+10/m)”.

Unidad Especial: Morghast

No proponemos cambio alguno para esta unidad, excepto las erratas aparecidas hasta el momento.

- Errata. **Armadura.** Tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a ser ~~Constructo~~ Criatura Artefacto y a una armadura de ébano.

Unidad Especial: Acechadores Sepucrales

Para esta unidad proponemos una reforma completa.

- Nueva propuesta:
Acechadores Sepulcrales

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Acechador Sepulcral	18	3	0	4	4	3	3	3	8

Tipo de unidad: Caballería monstruosa (pese a ir en peana de carro y sin jinete), Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana: Carro (50x100mm)

Potencia de unidad: 3/m

Tamaño de la unidad: 3+.

Coste: 80 puntos por miniatura.

Armas: Alabarda (por lo que sus ataques se resolverán con +1F como es habitual).

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ por ser Constructo.

Reglas especiales: *No Muerto. Criatura Artefacto. Salir desde abajo.*

Petrificar. Es un Ataque especial que se realiza en la fase de Disparo, pero NO se considera Hechizo, Ataque mágico, Disparo ni Proyectiles a ningún efecto (no puede “aguantar y petrificar” como reacción a una carga y Petrificar afecta aunque se tenga protección contra proyectiles, no se puede usar Resistencia a la Magia, no afecta a miniaturas Etéreas, etc) salvo por que necesita línea de visión como el resto de disparos (con todas sus excepciones) y los indicados explícitamente. Se realizará un ataque de Petrificar por cada Acechador Sepulcral que forme la unidad y cumpla con los requisitos de visión. No puede marchar y usar Petrificar, pero puede Petrificar el turno que muevan. El objetivo del Petrificar puede ser cualquier unidad enemiga a 20cm o menos de los Acechadores Sepulcrales y dentro de su línea de visión (con las restricciones habituales de

disparo). Si los Acechadores Sepulcrales están trabados en combate con una o más unidades deberán elegir como objetivo una unidad con la que estén trabados. Lanza 1D6 y compáralo con el atributo de Iniciativa de la unidad; por cada punto en que se supere dicho atributo, la unidad objetivo sufrirá una herida que Anula armaduras (un 6 en el dado, siempre es una herida, aunque el objetivo tenga iniciativa 6+). En caso de máquinas de guerra y carros, el ataque se resolverá contra la Iniciativa de la dotación. En caso de héroes montados, se designará objetivo igual que si fuese un disparo (por ejemplo, en el caso de Petrificar a un monstruo con jinete, se lanzará 1D6: 1-4 el objetivo será el monstruo; 5-6 el objetivo será el jinete) y luego se resolverá contra la iniciativa del objetivo.

Unidad Especial: Buitres de Nehekharu

En Warhammer Armies, de tercera edición, ya existía esta unidad, con la particularidad de que se le podía “añadir” un jinete. Proponemos adaptarlo como una especie de “equipo adicional”, de la siguiente manera:

- Añadir. **Opciones.** La unidad puede llevar Jinetes Espectrales por +6p/m. Los Buitres montados por un Jinete Espectral ganan 1 ataque adicional de HA3 F4 e I2 con la regla especial *ataque mágico*.

Unidad Especial: Caballeros de la Necrópolis

Proponemos rediseñar completamente esta unidad y presentarla acorde con nuestras propuestas para las 6 caballerías monstruosas adaptadas.

- Rediseño completo:

Caballeros de la Necrópolis

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero de la Necrópolis	18	4	0	4	5	3	3	3	8
Capitán, de la Necrópolis	18	4	0	4	5	3	3	4	8

Tipo de unidad: Caballería monstruosa, Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana: 50x75mm o superior.

Potencia de unidad: 3/m

Tamaño de la unidad: 3-6

Coste: 75 puntos por miniatura

Armas: Arma de mano. Pueden equiparse con alabarda (+5/m).

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ por ser Constructo.

Grupo de mando: Músico (+10), Portaestandarte (+20), Capitán de la Necrópolis (+20). El Portaestandarte puede equiparse con un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: *No Muerto. Criatura Artefacto. Ataques envenenados.*

Unidad Especial: Esfinge de Guerra

Esta unidad de octava se adaptó inspirándose en el Estegadón de los Hombres Lagarto, y la verdad es que nos gustaría volver al modelo original. Aunque proponemos bajar la R8 a R6 (algo más acorde a sexta), el resto del monstruo original parece equiparable. Pero hay algunos detalles. Proponemos retirarle el “Rugido Feroz” que en octava es optativo y que no aporta mucho a su diseño y cometimos un error al explicar cómo funciona la tripulación cuando es montura, que es como lo hacen el resto de Howdahs. El último detalle importante es el hecho de que esta propuesta no causa terror. Eso se debe a que en sexta edición no había unidades especiales que lo causarían. Esta adaptación es una de las pocas que pone como unidad especial un monstruo de potencia 5, y nos la miraremos con lupa.

- Nueva propuesta:

Esfinge de Guerra de Khemri

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esfinge de Guerra	15	4	0	5	6	5	1	4	8
4x Guardia del Sepulcro	10	3	3	4	4	1	3	1	8

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana: Carro (50x100mm)

Potencia de unidad: 8

Tamaño de la unidad: 1.

Coste: 190 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. La Guardia del Sepulcro va armada con lanzas.

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ por ser Constructo.

Reglas especiales: *No Muerto de Neheckara. Constructo. Golpe Letal (solo Guardia del Sepulcro). Objetivo Grande.*

Howdah: Se trata de una plataforma montada sobre un monstruo en la que se sitúa la dotación de infantería que se encarga de controlarlo. En general, se trata como un monstruo montado. Todas las Howdahs siguen las siguientes reglas:

- 1- Si el monstruo puede ser montura de un personaje, el personaje substituirá a toda la dotación de la howdah.
- 2- Los proyectiles contra la unidad se distribuirán como los que recibe un monstruo montado, es decir, 1-4 el impacto afectará a la montura y 5-6 a la dotación (o personaje) en howdah.

- 3- En caso de muerte de la dotación (o personaje) se considerará la montura como un monstruo que ha perdido a su jinete, y deberá chequear en la tabla de reacción de monstruos (pag 105 del manual de 6ª).
- 4- La howdah permite a la dotación (o personaje) una visión de 360ª a la hora de disparar y hacer magia. Para el resto de acciones (como cargar) se requiere la línea de visión del monstruo (90º).
- 5- La dotación (o el personaje) tiene una tirada de salvación por armadura dos puntos mejor (+2) que la armadura del monstruo sobre el que estén. Esta salvación es inmodificable y se aplica mientras estén en la howdah. Por ejemplo, la howdah sobre un estegadón (piel escamosa 4+) da una TSA de 2+ a la dotación (o personaje).
- 6- En caso de muerte del monstruo, la dotación (o el personaje) serán desplegados a como infantería a menos de 5cm del lugar donde haya caído su montura. Actuarán como una unidad independiente el resto de la batalla.
- 7- Solamente dará puntos de victoria la muerte de la montura. En caso de ir montado por un personaje, el monstruo y el personaje darán puntos de victoria por separado de la forma habitual.
- 8- La Potencia de Unidad de un monstruo con una Howdah aumenta hasta NH(número de Heridas)+3.

UNIDADES SINGULARES: Se adaptaron 4 monstruos singulares, 3 de ellos originarios del libro de ejército de octava edición y uno procedente del suplemento Monstruous Arcanum. Para todos ellos proponemos ligeros retoques y uno de ellos proponemos que pase a especial.

Unidad Singular: Necroesfinge

Para este monstruo, solamente proponemos bajar su atributo de Heridas al nivel de las de la Esfinge de Guerra, tal y como era en octava edición, reduciendo proporcionalmente el coste.

- Disminuir. **Stats.** Bajar de 6 Heridas a 5 Heridas.
- Disminuir. **Coste.** Bajar de 330 puntos a 300 puntos.

Unidad Singular: Hierotitán

El coste de este monstruo esta muy mal calculado, empezando por la regla "Conducto Espiritual" y terminando por los hechizos que puede lanzar. Hemos recalculado el coste y proponemos que "Conducto Espiritual" deje de bonificar los hechizos que se canalicen a través del Hierotitán puesto que dicha habilidad lo encarece demasiado (+40puntos) y que solamente lance un hechizo por turno (-45puntos). A cambio, proponemos modificar la canalización para que no necesite línea de visión, aunque para ello debemos asignarle un rango máximo.

- Disminuir. **Coste.** Bajar de 245 puntos a 225 puntos.

- Cambiar. **Objetos mágicos:** “El Hierotitán tiene dos Objetos portahechizos y puede activar ambos en cada fase de magia. Dado que ambos son proyectiles mágicos, necesita línea de visión hacia su objetivo y no puede activarlos si está trabado en combate cuerpo a cuerpo” por “El Hierotitán tiene UN Objeto portahechizos y puede activarlo en cada fase de magia. Dado que ES UN proyectil mágico, necesita línea de visión hacia su objetivo y no puede activarlo si está trabado en combate cuerpo a cuerpo”.
- Eliminar. **Objetos mágicos.** Escamas de Usirian. Se trata de un objeto portahechizos, de nivel de energía 3. Contiene el hechizo Negra Mano de Muerte (Proyectil mágico, 60cm, 1D6 impactos F4).
- Cambiar. **Reglas especiales.** *Conducto Espiritual.* Cambiar “Cualquier Sacerdote (o Sumo Sacerdote) que tenga al Hierotitán en su línea de visión, puede usar como punto de origen del cántico el Hierotitán” por “Cualquier Sacerdote (o Sumo Sacerdote) que tenga al Hierotitán a menos de 30cm, puede usar como punto de origen del cántico el Hierotitán”
- Eliminar. **Reglas especiales.** *Conducto Espiritual.* “ Los Cánticos que se lancen desde un Hierotitán mediante Conducto Espiritual tienen un +1 a la tirada para determinar el nivel de energía (acumulable a cualquier otro bonificador)”

Unidad Singular: Titán de Khemri

Este megamonstruo juega en la liga del Terrorsaurio o del Aracknarock, aunque para asegurar su dominio GW le puso la regla especial “El Mayor de los Monstruos”. Y así se intentó adaptar. El problema es que la tabla de ataques es una pesadilla y sus stats están fuera de rango en sexta. Por eso proponemos los siguientes cambios.

- Cambiar. **Stats.** Bajar su perfil a: M20 HA2 HP2 F6 R7 H6 I1 A* Ld10
- Reducir. **Potencia de unidad.** Bajar de 7 a 6.
- Reducir. **Coste.** Bajar de 500 puntos a 400 puntos.
- Cambiar. **Reglas especiales.** “*Sudario de las eternidades.* En cada fase de magia propia, el Titán de Khemri puede desatar el poder de uno de los siguientes hechizos (elige cual). Se consideran Objetos portahechizos a todos los efectos, con nivel de energía 3.
 - Mirada del Polvo. Proyectil mágico, alcance 60cm, causa un impacto de F6 que penetra filas como un Lanzavirote.
 - Ira de las Arenas. Hasta el inicio del siguiente turno del jugador de Reyes Funerarios, todas las unidades enemigas del campo de batalla tienen un -2 a la tirada para impactar con proyectiles (HP, incluyendo Lanzavirote). Los proyectiles que no usen tirada para impactar (como muchos proyectiles mágicos o los cañones) no se ven afectados. Además, todas las unidades que declaren cargar, en el momento de realizar el movimiento de tropas que cargan deberán lanzar 2D6 (cada unidad que cargue); resta esa distancia de la distancia de carga.
 - Recuperación del poder antiguo. El Titán de Khemri recupera 1 herida sufrida con anterioridad (hasta un máximo de sus 7 heridas iniciales)”por “En cada fase de magia el Titán puede invocar la *Ira de las Arenas*. Se trata como un objeto portahechizo de nivel de energía 3. Hasta el inicio del siguiente turno del jugador de Reyes Funerarios, todas las unidades enemigas del campo de batalla tienen un -2 a

la tirada para impactar con proyectiles (HP, incluyendo Lanzavirotos). Los proyectiles que no usen tirada para impactar (como muchos proyectiles mágicos o los cañones) no se ven afectados. Además, todas las unidades enemigas que declaren cargar, deberán lanzar 2D6 (cada unidad que cargue); resta esa distancia de la distancia de carga.

- Cambiar. **Reglas especiales. Ataques especiales.** Lanza 1D6 al inicio cada fase de combate para saber qué ataque realiza el Titán en esa fase (contra miniaturas que no sean Infantería, Caballería o Enjambre, suma +1 a la tirada).
1 Escarabajos come carne. Elige una unidad enemiga trabada con el Titán. Esa unidad sufre 3D6 impactos F2, con Poder de penetración.
2-4 Cuchillas cortantes. Cambiar “Elige una unidad enemiga trabada con el Titán. Esa unidad sufre 1D6 impactos de F8” por “Elige una unidad enemiga trabada con el Titán. Esa unidad sufre 1D6 impactos de F6”.
5 Aliento de la noche. El Titán no ataca. En la subfase de resolución de combate, a todos los efectos ha ganado el jugador de Khemri por 2 puntos. Si el oponente también ganase automáticamente (p.e. también tiene un Titán de Khemri o un Gigante), el combate se considera empate a todos los efectos (se ignoran músicos).
6 Mandíbulas devoradoras. Cambia “Elige una miniatura en contacto peana con peana con el Titán de Khemri. Esa miniatura recibe un impacto de F8, Ataques mágicos. Si se obtiene un 6, la miniatura muere automáticamente (es como un Golpe Letal pero se aplica a miniaturas de todos los tamaños). Se permiten Tiradas de Salvación especial” por “ Todas las miniaturas enemigas en contacto con el Titán deben superar un chequeo de Iniciativa inmediatamente o recibir una herida que Anula Armaduras”.
7 Hambre devoraalmas. cambiar “Se trata de un ataque de aliento que usa la plantilla de lágrima (pese a estar en combate cuerpo a cuerpo). Sitúa la parte estrecha de la plantilla en un punto del frontal de la peana. Las miniaturas bajo la plantilla se ven afectadas por el Hambre. Lanza 1D6 por cada una de esas miniaturas; con un 5+, la miniatura sufre 1D6 heridas con la regla Anula armadura” por “ Resuelve un único impacto de F10 con heridas múltiples 1D6 contra una unidad en contacto”.

PERSONAJES ESPECIALES: Propondremos algunos cambios pequeños respecto algunos personajes especiales para acercarlos más a los originales.

Personaje Especial: Arkhan el Negro

- Cambiar. **Inclusión:** Cambiar “Arkhan el Negro ocupa una opción de Comandante en un ejército de Reyes Funerarios. Arkhan debe ser el General y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General” por “Arkhan el Negro cuenta como un Rey Funerario y como un Sumo Sacerdote Funerario, por lo que puede ser el General del Ejército o su Hierofante (pero no ambas cosas a la vez)”.
- Disminuir. **Coste.** Bajar de 375 a 370 puntos.
- Añadir. **Objetos mágicos.** *Báculo de Nagash.* Permite, cada turno, guardar un dado de Magia en su fase propia y usarlo como dado extra de dispersión en el siguiente

turno enemigo; también puede, cada turno, guardarse un dado de dispersión en la fase de magia enemiga y usarlo como dado extra de magia en su siguiente fase propia.

- Cambiar. **Objetos mágicos.** *Liber Mortis*. Cambiar “Adicionalmente a los hechizos que conozca del Saber de la Muerte, Arkhan puede lanzar el Cántico de la Invocación de Djedra; si éste se hace sobre una unidad de Guerreros Esqueleto (pero no sobre otras unidades, ni siquiera Guardia del Sepulcro ni Caballería), se recuperan 2D6 esqueletos (en vez de lanzar 2D6 y elegir el dado más alto). Mediante el Cántico de la Invocación, Arkhan puede aumentar el tamaño de las unidades de Guerreros Esqueleto por encima de su tamaño inicial” por “Arkhan se considera un Hechicero de quinto nivel a los efectos. Conoce 5 hechizos y genera 5 dados de energía y 3 de dispersión.
- Eliminar. **Reglas especiales.** *Hierofante*. Pese a no poder entonar cánticos por sí solo (necesita el Libro de Nagash), Arkhan se considera el Hierofante del ejército a todos los efectos.
- Eliminar. **Reglas especiales.** *Inclusión de Sacerdotes*. Puedes incluir Sacerdotes y Sumos Sacerdotes de la forma habitual en el ejército (simplemente, Arkhan es el Hierofante).

Personaje Especial: Apophas

Hay algunos stats distintos entre esta adaptación y el original que proponemos que vuelvan a ser como antes. Adicionalmente proponemos bajarle un poco el precio que nos parece alto.

- Cambiar. **Stats.** Bajar de R4 a R3. Subir de H3 a H4. Subir de A4 a A5.
- Disminuir. **Coste.** Bajar de 200 a 180 puntos.

Personaje Especial: Gran Hierofante Khatep

En este caso, a pesar de que la adaptación se aleja del original, dado que el original se puede construir en sexta con un Sumo Sacerdote normal con objetos mágicos, nos quedaremos con la adaptación, aunque cambiaremos un detalle.

- Cambiar. **Inclusión.** Cambiar “Puedes incluir a Khatep, Gran Hierofante de Khemri en tu ejército, como una opción de Comandante. Debe ser el Hierofante del ejército (¡lógicamente!)” por “Puedes incluir a Khatep, Gran Hierofante de Khemri en tu ejército, como una opción de Comandante y una de Héroe adicional. Debe ser el Hierofante del ejército (¡lógicamente!).
- Cambiar. **Magia.** Cambiar “Es un hechicero de nivel 4 (para dispersar)” por “Es un Sumo Sacerdote”.

Personaje Especial: Ramhotep el Visionario

Esta adaptación queda en espera a expensas de que decidáis el funcionamiento exacto que queréis que tengan los Necrotectos.

Nueva Lista: No Muertos Clásicos (RF)

Comandantes

0-1 Nigromante No Muerto. (Tiene el perfil y reglas de un Sumo Sacerdote, pero recalcula su coste según este nuevo perfil:

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
(Sumo Sacerdote original)	10	3	3	3	3	3	2	1	9
Nigromante No Muerto	15	6	6	5	5	4	8	5	10

Se considera hechicero de nivel 3. Se considera como un Sumo Sacerdote a efectos de cánticos. Debe ser el Hierofante.

Héroes

Sacerdote

Vampiro neonato (Copiar de CV Von Carstein).

Espectro (Copiar de CV).

Básicas

Guerreros esqueleto. (Añadir la opción de Guardia Esquelética)

Caballería ligera esquelética.

Zombis. (Copiar de CV)

Necrófagos (Copiar de CV)

Especiales

Momias

Carroñeros

Caballeros No Muertos (Copiar de Caballeros Negros CV)

Guardia del Sepulcro

Carros esqueléticos

Singulares

Espectros (Copiar de CV)

Lanzacráneos

Monturas

Carro

Dragón Zombi (copiar de Condes Vampiro)

ERRATAS:

Finalmente os presentamos las erratas que Nama ha recopilado de la primera edición de MdNR para que os hagáis una idea de todos los cambios que van a producirse al final de esta fase de revisión. El número entre paréntesis hace referencia a la página de MdNR Reyes Funerarios de Khemri en la que se encuentra dicha errata.

(5) Inclusión

[...] En algunos casos (especialmente personajes especiales) se indica que una miniatura o unidad puede ocupar alguna opción adicional; por ejemplo, ~~el Titán de Khemri ocupa dos opciones de unidad Singular~~ Settra ocupa dos opciones de Comandante.

(10) Entonar cánticos

~~A excepción del proyectil mágico, los cánticos no pueden afectar a una misma unidad más de una vez por fase de magia.~~ Puedes lanzar con éxito el Cántico de la Invocación o el Cántico de la Venganza sobre una misma unidad en una misma fase de magia. Sin embargo, el Cántico del Embate y el Cántico del Apremio sólo se pueden lanzar una vez (con éxito) en cada unidad en una misma fase de magia. Esto quiere decir que una unidad se puede ver afectada una única vez por el Cántico del Apremio de Mankara ~~de Invocación de Djedra~~; puede ser que lo intente un Sacerdote, sea dispersado, y luego lo lance otro Sacerdote; pero si el primero tiene éxito, no se puede entonar el cántico de nuevo en esa unidad esa fase de magia.

(14) Icono del Héroe

Sólo personajes en carro. El carro pasa a tener Potencia de Unidad 4 (que, cuando va montado por el personaje, hace un total de Potencia 5). Puede cogerse además de otro Objeto Hechizado.

(22) Guardia del Sepulcro

Armas: Arma de mano. Pueden llevar alabarda ~~(+1/m)~~ (+2/m).

(22) Ushabti

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Alabarda (+5/m). En caso de que lleven Alabarda, ~~su fuerza "natural" será de 6 (incluso para chequeos de Fuerza)~~ se considera que tienen F6 (5+1) a todos los efectos, incluyendo chequeos de Fuerza, etc.

(25) Arca de las Almas

Fulgor de los Muertos.

[...] Ten en cuenta que esto NO es un chequeo de Liderazgo ni un chequeo de psicología, por lo que las miniaturas con Sangre Fría no podrán usar 3 dados y descartar el más alto, y

las miniaturas que superen automáticamente los chequeos de Liderazgo no serán inmunes al fulgor ~~(a no ser que sean Inmunes a psicología)~~.

(26) Lanzacráneos

Reglas especiales.

Catapulta. Sigue todas las reglas de la Catapulta, salvo las excepciones aquí indicadas. Ten en cuenta que una Catapulta que haya disparado en fase de Magia y obtenga Problemas y no pueda disparar “hasta final de turno”, no puede disparar en esa fase de Magia, pero podrá disparar de forma normal en la fase de disparo (consulta el Cántico del Embate de Horekhah)