



GRAND ALLIANCE: CHAOS

Errata oficial, marzo de 2018

La siguiente errata corrige errores del *Grand Alliance: Chaos*. 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.

Págs. 8-17 – Everchosen

Estos warscrolls ya no tienen vigencia. Usa en su lugar los warscroll del *Battletome: Everchosen*.

Pág. 23 – Godsworn Champions of Ruin

Cambia el primer punto bajo Organización por:

"1 unidad elegida de la siguiente lista: Daemon Prince, Chaos Lord en Manticore, Chaos Sorcerer Lord en Manticore, Chaos Sorcerer Lord, Lord of Chaos, Chaos Lord en Daemonic Mount"

Págs. 27 y 187 – Daemon Prince, Invocar

Daemon Prince

Elimina este hechizo.

Pág. 27 – Daemon Prince, claves

Añade la clave **SLAVES TO DARKNESS** a todas las listas de claves del Daemon Prince.

Págs. 46-156 – Bloodbound de Khorne, Daemons de Khorne, Arcanites de Tzeentch, Daemons de Tzeentch, Nurgle Rotbringers y Daemons de Nurgle

Estos warscrolls ya no tienen vigencia. Usa en su lugar los warscrolls de *Battletome: Blades of Khorne*, *Battletome: Disciples of Tzeentch* y *Battletome: Maggotkin of Nurgle*.

Págs. 158-190 – Huestes de Slaanesh y Daemons del Chaos

Elimina los siguientes hechizos de invocación:

- Invocar Keeper of Secrets
- Invocar Herald of Slaanesh
- Invocar Seeker Herald
- Invocar Hellflayer
- Invocar Exalted Herald
- Invocar Fiends of Slaanesh
- Invocar Daemonettes
- Invocar Seekers
- Invocar Seeker Chariot
- Invocar Exalted Chariot

- Invocar Furies
- Invocar Soul Grinder

Pág. 175, 177 – Daemonettes, Seekers, Icon Bearer

Cambia por:

"Las miniaturas de esta unidad pueden ser portaiconos. Si la tirada sin modificar de un chequeo de acobardamiento de una unidad que incluya algún portaiconos es 1, puedes añadir 1D6 miniaturas a esa unidad y no huye ninguna miniatura de la unidad durante esa fase de acobardamiento."

Pág. 183 – Hellstriders of Slaanesh, Estandarte del Éxtasis

Cambia la última frase de reglas por:

"Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de las miniaturas enemigas que estén a 6" o menos de cualquier unidad amiga con algún Estandarte del Éxtasis."

Págs. 195-216; 218-221; 226 – Hojas de unidad y de batallón

Estas hojas de unidad y de batallón ya no están en uso. Han sido reemplazados con las hojas de unidad y de batallón del *Tomo de batalla: Beasts of Chaos*.

Pág. 196 – Beastlord, Trofeo macabro

Añade lo siguiente:

"Una misma unidad no puede beneficiarse de esta habilidad de mando más de una vez por fase."

Pág. 197 – Great Bray-Shaman, Dominio salvaje

Cambia este hechizo por:

"Contraevolución. El Bray-Shaman amplifica el salvajismo y las partes animales de la psique de sus enemigos hasta que son poco más que bestias aullantes

Contraevolución tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 18" o menos, visible para el lanzador y que no esté a 3" o menos de ninguna unidad amiga. Tu oponente mueve esa unidad 2D6 pulgadas. Además, la unidad debe acabar ese movimiento tan cerca como le sea posible de la miniatura del ejército del lanzador que estuviera más cerca de la unidad cuando empezó ese movimiento."

Pág. 206 – Doombull, La llamada del matarife
Añade lo siguiente:
“Una misma unidad no puede beneficiarse de esta habilidad de mando más de una vez por fase.”

Págs. 214, 215, 216, 219, 221 y 226 – Centigors, Razorgors, Chaos Warhounds, Jabberslythe, Chimera, Cockatrice.
Estas hojas de unidad quedan fuera de uso. Han sido reemplazadas por las hojas de unidad aparecidas en *Tomo de batalla: Beasts of Chaos*

Págs. 217, 223 y 225 – Harpies, Slaughterbrute y Mutalith Vortex Beat. Claves
Añade **MONSTERS OF CHAOS** a la lista de claves.

Pág. 225 – Mutalith Vortex Beast, Aura de mutación
Cambia el resultado número 6 por:
“*Nuevo engendro.* La unidad objetivo sufre 1D6 heridas mortales. Si estas heridas mortales eliminan a una o más miniaturas, despliega un **CHAOS SPAWN** a 3" o menos de la unidad objetivo y añádelo a tu ejército.”
Nota: esta errata también se aplica a la Mutalith Vortex Beast de Tzeentch.

Págs. 236-299 – Hojas de unidad y de batallón
Estas hojas de unidad y de batallón ya no están en uso. Han sido reemplazados con las hojas de unidad y de batallón del *Tomo de batalla: Skaven*.

Pág. 239 – Thanquol y Boneripper, Bendiciones de la Rata Cornuda
Añade lo siguiente:
“No puedes elegir a la misma unidad para beneficiarse de esta habilidad de mando más de una vez por fase.”

Pág. 241 – Lord Skreech Verminking, El Temible Decimotercer Hechizo
Cambia este hechizo por:
“**El Temido Decimotercer Hechizo.** *El tejido de la realidad se rasga con un sonido enfermizo, retorcido por el poder mutador de la Gran Rata Cornuda.*”

El Temido Decimotercer Hechizo tiene dificultad de lanzamiento 8. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 13" o menos y visible para el lanzador y tira 13 dados; la unidad sufre 1 herida mortal por cada 4+. Si estas heridas mortales eliminan a una o más miniaturas puedes invocar una unidad de Clanrats y añadirla a tu ejército. La unidad invocada consta de una miniatura por cada miniatura eliminada por las heridas mortales de este hechizo. Esa unidad debe desplegarse completamente a 13" o menos de Lord Skreech Verminking y a más de 9" de toda unidad enemiga. La unidad invocada no puede mover en la fase de movimiento subsiguiente.”

Pág. 243 – Screaming Bell, Tañido de condenación
Cambia el resultado número 12 por:
“*El velo tiembla.* Puedes invocar a un **VERMINLORD** al campo de batalla y añadirlo a tu ejército. La unidad invocada debe desplegar completamente a 24" o menos

de esta miniatura y a más de 9" de toda unidad enemiga. Sólo puedes usar este resultado una vez por batalla. Si lo obtienes de nuevo, en vez de eso elige otro resultado entre el 2 y el 11.”

Pág. 250 – Skaven Warlord, ¡Masca-roed sus huesos!
Cambia por:
“Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de la fase de combate. Si lo haces, elige 1 unidad **VERMINUS** amiga que esté completamente a 13" o menos de una miniatura con esta habilidad de mando. Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate (melee weapons) que use esa unidad durante esa fase. No puedes elegir la misma unidad para que se beneficie de esta habilidad de mando más de una vez por fase de combate.”

Pág. 252 – Clanrats, Fuerza en los números
Añade “en lugar de eso” al principio de la segunda frase.

Pág. 281 – Hell Pit Abomination, Tabla de Daño
Cambia el último valor bajo “Wounds Suffered” a “9+”

Págs. 282-292 – Los Clanes Pestilens
Estos warscrolls ya no tienen vigencia. Usa en su lugar los warscroll del *Battletome: Skaven Pestilens*.

Pág. 295 – Skaven Assassin, Asesino oculto
Cambia por:
“En lugar de desplegar esta miniatura en el campo de batalla, puedes dejarla aparte y declarar que despliega oculta como unidad de reserva. Si lo haces, al inicio de una fase de combate puedes desplegar esta miniatura a 1" o menos de una unidad **SKAVEN** amiga formada por 5 miniaturas o más y un atributo Heridas de 1. Si esta miniatura no ha desplegado en el campo de batalla antes del inicio de la cuarta ronda de batalla, se considera eliminada.”

Págs. 300-303 – Las Reglas
Estas reglas ya no tienen vigencia. Utiliza en su lugar las reglas básicas más recientes.