



TOMO DE BATALLA: CITIES OF SIGMAR

ERRATA, JULIO 2021

La siguiente errata corrige errores del *Battletome: Cities of Sigmar*. 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. 39: Magia amplificada

Cambia la regla por:

"Suma 1 a las tiradas de lanzamiento de **MAGOS CITIES OF SIGMAR** que intenten lanzar un hechizo de invocación con una hoja de hechizo permanente".

Pág. 39: Fortormenta

Cambia el rasgo de batalla por el siguiente:

"Fortormenta

En el centro de cada ciudad libre se alza una Fortormenta, una temible ciudadela de los Forjados en la Tormenta.

1 de cada 4 unidades en el ejército puede ser una unidad de la facción **FORJADOS EN LA TORMENTA**. Esas unidades obtienen la clave Ciudades de Sigmar y la clave de ciudad elegida para tu ejército."

UNIDADES DE COALICIÓN

Las unidades de coalición son ignoradas al determinar si las unidades del ejército pertenecen a una única facción. Las unidades de coalición no pueden ser generales con la excepción de **AVENTIS FIRESTRIKE** en un ejército de Hammerhal.

Nota del diseñador: *Las unidades de coalición no son unidades aliadas, por lo que no se les aplican las limitaciones habituales para las unidades aliadas. Esto implica que las unidades de coalición pueden recibir una de las mejoras de tu ejército siempre y cuando tengan las claves adecuadas o sean el tipo de unidad correcto y necesario para recibirla.*

Pág. 39: Guerreros de los reinos

Borra la siguiente frase: "Si estás usando las reglas de *Warhammer Age of Sigmar: Malign Sorcery*, tu ejército deberá ser del mismo Reino Mortal al que pertenece la ciudad".

Pág. 40: El orgullo de Hammerhal

Cambia la regla por:

"No realices chequeos de acobardamiento por las unidades **HAMMERHAL** que estén completamente dentro de su propio territorio".

Pág. 41: Artefactos de poder de Hammerhal, La gema doble,

Aspecto de Aqshy

Cambia la regla por:

"**Aspecto de Aqshy:** Hasta el inicio de tu siguiente fase de héroe, suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques con armas de combate de unidades **HAMMERHAL** amigas completamente a 12" o menos del portador".

Página 42 - Los bosques de la ciudad

Cambiar por:

"1 de cada 4 unidades en un ejército de la Ciudad Viviente puede ser una unidad de coalición (Ver el rasgo de batalla "Fortormenta") de la facción **SYLVANETH**. Esas unidades ganan la clave **CIUDAD VIVIENTE**".

Págs. 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53: Saberes de hechizo

Borra la frase bajo el encabezado.

Pág. 41: Saber de las ascuas

Añadir la siguiente aclaración bajo el encabezado de la tabla: "Solo **MAGOS HAMMERHAL** (incluidas unidades Únicas)".

Pág. 43: Saber de las Hojas

Añade la siguiente aclaración bajo el encabezado de la tabla:

"Solo **MAGOS CIUDAD VIVIENTE** (incluidas unidades Únicas)".

Pág. 44: Fortaleza Aguagrís, Explorador de Ghouls Mere

Cambia la regla por:

"En tu fase de disparo, las unidades amigas completamente a 12" o menos de este general pueden disparar incluso si ya han corrido en el mismo turno".

Pág. 44: Saber de las runas

Cambia la regla por:

"Los **RUNELORDS FORTALEZA AGUAGRÍS** conocen la siguiente plegaria:

Runa de la puntería infalible: Esta plegaria tiene valor de respuesta 2 y alcance 3". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad amiga **MÁQUINA DE GUERRA IRONWELD ARSENAL** amiga a 3" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de héroe, suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con las armas a distancia de esa unidad.

Pág. 45: Saber del humo

Añade la siguiente aclaración bajo el encabezado de la tabla:

"Solo **MAGOS FORTALEZA AGUAGRÍS** (incluidas unidades Únicas)".

Pág. 45: Explosión erosionadora

Añade la siguiente frase al final de la regla:

"(reglas básicas, 28.1.3)"

Pág. 47: Saber del Fénix

Añadir la siguiente aclaración bajo el encabezado de la tabla:

"Solo **MAGOS PHOENICIUM** (incluidas unidades Únicas)".

Pág. 49: Saber de magia oscura

Añadir la siguiente aclaración bajo el encabezado de la tabla:

"Solo **MAGOS ANVILGARD** (incluidas unidades Únicas)".

Pág. 50: Halloween Rasgos de batalla, Canalización arcana

Cambia la regla por:

"Puedes usar esta habilidad de mando una vez por turno al inicio de tu fase de héroe. Si lo haces, elige 1 **HÉROE MAGO HALLOWHEART** amigo y tira un dado. Ese **MAGO** sufre una cantidad de heridas mortales iguales a esa tirada. Adicionalmente, hasta el inicio de tu siguiente fase de héroe, suma la cantidad de heridas mortales sufridas por ese **MAGO** y no negadas a las tiradas de lanzamiento realizadas por otros **MAGOS HALLOWHEART** amigos mientras se encuentren a 12" o menos de ese **MAGO**."

Pág. 51: Saber de Fuegoalbo

Añadir la siguiente aclaración bajo el encabezado de la tabla:

“Solo **MAGOS HALLOWHEART** (incluidas unidades Únicas)”.

Página 52 - Contratos permanentes

Cambiar por:

“1 de cada 4 unidades en un ejército del Ojo de la tormenta puede ser una unidad de coalición (Ver el rasgo de batalla “Fortormenta”) de la facción **KHARADRON OVERLORDS**. Esas unidades ganan la clave **OJO DE LA TORMENTA**”.

Pág. 53: Saber de las águilas

Añadir la siguiente aclaración bajo el encabezado de la tabla:

“Solo **MAGOS OJO DE LA TORMENTA** (incluidas unidades Únicas)”.

Págs. 56-57: Sendero a la gloria

Estas reglas para la campaña Sendero a la Gloria no son compatibles con la última versión de las reglas de Sendero a la Gloria que aparecen en Libro básico. Aún puedes usarlas para jugar una campaña “clásica” de Sendero a la Gloria, o puedes usar las reglas del Libro básico para jugar una campaña “moderna” de Sendero a la Gloria.

Pág. 67: Freeguild Guard

Elimina la segunda frase de la regla Filas apretadas y cambia la regla Muro de lanzas por:

“Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con lanza Freeguilds que tengan como blanco una unidad enemiga que ha realizado un movimiento de carga en el mismo turno”.

Pág. 70: Freeguild Handgunners - Esperar y disparar

Cambiar por:

“Si una unidad enemiga acaba un movimiento de carga a 3” o menos de esta unidad, esta unidad puede recibir la orden desatar un infierno sin que haga falta dar la orden y sin gastar punto de mando alguno”.

Pág. 76: Sorceress on Black Dragon

Añade la siguiente clave a la sección de claves:

“**DRAGÓN**”

Pág. 80: Runelord, Saber de las runas

Cambia la regla por:

“Esta unidad conoce las siguientes plegarias:

Escudo ancestral: Esta plegaria tiene valor de respuesta 2 y alcance 12". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad amiga **DISPOSSESSED** completamente visible para el lanzador y dentro del alcance. La unidad tiene salvaguarda 6+ hasta el inicio de tu próxima fase de héroe.

Ardor de la forja: Esta plegaria tiene valor de respuesta 2 y alcance de 12". Si obtiene respuesta, elige 1 unidad amiga **DISPOSSESSED** completamente visible para el lanzador y dentro del alcance. Hasta el inicio de tu siguiente fase de héroe, mejora el atributo Perforar de las armas de esa unidad en 1.

Pág. 85: Gyrocopters

Añade lo siguiente:

“**ÉLITE:** Las miniaturas de esta unidad pueden dar órdenes a su propia unidad”.

Pág. 101: Sisters of the Watch, Disparar hasta el último momento

Cambia el texto de reglas por:

“Si una unidad enemiga acaba un movimiento de carga a 3” o menos de esta unidad, esta unidad puede recibir la orden desatar un infierno sin que haga falta dar la orden y sin gastar punto de mando alguno”.

Pág. 109: Gyrocopters, Cañón de vapor

Cambia el texto de la habilidad por:

“Antes de atacar con un cañón de vapor, elige 1 unidad enemiga dentro del alcance del cañón de vapor de la miniatura atacante. El atributo Ataques del cañón de vapor de esa miniatura es igual a la cantidad de miniaturas de la unidad enemiga dentro del alcance del cañón de vapor de la miniatura atacante. Todos los ataques realizados con ese cañón de vapor deben tener como blanco esa unidad enemiga”.

Pág. 92: Dreadlord en Black Dragon

Cambia la tabla de daño por:

TABLA DE DAÑO			
Heridas recibidas	Move	Temibles fauces	Garras afiladas cual cuchillas
0-3	14"	1+	6
4-6	12"	2+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	5+	2

Pág. 92: Dreadlord en Black Dragon

Añade la siguiente clave a la sección de claves: “**DRAGÓN**”.

Pág. 99: Scourgerunner Chariots, High Beastmaster

Cambia la regla por:

“Si esta unidad tiene 3 miniaturas o más, 1 miniatura de esta unidad puede ser un High Beastmaster. Suma 1 a las tiradas para impactar en ataques con armas a distancia de esa miniatura”.