

# Última actualización: 31/12/2023

Entre paréntesis, la página original (MDNR) en la que está la errata o aclaración.

Estas erratas son totalmente válidas a todos los efectos, como si estuvieran impresas en el propio libro.

<b>Últimos cambios añadidos (31/12/2023)</b>	<b>10</b>
<b>Aliados (2022)</b>	<b>11</b>
<b>Altos Elfos (2022)</b>	<b>12</b>
(En todos los personajes)	12
(5) Perfil de las unidades	12
(6) Etéreo	12
(7) Fila Adicional	12
(9) Llamas del Fénix	12
(17) Mago	12
(18) Lanceros	12
(19) Guardia del Mar de Lothorn	12
(19) Espadachines	13
(21) Leones de Guerra	13
(26) Merwyrn	13
(27) Fénix Corazón Gélido	13
(27) Fénix Pico Llameante	13
(51) Korhil	13
(64) Tyrion	13
<b>Bretonia (2023)</b>	<b>14</b>
(21) Caballeros a Pie	14
<b>Condes Vampiro (2023)</b>	<b>15</b>
(32) Caballeros Sangrientos	15
<b>Culto de Slaanesh (2023)</b>	<b>16</b>
(8) El General	16
(10) Objetos mágicos élficos	16
(13) Monturas	16
(23) Guerreros del Caos	16
(27) Caballeros del Caos de Slaanesh	16
<b>Elfos Oscuros (2023)</b>	<b>17</b>
(7) Petrificar	17
(16) Capitán de Arca Negra	17
(23) Medusa	17
(25) Caldero	17
(37) Malekith	17
(60) Patrulla de vigilancia	17

(61) Culto de Slaanesh, Objetos mágicos	17
(62) Culto de Slaanesh, Comandantes	17
(68) Capitán de Arca Negra	18
<b>Elfos Silvanos (2022)</b>	<b>19</b>
(11) Colgante de Ámbar	19
(17) Milenario	19
(18) Cantor de los Árboles	19
(25) Hermanas de la Espina	19
(38) Naestra y Araham	19
(43) Orion	19
<b>Enanos (2023)</b>	<b>21</b>
<b>Enanos del Caos (2023)</b>	<b>22</b>
<b>Hombres Lagarto (2023)</b>	<b>23</b>
(6) Reglas Especiales	23
(18) Enjambres de la Jungla	23
(20) Eslizones Camaleón	23
(21) Cocodrilos	23
(26) Salamandras	23
<b>El Imperio (2023)</b>	<b>24</b>
(19) Maestro Hechicero	24
(97) Variante Heróica	24
<b>Mercenarios (2023)</b>	<b>25</b>
(6) Petrificar	25
(20) Ogros Toro	25
(20) Tripasduras	25
<b>Orcos y Goblins (2023)</b>	<b>26</b>
(12) ¡Allá vamo!	26
(21) Kaudillo Goblin Silvano	26
(96) Variante Ancestral	26
(97) Variante Heróica	26
<b>Regimientos de Renombre (2022)</b>	<b>27</b>
(10) Amazonas de Anakonda	27
(13) Artillería a caballo de Bronzino	27
(17) Asarnil, Señor de los Dragones	27
(19) Ballesteros de Asedio de Braganza	27
(28) Compañía Dragón de Ulther	27
(29) Compañía Maldita	27
(38) Gigantes de Albión	27
(48) Hombres Pájaro de Catrazza	28
(50) Incursores de Tichi Huichi	28
(51) Jinetes de Lobo de Oglah Khan	28
(53) Legión Perdida de Pirazzo	28

(55) Marco Colombo	28
(56) Matadores Pirata de Drong el Largo	28
(60) Orcos Akorazados de Ruglud	29
(61) Perros del Desierto de Al Muktar	29
(63) Sacerdotisa Serpiente	29
(65) Tiradores de Miragliano	29
<b>Reino del Caos: Bestias (2021)</b>	<b>30</b>
(Varios puntos del libro) Marca de Khorne	30
(4) Elección de personajes	30
(5) Mercenarios	30
(6) Ataques flamígeros	30
(6) Elige el General	30
(8)(+) Ataques Aleatorios	30
(8) Movimiento Aleatorio	30
(8) Petrificar	31
(8) Ansia de Sangre	31
(8) Cólera de la Tormenta	31
(9) Emboscada	31
(9) Aura Demoníaca	31
(9) Inestabilidad Demoníaca	31
(10) La magia del Caos, Saberes de la magia	31
(13) Saber de Tzeentch	32
(13) Fuego Naranja de la Transición	32
(13) Fuego Índigo del Cambio	32
(14) Bebedora de Sangre	32
(14) Maza de la Inmundicia	32
(15) La Mirada de los Dioses	32
(15) Gema de la Seducción	32
(15) Báculo de la Mutabilidad	32
(16) Cráneo de la Muerte	32
(16) Totem virulento	33
(17) Recompensas Demoníacas	33
(17) Disrupción del Caos	33
(17) Rompehechizos	33
(17) Collar de Khorne	33
(18) Mutaciones del Caos	33
(18) Brazo Adicional	33
(18) Tentáculo	34
(19) Caballo de Guerra	34
(19) Corcel del Caos	34
(21) Palanquín de Nurgle	34
(22) Minotauro de la Condenación	34

(23) Caudillo Hombre Bestia	34
(23) Gran Chamán del Rebaño	34
(23) Devorador de Almas	34
(26) Señor del Caos	34
(26) Gran Hechicero del Caos	35
(27) Portaestandarte de Batalla	35
(27) Minotauro Destripador	35
(28) Beligor	35
(28) Chamán del Rebaño	35
(29) Heraldito Demoníaco	35
(30) Paladín del Caos	36
(30) Hechicero del Caos	36
(31) Caudillo Bárbaro	36
(31) Caudillo Centauro	36
(32) Manada de Bestias	36
(34) Bestigors	37
(34) Arpías	37
(35) Carro de Tuskgors	37
(36) Centigors	37
(36) Minotauros	37
(37) Pieldelobo	37
(39) Estrujasangres	37
(40) Portadores de Plaga	38
(40) Nurgletes	38
(40) Bestia Demonio de Nurgle	38
(41) Carromato de Plaga	38
(42) Incineradores	38
(43) Diablillas Montadas	38
(43) Diablos de Slaanesh)	38
(44) Bárbaros	39
(46) Guerreros del Caos	39
(46) Caballeros del Caos	39
(47) Revientacráneos de Khorne	39
(47) Carro del Caos	39
(49) Engendro del Caos	39
(49) Engendro Gigantesco	39
(50) Cigor	39
(50) Gorgona	40
(52) Gigante del Caos	40
(54) Quimera	40
<b>Reino del Caos: Demonios (2021)</b>	<b>41</b>
(Varios puntos del libro) Marca de Khorne	41

(8)(+) Ataques Aleatorios	41
(8) Movimiento Aleatorio	41
(8) Petrificar	41
(14) Bebedora de Sangre	41
(15) Gema de la Seducción	41
(15) Báculo de la Mutabilidad	42
(17) Recompensas Demoníacas	42
(17) Disrupción del Caos	42
(17) Collar de Khorne	42
(18) Mutaciones del Caos	42
(18) Brazo Adicional	42
(18) Tentáculo	42
(19) Corcel del Caos	43
(21) Trono Sangriento de Khorne	43
(24) Gran Chamán del Rebaño	43
(24) Minotauro de la Condenación	43
(25) Caudillo Hombre Bestia	43
(26) Señor del Caos	43
(26) Gran Hechicero del Caos	43
(27) Portaestandarte de Batalla	43
(28) Heraldito Demoníaco	44
(28) Minotauro Destripador	44
(29) Beligor	44
(29) Chamán del Rebaño	44
(30) Paladín del Caos	44
(30) Hechicero del Caos	45
(31) Caudillo Bárbaro	45
(31) Caudillo Centauro	45
(33) Nurgletes	45
(34) Incineradores	45
(35) Diablillas Montadas	45
(36) Centigors	46
(36) Diablos de Slaanesh	46
(37) Bestia Demonio de Nurgle	46
(37) Carromato de Plaga	46
(38) Manada de Bestias	46
(40) Bestigors	47
(40) Arpías	47
(41) Mastines del Caos	47
(41) Carro de Tuskgors	47
(42) Centigors	47
(47) Revientacráneos de Khorne	47

(47) Carro del Caos	47
(48) Carro Flamígero de Tzeentch	48
(48) Cañon de Craneos	48
(49) Desollador Infernal	48
(50) Trolls Biliosos	48
(50) Zánganos de Plaga	48
(51) Engendro del Caos	49
(51) Engendro Gigantesco	49
(52) Cañon Infernal	49
(52) Gigante del Caos	49
(54) Quimera	49
(56) Legión Demoníaca, Reglas especiales	49
(56) Legión Demoníaca, Héroes	50
<b>Reino del Caos: Mortales (2021)</b>	<b>51</b>
(Varios puntos del libro) Marca de Khorne	51
(8) Movimiento Aleatorio	51
(8) Petrificar	51
(17) Recompensas Demoníacas	51
(18) Mutaciones del Caos	51
(23) Señor del Caos	51
(23) Gran Hechicero del Caos	51
(26) Minotauro de la Condenación	52
(27) Caudillo Hombre Bestia	52
(27) Gran Chamán del Rebaño	52
(28) El Portaestandarte de Batalla	52
(28) Paladín del Caos	52
(29) Paladín Legendario del caos	52
(29) Hechicero del Caos	52
(30) Caudillo Bárbaro	52
(31) Heraldito Demoníaco	53
(32) Minotauro Destripador	53
(33) Beligor	53
(33) Chamán del Rebaño	53
(37) Carro del Caos	53
(38) Malditos	53
(39) Templete	53
(43) Bestia Demonio de Nurgle	54
(46) Diablos de Slaanesh	54
(48) Manada de Bestias	54
(50) Bestigors	54
(50) Arpías	54
(50) Carro de Tuskgors	54

(51) Centigors	55
(54) Trolls Biliosos	55
(54) Sapodragón	55
(56) Gigante del Caos	55
<b>Reino del Caos: Paladines (2021)</b>	<b>56</b>
(Varios puntos del libro) Marca de Khorne	56
(35) Los Escribas Azules	56
(37) Festus	56
(43) Ghorros Pezuñabélica	56
(53) Gorthor	56
(56) Harald Martillo de Tormenta	56
(59) Kairos Tejedestinos	57
(66) Kholek Comesoles	57
(73) Mordrek el Condenado	57
(74) Mordbidex Doblenacido	57
(76) Morghur, Señor de las Calaveras	57
(78) Orghotts	57
(80) Sayl el Desleal	57
(88) Skarr Irasangrienta	58
(91) Tamurkhan	58
(101) Wulfrik	58
<b>Reino del Caos: Khorne (2022)</b>	<b>59</b>
(Varios puntos del libro) Marca de Khorne	59
(8) Movimiento Aleatorio	59
(8) Petrificar	59
(9) Emboscada	59
(13) Mutaciones del Caos	59
(20) El Portaestandarte de Batalla	59
(21) Beligor	59
(22) Herald Demoníaco	60
(23) Chamán del Rebaño	60
(27) Carro del Caos	60
(28) Manada de Bestias	60
(30) Bestigors	60
(30) Arpías	60
(31) Carro de Tuskgors	60
(35) Centigors	61
(35) Minotauros	61
(43) Gorgona	61
(48) Cañon de Craneos	61
(49) Cigor	61
<b>Reino del Caos: Nurgle (2022)</b>	<b>62</b>

(8) Movimiento Aleatorio	62
(8) Petrificar	62
(9) Emboscada	62
(14) Mutaciones del Caos	62
(21) Caudillo Hombre Bestia	62
(21) Gran Chamán del Rebaño	62
(22) Paladín Legendario del Caos	62
(22) El Portaestandarte de Batalla	63
(22) Paladín del Caos	63
(23) Hechicero del Caos	63
(23) Heraldito Demoníaco	63
(30) Manada de Bestias	63
(32) Bestigors	63
(32) Arpías	63
(37) Bestia Demonio de Nurgle	64
(41) Centigors	64
(42) Trolls Biliosos	64
(47) Gorgona	64
(52) Zánganos de Plaga	64
(53) Cigor	64
<b>Reino del Caos: Slaanesh (2022)</b>	<b>65</b>
(8) Movimiento Aleatorio	65
(8) Petrificar	65
(11) Espada Demonio de Slaanesh	65
(14) Mutaciones del Caos	65
(22) El Portaestandarte de Batalla	65
(22) Paladín Legendario del Caos	65
(22) Hechicero del Caos	65
(23) Heraldito Demoníaco	66
(30) Manada de Bestias	66
(32) Bestigors	66
(32) Arpías	66
(35) Diablos de Slaanesh)	66
(36) Cruzainfiernos	66
(39) Centigors	67
(40) Desollador Infernal	67
(51) Cigor	67
<b>Reino del Caos: Tzeentch (2022)</b>	<b>68</b>
(8) Petrificar	68
(14) Mutaciones del Caos	68
(32) Arpías	68
(51) Cigor	68

<b>Reinos Ogros (2023)</b>	<b>69</b>
(7) Ristra de escopetas	69
(9) Burlamuertes	69
(21) Tirasobras	69
(22) Escupehierros	69
(37) Grasientus	69
<b>Reyes Funerarios (2023)</b>	<b>70</b>
(24) Hierotitán	70
<b>Skavens (2023)</b>	<b>71</b>
(16) Gran Rata Pestilente	71
(20) Señor de las Alimañas	71
(24) Pebetero de Plaga	71
(26) Grupos de Apoyo	71
(27) Lanzallamas de Disformidad	71
(27) Picadora de Condenación	72
(32) Ratas Ogro de Asalto	72
(79) Pozo Infernal	72

# Últimos cambios añadidos (31/12/2023)

Se han actualizado las erratas:

- Altos Elfos: Aclaración en Leones de Guerra y la inclusión de Korhil. Errata en Korhil.
- Hombres Lagarto: Erratas en Enjambres de la Jungla, Eslizones camaleón, Cocodrilos y Salamandras.
- Imperio: Errata en Maestro Hechicero (coste del Huracanum Celestial) y Variante Heróica.
- Orcos y Goblins: Errata en Kaudillo Goblin Silvano. Aclaración en ¡Allá Vamoz!. Errata de Objetos Mágicos en las variantes Ancestral y Heróica.
- Reino del Caos: Los Diablos de Slaanesh y las Bestias Demonio de Nurgle pasan a ser de tamaño 1 en vez de formar unidades (inclusión 2x1 si tu general tiene esa marca). El Cañón de Cráneos de Khorne baja de alcance a 40cm y baja de coste a 200 puntos.
- Reinos Ogros. El Escupehierros gana la regla de "recarga" de los Sueltafuegos (cuando haya disparado, necesita estar un turno entero recargando para poder volver a disparar el cañón).

Aliados (2022)

# Altos Elfos (2022)

## (En todos los personajes)

Cuando dice "Puede llevar hasta X puntos en objetos mágicos u honores" debería decir "Puede llevar cualquier combinación de objetos mágicos y/u Honores de hasta X puntos".

## (5) Perfil de las unidades

En Inclusión, cambiar "por ejemplo, un Mago Dragón ocupa una opción de Comandante y una de Héroe." por "por ejemplo, Teclis ocupa una opción de Comandante y una de Héroe".

## (6) Etéreo

Eliminar "Tienen Ataques mágicos".

En la siguiente frase, añadir: "No pueden ser heridas, salvo por Ataques mágicos o de otras criaturas etéreas (ten en cuenta que los Etéreos no hacen ataques mágicos, así que no anulan la salvación especial de los demonios por ejemplo)."

## (7) Fila Adicional

En Fila Adicional añadir aclaración:

"Los Altos Elfos +++que tengan la regla Fila Adicional+++ luchan...".

## (9) Llamas del Fénix

Donde pone "Si no es dispersado, el siguiente turno..." debe decir "Si no es dispersado, al inicio de la siguiente fase de magia del jugador que lo ha lanzado..."

## (17) Mago

El coste del Dragón Solar es +250 puntos, no +210.

## (18) Lanceros

En el perfil la armadura debería ser 6+, no 5+.

## (19) Guardia del Mar de Lothorn

En el perfil la armadura debería ser 6+, no 5+.

## (19) Espadachines

En el perfil la armadura debería ser 6+, no 5+.

## (21) Leones de Guerra

En Inclusión, añadir al final: "Korhil también permite incluir una unidad de Leones de Guerra pese a no tener el honor Guardia del León."

## (26) Merwyrn

Eliminar Ataques envenenados.

Cuesta 200 puntos, no 275.

## (27) Fénix Corazón Gélido

En Inclusión pone "Félix Pico Llameante" y debería poner "Fénix Corazón Gélido".

## (27) Fénix Pico Llameante

En Resurrección, cuando habla de retirar como baja debido a magia, disparo o proyectiles, añadir "o en combate cuerpo a cuerpo al sufrir una última herida".

En Aura de fuego, añadir aclaraciones: " añadir "Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, +++antes incluso de declarar desafíos,+++ toda miniatura [...] +++Estos impactos cuentan para la resolución de combate.+++"

## (51) Korhil

En Inclusión, añadir "No puede ser el General".

Eliminar la sección "Honor". Korhil no tiene ninguno de los Honores (ni Puro de Corazón, ni Guardia del León).

## (64) Tyrion

En Inclusión añadir: "Tyrion siempre es el General (no hace falta hacer Intrigas en la Corte)."

En Coste, sustituir "550 puntos (550 puntos Tyrion, +35 Malhandir)" por "550 puntos (más el coste de Malhandir, +26 ó +35)".

# Bretonia (2023)

## (21) Caballeros a Pie

Rebajar coste a 8 puntos por miniatura.

# Condes Vampiro (2023)

## (32) Caballeros Sangrientos

En Honor Marcial, añadir aclaración: "Si hay algún personaje Dragón Sangriento, éste tiene la obligación de lanzar o aceptar el desafío antes que los Caballeros Sangrientos o el Castellano."

# Culto de Slaanesh (2023)

## (8) El General

Sustituye por: "Ignora las reglas habituales para elegir el General. Si incluyes a Morathi, ella es la General del ejército. Si no incluyes a Morathi pero hay alguna Gran Hechicera, una Gran Hechicera debe ser la General del ejército. Si no incluyes a Morathi ni a ninguna Gran Hechicera, debes elegir una Hechicera como la General del ejército (así que como mínimo debes incluir a Morathi, una Gran Hechicera o una Hechicera). La General siempre debe tener la Marca de Slaanesh."

## (10) Objetos mágicos élficos

En Talismanes, eliminar Gema de la Seducción. El objeto correcto con su texto correcto aparece en la sección de objetos de Slaanesh.

## (13) Monturas

El Diablo de Slaanesh tiene 3H, no 43H.

## (23) Guerreros del Caos

En Marca, eliminar "(+20)". El coste de la Marca está ya incluido en Coste (no es opcional).

## (27) Caballeros del Caos de Slaanesh

Cambiar "Una única unidad de Caballeros del ejército con Portaestandarte puede..." por "El Portaestandarte puede..."

# Elfos Oscuros (2023)

## (7) Petrificar

Añadir al final: "Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida."

## (16) Capitán de Arca Negra

En su perfil, la armadura es de "-", no 5+. Es 5+ si compra armadura ligera y capa de dragón marino.

Algunos de los costes son incorrectos, deberían ser +4 para arma de mano adicional y +2 para armadura ligera.

## (23) Medusa

En Armas de proyectiles, añadir aclaración: "Ten en cuenta que Petrificar se considera arma de proyectiles a todos los efectos, así que si Petrifica no puede disparar con el arco."

## (25) Caldero

En Moviendo el Caldero añadir aclaración: "La dotación del Caldero no puede declarar cargas (ni cargar forzosamente pese a tener Furia Asesina)".

## (37) Malekith

En el perfil pone 3A y debería poner 4A

## (60) Patrulla de vigilancia

En Comandantes, añadir: "Puedes incluir un comandante menos de lo habitual (así, a 2500 puntos no puedes incluir ninguno, a 3000 sólo uno, etc)."

## (61) Culto de Slaanesh, Objetos mágicos

En los Nuevos objetos mágicos, añadir Espada Demonio y látigo del Placer. Se sobreentiende por "los objetos sólo marca de Slaanesh", pero mejor añadirlos en la lista de recordatorio.

## (62) Culto de Slaanesh, Comandantes

En Gran Hechicera, añadir: "No puede ir en mantícora".

## (68) Capitán de Arca Negra

En su perfil, la armadura es de "-", no 5+. Es 5+ si compra armadura ligera y capa de dragón marino.

El coste del equipo está mal, es +4 por arma de mano adicional, +2 por armadura ligera y +6 por capa de dragón marino.

# Elfos Silvanos (2022)

## (11) Colgante de Ámbar

Añadir al final aclaración: "...incluso aunque hayan cargado o tengan alguna habilidad que le permita atacar primero."

## (17) Milenario

En Inclusión, eliminar la frase: "Ten en cuenta que, al ser un Monstruo (aunque sea Personaje), un Milenario nunca puede unirse a una unidad."

Añadir la regla especial: "Solitario. El Milenario no puede unirse nunca a unidades."

## (18) Cantor de los Árboles

En Estirpes, donde dice "Cada Aeda" debería decir "Cada Cantor de los Árboles".

## (25) Hermanas de la Espina

En Monturas, debe indicar "montan en Corcel de Isha", no corcel élfico.

En Reglas Especiales, Espíritu del bosque añadir la misma aclaración que con los Kurnous: "Espíritu del bosque. Ten en cuenta que la regla se aplica a la miniatura entera, por lo que los Corceles también tienen Ataques mágicos."

## (38) Naestra y Araham

En Arco de Arhaan, cambiar "(y, como las demás catapultas, la miniatura bajo el orificio central recibe impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D6)" por "(a diferencia de las demás Catapultas, la miniatura bajo el orificio central recibe el mismo impacto que las demás)"

## (43) Orion

En "La cacería salvaje", eliminar la frase "Orión no puede unirse a unidades (salvo a sus Mastines, si los lleva)". Sí que puede, obviamente sólo a unidades con Espíritu del Bosque. Además, mientras esté en la unidad, ésta pasa a ser Indesmoralizable.



Enanos (2023)

Enanos del Caos (2023)

# Hombres Lagarto (2023)

## (6) Reglas Especiales

Eliminar "Enjambre".

## (18) Enjambres de la Jungla

Sustituir regla especial "Enjambre" por: "Inmune a desmoralización. Hostigadores. Solitario: Ningún personaje puede unirse a esta unidad."

## (20) Eslizones Camaleón

El tamaño de peana es incorrecto, debería ser Infantería (20x20mm).

## (21) Cocodrilos

En Potencia de unidad, donde pone "Cuidador saurio" debería poner "Cuidador".

En Armadura, eliminar "El Cuidador Saurio tiene una Tirada de salvación por armadura de 6+ por Piel escamosa".

## (26) Salamandras

En Razordones, quitar la referencia a "con Poder de Penetración". No tienen Poder de Penetración, tal y como se indica en otro lugar.

## El Imperio (2023)

### (19) Maestro Hechicero

Cuando dice que puede montar en un Huracanum Celestial, el coste es de 175, no 205.

### (97) Variante Heróica

En Regimientos, eliminar Saurios.

# Mercenarios (2023)

## (6) Petrificar

Añadir: "Las miniaturas con Petrificar pueden Petrificar incluso estando trabadas en combate cuerpo a cuerpo, en su fase de disparo (y como excepción a la regla de que no se pueden efectuar ataques de disparo estando trabados), pero en ese caso siempre deben hacer el ataque a unidades que estén en contacto peana con peana. Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida."

## (20) Ogros Toro

En Grupo de mando añadir: "El portaestandarte puede estar equipado con un gnoblar avisador (+5). Un personaje dentro de una unidad que disponga de Gnoblar avisador estará sujeto a la regla ¡Cuidado señor! mientras la unidad tenga tres miniaturas o más que no sean personajes."

## (20) Tripasduras

En Grupo de mando añadir: "El portaestandarte puede estar equipado con un gnoblar avisador (+5) (ver Ogros Toro)."

## Orcos y Goblins (2023)

### (12) ¡Allá vamo!

Añadir aclaración: "hace una ronda de combate (y, si la unidad había cargado, tendrá las reglas habituales de carga como la fuerza adicional en lanzas+++, pero NO los impactos por carga si es un karro ya que estos ocurren antes de la ronda de combate+++)."

### (21) Kaudillo Goblin Silvano

En Montura, el coste del Aracnarok es "(+270, lleva Howdah, ocupa una opción adicional de unidad Singular)."

### (96) Variante Ancestral

Cambiar Objetos mágicos por:

"Ignora las restricciones habituales. Los personajes Comandantes pueden llevar hasta CUATRO objetos mágicos, sin límite de puntos. Los personajes Héroe pueden llevar hasta DOS objetos mágicos. Los Portaestandartes de Batalla pueden llevar DOS objetos mágicos salvo estandarte, o bien un estandarte mágico. Las unidades que puedan llevar objetos mágicos, podrán llevarlos sin límite de puntos.

### (97) Variante Heróica

Cambiar Objetos mágicos por:

"Ignora las restricciones habituales. Los personajes Comandantes pueden llevar hasta CUATRO objetos mágicos, sin límite de puntos. Los personajes Héroe pueden llevar hasta DOS objetos mágicos. Los Portaestandartes de Batalla pueden llevar DOS objetos mágicos salvo estandarte, o bien un estandarte mágico. Las unidades que puedan llevar objetos mágicos, podrán llevarlos sin límite de puntos.

## Regimientos de Renombre (2022)

### (10) Amazonas de Anakonda

En Patrones, eliminar Hombres Lagarto, también pueden incluirlas.

### (13) Artillería a caballo de Bronzino

Bronzino lleva Armadura pesada, no Ligera. En el perfil, su armadura es 4+, no 5+.

Eliminar la regla especial "Disparo", ya se especifica en Arma de proyectiles.

### (17) Asarnil, Señor de los Dragones

En Asarnil, Coste, cambiar a: "460 puntos. Dado que Asarnil no es un personaje, sólo se obtienen los 460 puntos si ambos mueren, no hay costes por muerte de jinete o montura. En caso de realizar más de la mitad de heridas del total entre dragón y personaje, sí que se obtendrá el 50% de los puntos"

Eliminar la regla especial "Líder".

En Colmillo de Muerte, eliminar el Coste.

Cambiar la regla Montura por: "Aunque Asarnil no se considere personaje, usa las reglas de personaje montado en monstruo a efectos de proyectiles, chequeo de monstruo si muere Asarnil, etc."

### (19) Ballesteros de Asedio de Braganza

El coste base es 141 puntos, no 147.

En Arma, añadir aclaración: "Ten en cuenta que Lucca lleva también pistola, así que cuenta como dos armas de mano."

### (28) Compañía Dragón de Ulther

En Cuerno de dragón, después de Un solo uso, añadir "Debes declarar el uso de este objeto al inicio de tu fase de movimiento, antes de declarar cargas."

### (29) Compañía Maldita

En Bienvenido a la Maldición, sustituir "a un guerrero de tipo Infantería o Caballería" por "a una miniatura con 1 herida en su perfil inicial".

### (38) Gigantes de Albión

Después de Saltar la Valla, añadir regla especial: "Muerte del Gigante. Cuando un Gigante muere (si no está en el suelo) se cae (ver Caídas).

En Caídas, cambiar "(pero no es impactado automáticamente)" por "(y será impactado automáticamente en combate cuerpo a cuerpo)".

En Ataques del Gigante, cuando habla de "hace los siguientes ataques" añadir "(lanza 1D6)".

## (48) Hombres Pájaro de Catrazza

En Patrones, en Mercenarios son también unidad SINGULAR, no Especial.

## (50) Incursores de Tichi Huichi

En la regla Bendecidos por los Ancestrales, añadir texto de trasfondo: "Tichi-Huichi y sus Incursores tienen el favor de los Ancestrales. Pertenecen a un desove extraordinario, que ha nacido para una misión prevista hace milenios, y tienen una misteriosa aura de protección, que hace que sus enemigos sufran una extraña fatiga tropical, asegurando su huida."

## (51) Jinetes de Lobo de Oglah Khan

En el Perfil, la iniciativa de los Hobgoblins es 2, no 3.

Cambiar tamaño a 5-20.

Coste, cambiar primera frase a: "Oglah Khan y **cuatro** Jinetes de Lobo Hobgoblin, incluido un músico y un portaestandarte, tienen un coste total de **175** puntos."

En el Pellejo de Wulfag, en las reglas añadir antes: "**Oglah y su unidad siempre deben perseguir, si pueden hacerlo.** Cada vez..."

Eliminar Animosidad de sus reglas especiales.

## (53) Legión Perdida de Pirazzo

Pirazzo lleva Armadura ligera, no Armadura pesada (en el perfil también debe poner 6+).

Pirazzo lleva dos armas de mano.

En Arma de proyectiles, cambiar "exceptuando Pirazzo" por "incluyendo a Pirazzo".

## (55) Marco Colombo

En Patrones, después de mencionar a los regimientos de renombre, añadir: "Tiradores de Mirgaliano **o Legión Perdida de Pirazzo.** Alternativamente, si va montado en Caballo de Guerra con Barda, debe incluirse a los Cazadores de Voland o bien la Artillería a Caballo de Bronzino (no puedes incluir a Marco montado con una unidad de infantería, ni a pie en estas dos unidades). En estos casos..."

## (56) Matadores Pirata de Drong el Largo

En Patrones, quitar "o en uno de Enanos". Cuentan como singular en un ejército de enanos.

En el Perfil, Drong el Largo tiene R4, no R5. Los Matadores tienen I3, no I2.

## (60) Orcos Akorazados de Ruglud

En Arma añadir al inicio "Rebanadora".

En Ignora pánico de los pielesverdes, añadir "Las unidades **amigas** de tipo Pielverde...".

En Larva, añadir texto de trasfondo: "Larva el Goblin acompaña a Ruglud allá donde va, actuando como portaestandarte. Ha sobrevivido a incontables batallas, y los orcos lo consideran su mascota de la suerte. Su presencia anima a los orcos a luchar con más fiereza."

## (61) Perros del Desierto de Al Muktar

El coste básico es de 245 puntos, no 200.

En Estandarte Negro de los Muktarin, añadir al final: "Si el objeto mágico es anulado de alguna forma (como podría ser mediante la Piedra de la Anulación) contaría como un estandarte normal, así que seguiría dando el +1 a resolución de combate por estandarte."

## (63) Sacerdotisa Serpiente

Añadir:

Reglas especiales:

Personaje. Pese a ser un Regimiento de Renombre a la hora de hacer la lista de ejército, la Sacerdotisa Serpiente se considera un Personaje a todos los demás efectos, y puede unirse a unidades, éstas pueden usar su Liderazgo, etc. La Sacerdotisa Serpiente no puede ser el General del ejército.

## (65) Tiradores de Miragliano

Cambiar Tamaño de unidad a 6+.

Cambiar Coste a "Maximilian y **cinco** Tiradores, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de **136** puntos."

# Reino del Caos: Bestias (2021)

## (Varios puntos del libro) Marca de Khorne

En la Marca de Khorne, en los sitios donde dice "Mientras siga vivo" debe decir "Mientras esté en el campo de batalla".

## (4) Elección de personajes

En el último párrafo falta un "debes": "Al inicio de la batalla, debes comunicarle a tu oponente...."

## (5) Mercenarios

Al final pone "junto a los pielesverdes" y debería decir "junto al Caos".

## (6) Ataques flamígeros

Cambiar "las miniaturas con Regeneración no pueden Regenerar las heridas causadas por Ataques de fuego" por "anula Regeneración".

## (6) Elige el General

Donde dice "Ídolo Impío" debería decir "Ídolo Demoníaco".

## (8)(+) Ataques Aleatorios

Añadir:

Ataques aleatorios (X). En vez de tener un atributo fijo de Ataques, las miniaturas con Ataques aleatorios (X) tienen una cantidad de ataques aleatoria cada turno. Lanza un dado (1D3, 1D6, según X) al inicio de cada fase de combate para determinar el atributo de Ataques hasta final de ese turno. En caso de unidades con Ataques aleatorios, todos tendrán el mismo número de ataques, no hace falta que lances un dado por cada miniatura. En caso que tengan que atacar en una fase distinta (por ejemplo en fase de magia por un hechizo), y a no ser que se indique lo contrario, lanza el dado para determinar los ataques durante esa fase; será la misma en la fase de combate cuerpo a cuerpo de ese turno.

## (8) Movimiento Aleatorio

Substituye "cada vez que quieras mover después de elegir la dirección" por "después de elegir la dirección y antes de empezar a moverlo".

## (8) Petrificar

Añadir: "Las miniaturas con Petrificar pueden Petrificar incluso estando trabadas en combate cuerpo a cuerpo, en su fase de disparo (y como excepción a la regla de que no se pueden efectuar ataques de disparo estando trabados), pero en ese caso siempre deben hacer el ataque a unidades que estén en contacto peana con peana. En caso de una unidad con Petrificar trabada en combate, sólo las miniaturas trabadas en combate pueden Petrificar. Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida.

## (8) Ansia de Sangre

Donde pone "nunca pueden arrasar" añadir "(ni siquiera si están obligados por otra regla o hechizo; esta regla prevalece sobre cualquier otra)"

## (8) Cólera de la Tormenta

Reemplaza la última frase por "En el caso del Cañón de Disformidad, las miniaturas con Cólera de la Tormenta no detienen el rayo, sino que los atraviesa sin provocar daños."

## (9) Emboscada

Añadir al final aclaración: "Debes decidir en el momento de desplegar qué unidades y personajes emboscan. Sin embargo, esta información no es pública (ni siquiera si hay o no tropas emboscando) hasta que no decides hacer sonar el cuerno."

## (9) Aura Demoníaca

Cuando dice "Los venenos no mágicos no anulan la tirada de salvación especial" debe decir "la tirada de salvación demoníaca".

## (9) Inestabilidad Demoníaca

En el último resultado (inferior o igual) cambiar el efecto a "la unidad no sufre ninguna herida y el combate sigue, de la misma forma que una unidad normal que hubiera superado el chequeo de desmoralización".

## (10) La magia del Caos, Saberes de la magia

En el segundo párrafo cuando dice "deben usar el Saber de Nurgle o Slaanesh" añadir al final "respectivamente".

### (13) Saber de Tzeentch

Al inicio de todo, añadir aclaración: "Aunque estos hechizos se llamen "fuego" no tienen la regla Ataques Flamígeros; por tanto, afectarán también a miniaturas inmunes a ataques flamígeros".

### (13) Fuego Naranja de la Transición

Cuando dice "(pero no su montura, si va sobre un monstruo)" debe decir "(pero no su montura, sea del tipo que sea)".

### (13) Fuego Índigo del Cambio

Añadir aclaración antes de la aclaración de hostigadores: "Esta nueva unidad debe crearse exactamente en la misma formación que la unidad objetivo del hechizo (misma cantidad de miniaturas en cada fila) y alineadas centro a centro.

### (14) Bebedora de Sangre

Sustituir "Si lo supera, H+1; si lo pierde recibe una herida" por "Si lo supera, el portador gana una herida; si lo falla, sufre una herida".

### (14) Maza de la Inmundicia

Debería decir Si el portador aniquila EN COMBATE un personaje enemigo, adquiere la regla Terror

### (15) La Mirada de los Dioses

Debería aclarar que "A efectos de puntos de victoria, el personaje no contará como eliminado a menos que se destruya al engendro"

### (15) Gema de la Seducción

Cuando dice "...(como un caballo), el caballo...", sustituir "el caballo" por "dicha montura"

### (15) Báculo de la Mutabilidad

Cambiar "(aunque no haya 6's en los dados repetidos)" por "(sólo si se usa esta habilidad)".

### (16) Cráneo de la Muerte

Cambiar la redacción a "Si impacta, hace 1D6 impactos a la unidad o miniatura objetivo que deberán hacer un chequeo de Resistencia. Si lo fallan pierden 1D3 heridas cada uno sin tirada de salvación por armadura. Si se hace alguna baja, causa pánico."

## (16) Totem virulento

Debería ser "sólo personajes O UNIDADES tipo bestia"

## (17) Recompensas Demoníacas

Sustituir "Una misma miniatura no puede tener más de una vez la misma Recompensa, pero distintas miniaturas pueden tener la misma recompensa." por "No se puede repetir una misma Recompensa en un mismo ejército (los cuatro Grandes Demonios no cuentan para ese límite: Devorador de Almas, Gran Inmundicia, Guardián de los Secretos, Señor de la Transformación)".

## (17) Disrupción del Caos

Eliminar la frase "Cada personaje sólo puede tener una Disrupción del Caos.". No se puede repetir en el ejército como errata.

## (17) Rompehechizos

Añadir al final "(pero no es un Pergamino, así que se rige por las reglas de Recompensas Demoníacas y no por las de Pergaminos)".

## (17) Collar de Khorne

Eliminar la frase "Es acumulable a cualquier Resistencia a la Magia que tuviera el personaje o la unidad.". La RM no se acumula.

## (18) Mutaciones del Caos

Cambiar "Un personaje puede tener más de una mutación, pero no puede tener más de una vez la misma mutación (no puede tener dos veces "Pezuñas" por ejemplo)." por "No se puede repetir ninguna mutación en un ejército."

## (18) Brazo Adicional

Sustituir completamente por: "El personaje tiene un brazo adicional equipado con un arma de mano. En caso de llevar además algún otro arma que no sea arma de mano en las dos manos "normales", el ataque adicional por el brazo mutado deberá resolverse con un dado distinto usando los atributos base del personaje (no se le aplican los modificadores por cualquier otra arma con la que esté equipado). Alternativamente puede equiparse en el brazo mutado con un escudo, ya sea mundano o mágico (no se pueden llevar 2 escudos o 2 armaduras mágicas). Si es el portaestandarte quien tiene esta mutación, el brazo mutado será el que lleve el estandarte así que puede llevar escudo o armas que requieran dos manos."

## (18) Tentáculo

Moverlo de Mutaciones de Nurgle a Mutaciones genéricas.

Añadir al final "...hasta un mínimo de 1 ataque."

## (19) Caballo de Guerra

Tiene L5, no L3.

## (19) Corcel del Caos

Eliminar el Corcel del Caos sin barda de las monturas (ningún personaje lo tiene).

Cambiar regla especial a:

"Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete (por ir montado y por la barda)."

## (21) Palanquín de Nurgle

En el texto de "Montura", indicar que da un +2 a la armadura, no un +1.

## (22) Minotauro de la Condenación

En Marca de Tzeentch, añadir aclaración "**Recuerda que sólo puede elegir armas mágicas, no objetos arcanos**".

## (23) Caudillo Hombre Bestia

En las Monturas, en Carro de Tuskgor, eliminar "sustituye al Bestigor de la tripulación".

## (23) Gran Chamán del Rebaño

En las Monturas, en Carro de Tuskgor, eliminar "sustituye al Bestigor de la tripulación".

## (23) Devorador de Almas

Tiene Potencia de unidad 7, no 6.

## (26) Señor del Caos

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

Eliminar Quimera de sus monturas.

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial".

## (26) Gran Hechicero del Caos

En Magia corregir "Se considera un hechicero".

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

Eliminar Templete y Quimera de su lista de monturas.

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial".

## (27) Portaestandarte de Batalla

Eliminar la mención a Herald Demoníaco Portaestandarte de Batalla. El Herald sólo puede ser Porta de Batalla en Legión Demoníaca.

Sustituir "Puede elegir armaduras y/o escudo, mundanas o mágicas." por "Puede elegir armaduras mundanas o mágicas (salvo que se indique lo contrario). No puede llevar escudo a no ser que tenga una mutación que lo permita."

## (27) Minotauro Destripador

En Marca de Tzeentch, añadir aclaración "Recuerda que sólo puede elegir armas mágicas, no objetos arcanos".

## (28) Beligor

Eliminar Montura. No puede elegir Montura.

En Marcas, donde dice "El Caudillo debería elegir una de estas cinco marcas" debe decir "El beligor".

## (28) Chamán del Rebaño

Eliminar Montura. No puede elegir Montura.

## (29) Herald Demoníaco

Añadir: "Inclusión. Un Herald Demoníaco sólo puede ser el General del ejército si el resto de personajes también son Herald Demoníaco (y sólo si tiene Ídolo Demoníaco, obviamente).".

En Marca de Slaanesh, eliminar "o en Diablo de Slaanesh (+40, no ocupa opción de unidad Especial)".

## (30) Paladín del Caos

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial".

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

### (30) Hechicero del Caos

En Magia corregir "Se considera un hechicero".

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

Eliminar Templete de su lista de monturas.

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial".

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

### (31) Caudillo Bárbaro

Añadir "Inclusión: No puede ser el General del ejército".

En las monturas, falta indicar el coste del Carro de Bárbaros (+60).

En la marca de Slaanesh, cuando dice "El Paladín del Caos es inmune a psicología", debería decir "El Caudillo ...".

### (31) Caudillo Centauro

Añadir "Inclusión: No puede ser el General del ejército".

En Armadura lleva Armadura ligera de serie (por eso tiene salvación de 6+). Puede llevar Armadura pesada (+2).

### (32) Manada de Bestias

En Armas, añadir: "Los Gors pueden cambiar su Arma de mano adicional por Alabarda (de forma gratuita)."

En Armadura, añadir: "Los Gors pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Si llevan Alabarda, pueden llevar también Escudo (+1/m)".

En La Manada Cargando, añadir: "...debe alinearse con un frontal de **al menos** cuatro o cinco miniaturas (si se permite por espacio) **teniendo en cuenta que deben maximizarse las miniaturas en contacto.**"

En La Manada recibiendo una carga, añadir: "...cuando la manada es cargada **puede debe, si cabe,** formar con frontal de **un mínimo de 4 ó 5** miniaturas (**maximizando las miniaturas en contacto**)..."

### (34) Bestigors

Cambiar Armadura a: "Armadura pesada.". Eliminar ligera y opción a escudo.

Subir coste a 12 puntos por miniatura.

En Marca de Khorne, sustituir "Mientras siga viva" por "Mientras quede al menos una miniatura en la unidad"

## (34) Arpías

Cambiar A2 a A1.

Cambiar Armas a "Garras. Cuenta como arma de mano y arma de mano adicional."

## (35) Carro de Tuskgors

Añadir en Reglas Especiales:

"Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro de Tuskgors, sustituirá al Bestigor. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Básica (y cuenta para el mínimo de unidades básicas del ejército)"

## (36) Centigors

En la regla Borrachos sustituye "Al inicio de cada turno" por "Al inicio de cada uno de tus turnos". Luego, añadir aclaración: "...con 6 entran en Furia Asesina **hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente). Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son inmunes al resto de psicología.**"

## (36) Minotauros

En Marca de Khorne, sustituir "Mientras siga viva" por "Mientras quede al menos una miniatura en la unidad"

## (37) Pieldelobo

En Marca de Slaanesh añadir aclaración "Ten en cuenta que, entonces, ya no están sujetos a Furia Asesina."

## (39) Estrujasangres

Añadir: "Montura. Los Estrujasangres montan en Juggernaut, aunque su perfil sea conjunto (no hay perfil aparte del Juggernaut en esta unidad)."

## (40) Portadores de Plaga

En Nube de moscas, sustituir "Ten en cuenta que el penalizador es aunque no ataque a miniaturas con Nube de Moscas" por "Ten en cuenta que el penalizador es aplicado a cada miniatura en contacto aunque no dirija sus ataques a una miniatura con Nube de Moscas". En Vómito Putrefacto, sustituir "Al inicio de la fase de combate, declara que vas a hacer este ataque especial; substituye sus ataques" por "Al inicio de cada fase de combate, declara que van a usar este ataque especial. Cada miniatura sustituye sus ataques".

## (40) Nurgletes

En Nube de moscas, sustituir "Ten en cuenta que el penalizador es aunque no ataque a miniaturas con Nube de Moscas" por "Ten en cuenta que el penalizador es aplicado a cada miniatura en contacto aunque no dirija sus ataques a una miniatura con Nube de Moscas".

## (40) Bestia Demonio de Nurgle

En Tipo de unidad, cambiar Monstruo por Infantería monstruosa.

Añadir: "Inclusión. Si tu General tiene la Marca de Nurgle, puedes incluir dos Bestias Demonios de Nurgle como una única opción de unidad Especial."

Cambiar Tamaño de unidad de 1+ a 1.

Añadir regla especial "Ataques aleatorios (1D6+1)".

## (41) Carromato de Plaga

Añadir al final:

"Marca: Tienen la Marca de Nurgle (efectos ya reflejados en sus reglas y perfil)."

## (42) Incineradores

Añadir regla especial: "Ataques flamígeros (tanto en combate cuerpo a cuerpo como disparos)."

En Individuales, corregir "miniaturA individual".

## (43) Diablillas Montadas

Añadir: "Montura. Las Diablillas montan en Corcel de Slaanesh."

En las reglas especiales, donde pone "(sólo Montura)" debe poner "(sólo Corcel)".

## (43) Diablos de Slaanesh)

Añadir: "Inclusión. Si tu General tiene la Marca de Slaanesh, puedes incluir dos Diablos de Slaanesh como una única opción de unidad Especial."

Cambiar Tamaño de unidad de 1+ a 1.

## (44) Bárbaros

En Marca de Khorne, sustituir "Mientras siga viva" por "Mientras quede al menos una miniatura en la unidad"

## (46) Guerreros del Caos

En Marca de Khorne, sustituir "Mientras siga viva" por "Mientras quede al menos una miniatura en la unidad"

## (46) Caballeros del Caos

En Marca de Khorne, sustituir "Mientras siga viva" por "Mientras quede al menos una miniatura en la unidad"

## (47) Revientacráneos de Khorne

Añadir: "Montura. Los Revientacráneos de Khorne montan en Juggernaut."

En Marca de Khorne, sustituir "(mientras sigan vivos)" por "(mientras quede al menos una miniatura en la unidad)"

En Reglas Especiales, añadir: "Ataques mágicos (sólo Juggernaut)."

## (47) Carro del Caos

Añadir en Reglas Especiales:

"Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro del Caos, sustituirá uno de los Guerreros de la tripulación. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Especial"

## (49) Engendro del Caos

En marca de Tzeentch, no "ganan" sino "gana".

En su regla especial Ataques aleatorios, eliminar la aclaración.

## (49) Engendro Gigantesco

Añadir regla especial "Ataques aleatorios (1D6+1)".

## (50) Cigor

Bajar coste a 220 puntos.

En Devorador de Almas, reescribir para dejar más claro: "Al inicio de **cada** fase de magia enemiga... Si falla el chequeo, cualquier doble que saque ese hechicero **en esa fase de magia** al intentar lanzar un hechizo...".

## (50) Gorgona

En su regla Engullir entero, añadir aclaración al final: "Las heridas recuperadas no se cuentan para la resolución de combate, únicamente las que queden hechas al final (de la misma forma que ocurre con la Regeneración)."

## (52) Gigante del Caos

En Tipo de unidad añadir Caos.

En Saltar arriba y abajo, añadir al final "Debe hacer chequeo de Caída cada fase de combate mientras vaya haciendo Saltar arriba y abajo."

## (54) Quimera

Eliminar la última frase "Un personaje con una Marca distinta no la puede elegir como montura". No puede ser montura.

# Reino del Caos: Demonios (2021)

## (Varios puntos del libro) Marca de Khorne

En la Marca de Khorne, en los sitios donde dice "Mientras siga vivo" debe decir "Mientras esté en el campo de batalla".

## (8)(+) Ataques Aleatorios

Añadir:

Ataques aleatorios (X). En vez de tener un atributo fijo de Ataques, las miniaturas con Ataques aleatorios (X) tienen una cantidad de ataques aleatoria cada turno. Lanza un dado (1D3, 1D6, según X) al inicio de cada fase de combate para determinar el atributo de Ataques hasta final de ese turno. En caso de unidades con Ataques aleatorios, todos tendrán el mismo número de ataques, no hace falta que lances un dado por cada miniatura. En caso que tengan que atacar en una fase distinta (por ejemplo en fase de magia por un hechizo), y a no ser que se indique lo contrario, lanza el dado para determinar los ataques durante esa fase; será la misma en la fase de combate cuerpo a cuerpo de ese turno.

## (8) Movimiento Aleatorio

Substituye "cada vez que quieras mover después de elegir la dirección" por "después de elegir la dirección y antes de empezar a moverlo".

## (8) Petrificar

Añadir: "Las miniaturas con Petrificar pueden Petrificar incluso estando trabadas en combate cuerpo a cuerpo, en su fase de disparo (y como excepción a la regla de que no se pueden efectuar ataques de disparo estando trabados), pero en ese caso siempre deben hacer el ataque a unidades que estén en contacto peana con peana. En caso de una unidad con Petrificar trabada en combate, sólo las miniaturas trabadas en combate pueden Petrificar. Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida.

## (14) Bebedora de Sangre

Sustituir "Si lo supera, H+1; si lo pierde recibe una herida" por "Si lo supera, el portador gana una herida; si lo falla, sufre una herida".

## (15) Gema de la Seducción

Cuando dice "...(como un caballo), el caballo...", sustituir "el caballo" por "dicha montura"

## (15) Báculo de la Mutabilidad

Cambiar "(aunque no haya 6's en los dados repetidos)" por "(sólo si se usa esta habilidad)".

## (17) Recompensas Demoníacas

Sustituir "Una misma miniatura no puede tener más de una vez la misma Recompensa, pero distintas miniaturas pueden tener la misma recompensa." por "No se puede repetir una misma Recompensa en un mismo ejército (los cuatro Grandes Demonios no cuentan para ese límite: Devorador de Almas, Gran Inmundicia, Guardián de los Secretos, Señor de la Transformación)".

## (17) Disrupción del Caos

Eliminar la frase "Cada personaje sólo puede tener una Disrupción del Caos.". No se puede repetir en el ejército como erratamos.

## (17) Collar de Khorne

Eliminar la frase "Es acumulable a cualquier Resistencia a la Magia que tuviera el personaje o la unidad.". La RM no se acumula.

## (18) Mutaciones del Caos

Cambiar "Un personaje puede tener más de una mutación, pero no puede tener más de una vez la misma mutación (no puede tener dos veces "Pezuñas" por ejemplo)." por "No se puede repetir ninguna mutación en un ejército."

## (18) Brazo Adicional

Sustituir completamente por: "El personaje tiene un brazo adicional equipado con un arma de mano. En caso de llevar además algún otro arma que no sea arma de mano en las dos manos "normales", el ataque adicional por el brazo mutado deberá resolverse con un dado distinto usando los atributos base del personaje (no se le aplican los modificadores por cualquier otra arma con la que esté equipado). Alternativamente puede equiparse en el brazo mutado con un escudo, ya sea mundano o mágico (no se pueden llevar 2 escudos o 2 armaduras mágicas). Si es el portaestandarte quien tiene esta mutación, el brazo mutado será el que lleve el estandarte así que puede llevar escudo o armas que requieran dos manos."

## (18) Tentáculo

Moverlo de Mutaciones de Nurgle a Mutaciones genéricas.  
Añadir al final "...hasta un mínimo de 1 ataque."

## (19) Corcel del Caos

Eliminar el Corcel del Caos sin barda de las monturas (ningún personaje lo tiene).

Cambiar regla especial a:

"Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete (por ir montado y por la barda)."

## (21) Trono Sangriento de Khorne

En el perfil, la armadura 4+ es incorrecta, debería ser 3+.

## (24) Gran Chamán del Rebaño

En Monturas, Carro de Tuskgor, eliminar "sustituye al Bestigor de la tripulación".

## (24) Minotauro de la Condenación

En Marca de Tzeentch, añadir aclaración "Recuerda que sólo puede elegir armas mágicas, no objetos arcanos".

## (25) Caudillo Hombre Bestia

En Monturas, Carro de Tuskgor, eliminar "sustituye al Bestigor de la tripulación".

## (26) Señor del Caos

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial".

## (26) Gran Hechicero del Caos

En Magia corregir "Se considera un hechicero".

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial".

## (27) Portaestandarte de Batalla

Eliminar la mención a Herald Demoníaco Portaestandarte de Batalla. El Herald sólo puede ser Porta de Batalla en Legión Demoníaca.

Sustituir "Puede elegir armaduras y/o escudo, mundanas o mágicas." por "Puede elegir armaduras mundanas o mágicas (salvo que se indique lo contrario). No puede llevar escudo a no ser que tenga una mutación que lo permita."

## (28) Herald Demoníaco

En Recompensas, añadir aclaración: "(además de un Estandarte mágico sin límite de puntos si es portaestandarte de batalla)".

En la marca de Slaanesh, al final, cambiar "sustituye una de las dos Diablillas" por "sustituye a todas las Diablillas".

Cambiar Marca de Tzeentch a:

"Marca de Tzeentch (+75). Gana el tipo de unidad Tzeentch. Puede ser Hechicero de nivel 2 (usa magia de Tzeentch, gana el tipo de unidad Hechicero) o puede ser un Glorioso Incinerador (pasa a tener HP4, adquiere Llamadas de Tzeentch pero hace 3D6 disparos en vez de 1D6)".

En Marca de Tzeentch, añadir: " o en un Carro Flamígero de Tzeentch (+140, ocupa opción adicional de unidad Singular). "

## (28) Minotauro Destripador

En Marca de Tzeentch, añadir aclaración "**Recuerda que sólo puede elegir armas mágicas, no objetos arcanos**".

## (29) Beligor

En Marcas, donde dice "El Caudillo debería elegir una de estas cinco marcas" debe decir "El beligor".

Eliminar Montura. No puede elegir Montura.

## (29) Chamán del Rebaño

Eliminar Montura. No puede elegir Montura.

## (30) Paladín del Caos

Añadir: "Inclusión. Un Paladín del Caos no puede ser el General del Ejército, a no ser que todos los personajes del ejército sean Paladines del Caos, Caudillo Bárbaro, Hechicero del Caos o Caudillo Centauro."

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial".

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

### (30) Hechicero del Caos

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, ocupa una opción adicional de unidad Especial".

Añadir: "Inclusión. Un Hechicero del Caos no puede ser el General del Ejército, a no ser que todos los personajes del ejército sean Paladines del Caos, Caudillo Bárbaro, Hechicero del Caos o Caudillo Centauro."

En Magia corregir "Se considera un hechicero".

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

### (31) Caudillo Bárbaro

En las monturas, falta indicar el coste del Carro de Bárbaros (+60).

### (31) Caudillo Centauro

En Armadura lleva Armadura ligera de serie (por eso tiene salvación de 6+). Puede llevar Armadura pesada (+2).

### (33) Nurgletes

En Nube de moscas, sustituir "Ten en cuenta que el penalizador es aunque no ataque a miniaturas con Nube de Moscas" por "Ten en cuenta que el penalizador es aplicado a cada miniatura en contacto aunque no dirija sus ataques a una miniatura con Nube de Moscas".

### (34) Incineradores

Añadir regla especial: "Ataques flamígeros (tanto en combate cuerpo a cuerpo como disparos)."

En Individuales, corregir "miniaturA individual".

### (35) Diablillas Montadas

En las reglas especiales, donde pone "(sólo Montura)" debe poner "(sólo Corcel)".

## (36) Centigors

En la regla Borrachos sustituye "Al inicio de cada turno" por "Al inicio de cada uno de tus turnos".

### (33) Portadores de Plaga

En Nube de moscas, sustituir "Ten en cuenta que el penalizador es aunque no ataque a miniaturas con Nube de Moscas" por "Ten en cuenta que el penalizador es aplicado a cada miniatura en contacto aunque no dirija sus ataques a una miniatura con Nube de Moscas".

En Vómito Putrefacto, sustituir "Al inicio de la fase de combate, declara que vas a hacer este ataque especial; sustituye sus ataques" por "Al inicio de cada fase de combate, declara que van a usar este ataque especial. Cada miniatura sustituye sus ataques".

## (36) Diablos de Slaanesh

Añadir: "Inclusión. Si tu General tiene la Marca de Slaanesh, puedes incluir dos Diablos de Slaanesh como una única opción de unidad Especial."

Cambiar Tamaño de unidad de 1+ a 1.

## (37) Bestia Demonio de Nurgle

En Tipo de unidad, cambiar Monstruo por Infantería monstruosa.

Añadir regla especial "Ataques aleatorios (1D6+1)".

Añadir: "Inclusión. Si tu General tiene la Marca de Nurgle, puedes incluir dos Bestias Demonios de Nurgle como una única opción de unidad Especial."

Cambiar Tamaño de unidad de 1+ a 1.

## (37) Carromato de Plaga

Añadir al final:

"Marca: Tienen la Marca de Nurgle (efectos ya reflejados en sus reglas y perfil)."

## (38) Manada de Bestias

En Armas, añadir: "Los Gors pueden cambiar su Arma de mano adicional por Alabarda (de forma gratuita).

En Armadura, añadir: "Los Gors pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Si llevan Alabarda, pueden llevar también Escudo (+1/m)".

En La Manada Cargando, añadir: "...debe alinearse con un frontal de **al menos** cuatro o cinco miniaturas (si se permite por espacio) **teniendo en cuenta que deben maximizarse las miniaturas en contacto.**"

En La Manada recibiendo una carga, añadir: "...cuando la manada es cargada ~~puede debe,~~ **si cabe,** formar con frontal de **un mínimo de 4 ó 5** miniaturas (**maximizando las miniaturas en contacto**)..."

## (40) Bestigors

En su Perfil, indicar TSA 5+ en vez de 6+.

Cambiar Armadura a: "Armadura pesada.". Eliminar ligera y opción a escudo.

Subir coste a 12 puntos por miniatura.

## (40) Arpías

Cambiar A2 a A1.

Cambiar Armas a "Garras. Cuenta como arma de mano y arma de mano adicional."

## (41) Mastines del Caos

En Tipo de unidad, El Cuidador se refiere a Cuidador Gor.

Añadir: "El Cuidador Bárbaro es Infantería, Caos, Humano."

## (41) Carro de Tuskgors

Añadir en Reglas Especiales:

"Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro de Tuskgors, sustituirá al Bestigor. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Especial."

## (42) Centigors

En la regla Borrachos sustituye "Al inicio de cada turno" por "Al inicio de cada uno de tus turnos".

En Borrachos, añadir aclaración: "...con 6 entran en Furia Asesina **hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente). Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son inmunes al resto de psicología.**"

## (47) Revientacráneos de Khorne

En Reglas Especiales, añadir: "Ataques mágicos (sólo Juggernaut)."

## (47) Carro del Caos

Añadir en Reglas Especiales:

"Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro del Caos, sustituirá uno de los Guerreros de la tripulación. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Especial"

## (48) Carro Flamígero de Tzeentch

Añadir en perfil

3x Horrores HA2 HP- F3 R- H- I3 A1 L8

Añadir:

"Opciones. Puedes sustituir los dos Incineradores por tres Horrores de forma gratuita. En ese caso, el carro contiene un Objeto portahechizos de nivel 3 y puede lanzar el Fuego rojo de la alteración (Proyectil mágico, alcance 75cm, 1D6 impactos); sin embargo, su fuerza es de 1D3+1 en vez de 1D6."

En Reglas Especiales, eliminar la aclaración de Volar; los Aulladores vuelan 50cm, lo que flota 38 son los Discos...

Añadir al final:

Montura de personaje. Si un personaje monta en Carro Flamígero, sustituye a la dotación de Incineradores. Es posible llevar los tres Horrores además del personaje, pero tendrá un coste de +30 puntos.

## (48) Cañon de Craneos

Rebajar coste a 200 puntos.

Cambiar texto "Cañón de Cráneos" a "Sigue todas las reglas de Cañones, la versión más pequeña. Sin embargo tiene un alcance de únicamente 40cm. El Cañón de Cráneos hace Ataques flamígeros, puede Mover y disparar (ya que el cañón está vivo) y si sale problemas afecta a toda la miniatura (si sale Destruído, se destruye todo el Cañón de Cráneos)."

## (49) Desollador Infernal

Debe poner 3x Diablilla tanto en el perfil como en tamaño de unidad.

El coste sube a 185 puntos.

## (50) Trolls Biliosos

En Vómito de Troll, cuando dice "renuncia a tres ataques", debería poner que renuncia a cuatro.

## (50) Zánganos de Plaga

En reglas especiales, añadir:

"Flotar. Los Zánganos de Plaga pueden volar por ser Caballería voladora. Sin embargo, vuelan una distancia de 38cm en vez de los 50cm habituales."

## (51) Engendro del Caos

En marca de Tzeentch, no "ganan" sino "gana".  
Añadir regla especial "Ataques aleatorios (1D6+1)".

## (51) Engendro Gigantesco

Añadir regla especial "Ataques aleatorios (1D6+1)".

## (52) Cañon Infernal

En Disparando el cañón, cuando dice "Todas las miniaturas bajo la plantilla" añadir "(parciales a 4+)".

## (52) Gigante del Caos

En Saltar arriba y abajo, añadir al final "Debe hacer chequeo de Caída cada fase de combate mientras vaya haciendo Saltar arriba y abajo."

## (54) Quimera

Eliminar la última frase "Un personaje con una Marca distinta no la puede elegir como montura". No puede ser montura.

## (56) Legión Demoníaca, Reglas especiales

Añadir:

- A diferencia de la lista normal, se puede repetir una misma Recompensa en un mismo ejército, pero un Demonio no puede tener la misma recompensa dos veces.

En Reglas Especiales del Ejército, añadir aclaración:

"- La recompensa demoníaca Esplendor Diabólico otorga Tirada de salvación especial de 4+ al personaje que la tiene (no a su unidad) en vez del efecto habitual (ya que, en Legión Demoníaca, todos los Demonios pueden efectuar su tirada de salvación especial contra ataques mágicos y hechizos)."

En Reglas Especiales, la quinta (Icono impío) añadir: "Se trata de una Recompensa demoníaca a todos los efectos, por lo que no se puede anular ni destruir, igual que el resto de Recompensas."

En Reglas especiales del ejército, el apartado de porta de batalla, añadir al inicio:

"Un único Heraldo Demoníaco puede ser Portaestandarte de Batalla (+25 puntos). Puede elegir Recompensas Demoníacas de forma habitual. Las unidades de tipo Demonio a 30cm o menos de un Heraldo Demoníaco Portaestandarte de Batalla pueden repetir las tiradas de

inestabilidad demoníaca, pero deben aceptar el segundo resultado en los dados aunque sea peor. El Portaestandarte de Batalla puede llevar o bien el Estandarte de Guerra..."

## (56) Legión Demoníaca, Héroe

En Heraldo Demoníaco, hablando de los carros, cambiar "sustituyen un miembro de la tripulación del carro" por "sustituyen todos los miembros de la tripulación del carro".

Añadir aclaración al final: "...o en un Carro de Slaanesh (ocupa una opción de unidad Singular adicional). El Heraldo de Tzeentch puede montar en un Disco de Tzeentch o en un Carro Flamígero (ocupa una opción adicional de unidad Singular)."

# Reino del Caos: Mortales (2021)

## (Varios puntos del libro) Marca de Khorne

En la Marca de Khorne, en los sitios donde dice "Mientras siga vivo" debe decir "Mientras esté en el campo de batalla".

## (8) Movimiento Aleatorio

Substituye "cada vez que quieras mover después de elegir la dirección" por "después de elegir la dirección y antes de empezar a moverlo".

## (8) Petrificar

Añadir: "Las miniaturas con Petrificar pueden Petrificar incluso estando trabadas en combate cuerpo a cuerpo, en su fase de disparo (y como excepción a la regla de que no se pueden efectuar ataques de disparo estando trabados), pero en ese caso siempre deben hacer el ataque a unidades que estén en contacto peana con peana. En caso de una unidad con Petrificar trabada en combate, sólo las miniaturas trabadas en combate pueden Petrificar. Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida.

## (17) Recompensas Demoníacas

Donde dice "(los cuatro Demonios Mayores no cuentan" debería decir "(los cuatro Grandes Demonios no cuentan".

## (18) Mutaciones del Caos

En Tentáculo, añadir al final "...hasta un mínimo de 1 ataque."

## (23) Señor del Caos

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

Eliminar Sapodragón de la lista de monturas.

En Marca, Marca de Nurgle, añadir como montura "Sapodragón (+250, ocupa opción de unidad Singular)."

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo".

## (23) Gran Hechicero del Caos

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo".

## (26) Minotauro de la Condenación

En Marca de Tzeentch, añadir aclaración "Recuerda que sólo puede elegir armas mágicas, no objetos arcanos".

## (27) Caudillo Hombre Bestia

En Monturas, Carro de Tuskgor, eliminar "sustituye al Bestigor de la tripulación".

## (27) Gran Chamán del Rebaño

En Monturas, Carro de Tuskgor, eliminar "sustituye al Bestigor de la tripulación".

## (28) El Portaestandarte de Batalla

Eliminar la mención a Herald Demoníaco Portaestandarte de Batalla. El Herald sólo puede ser Porta de Batalla en Legión Demoníaca.

## (28) Paladín del Caos

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo".

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

## (29) Paladín Legendario del caos

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo".

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

## (29) Hechicero del Caos

En Objetos mágicos añadir "objetos mágicos y/o mutaciones".

En Monturas, Carro, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo".

## (30) Caudillo Bárbaro

En Monturas, eliminar "no cuenta como unidad básica para el mínimo".

## (31) Herald Demoníaco

En Recompensas, añadir aclaración: "(además de un Estandarte mágico sin límite de puntos si es portaestandarte de batalla)".

En Marca de Slaanesh, eliminar la montura Diablo de Slaanesh (eso es sólo en Reino del Caos: Demonios).

## (32) Minotauro Destripador

En Marca de Tzeentch, añadir aclaración "Recuerda que sólo puede elegir armas mágicas, no objetos arcanos".

## (33) Beligor

Eliminar Montura. No puede elegir Montura.

En Marcas, donde dice "El Caudillo debería elegir una de estas cinco marcas" debe decir "El beligor".

## (33) Chamán del Rebaño

Eliminar Montura. No puede elegir Montura.

## (37) Carro del Caos

Añadir en Reglas Especiales:

"Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro del Caos, sustituirá uno de los Guerreros de la tripulación. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Básica (y cuenta para el mínimo de unidades básicas del ejército)"

## (38) Malditos

En Marca, añadir aclaración "La unidad puede repetir cualquier chequeo de psicología fallado."

## (39) Templete

En el perfil, los Portadores del Templete tienen L8.

En Templete, añadir "Un personaje montado en Templete no se puede unir a unidades."

En Portadores del Templete, cuando habla de ataques aleatorios añadir

"...independientemente de cuántos Portadores haya físicamente (un único Gigante, dos caballos, dos Trolls o un montón de Nurgletes)".

## (43) Bestia Demonio de Nurgle

En Tipo de unidad, cambiar Monstruo por Infantería monstruosa.

Añadir: "Inclusión. Si tu General tiene la Marca de Nurgle, puedes incluir dos Bestias Demonios de Nurgle como una única opción de unidad Especial."

Cambiar Tamaño de unidad de 1+ a 1.

## (46) Diablos de Slaanesh

Añadir: "Inclusión. Si tu General tiene la Marca de Slaanesh, puedes incluir dos Diablos de Slaanesh como una única opción de unidad Especial."

Cambiar Tamaño de unidad de 1+ a 1.

## (48) Manada de Bestias

En Armas, añadir: "Los Gors pueden cambiar su Arma de mano adicional por Alabarda (de forma gratuita).

En Armadura, añadir: "Los Gors pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Si llevan Alabarda, pueden llevar también Escudo (+1/m)".

En La Manada Cargando, añadir: "...debe alinearse con un frontal de **al menos** cuatro o cinco miniaturas (si se permite por espacio) **teniendo en cuenta que deben maximizarse las miniaturas en contacto.**"

En La Manada recibiendo una carga, añadir: "...cuando la manada es cargada **puede debe, si cabe,** formar con frontal de **un mínimo de 4 ó 5** miniaturas (**maximizando las miniaturas en contacto**)..."

## (50) Bestigors

En su Perfil, indicar TSA 5+ en vez de 6+.

Cambiar Armadura a: "Armadura pesada.". Eliminar ligera y opción a escudo.

Subir coste a 12 puntos por miniatura.

## (50) Arpías

Cambiar A2 a A1.

Cambiar Armas a "Garras. Cuenta como arma de mano y arma de mano adicional."

## (50) Carro de Tuskgors

Añadir en Reglas Especiales:

"Montura de Personaje. Si un personaje va montado en un Carro de Tuskgors, sustituirá al Bestigor. El Carro usado como montura ocupa una opción de unidad Especial."

## (51) Centigors

En Borrachos, añadir aclaración: "...con 6 entran en Furia Asesina **hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente). Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son inmunes al resto de psicología.**"

## (54) Trolls Biliosos

En Vómito de Troll, cuando dice "renuncia a tres ataques", debería poner que renuncia a cuatro.

## (54) Sapodragón

En Tipo de unidad añadir "Nurgle".

Al final añadir:

"Marcas: Marca de Nurgle (efectos ya incluidos en sus reglas)."

## (56) Gigante del Caos

En Saltar arriba y abajo, añadir al final "Debe hacer chequeo de Caída cada fase de combate mientras vaya haciendo Saltar arriba y abajo."

# Reino del Caos: Paladines (2021)

## (Varios puntos del libro) Marca de Khorne

En la Marca de Khorne, en los sitios donde dice "Mientras siga vivo" debe decir "Mientras esté en el campo de batalla".

## (35) Los Escribas Azules

En la regla Volar del Disco de Tzeentch, añadir: "El Disco de Tzeentch (y cualquier personaje que lo monte) se considera Objetivo Grande para efectos de línea de visión (incluyendo disparos en más de una fila a un objetivo grande, ya que es por línea de visión), pero no el +1 a disparar ni las posibles habilidades o reglas especiales que afecten a Objetivos Grandes."

## (37) Festus

En el Perfil eliminar la armadura 4+ (no tiene tirada de salvación por armadura).

## (43) Ghorros Pezuñabélica

En Borracho, añadir aclaraciones: "Al inicio de cada turno **propio**, lanza 1D6 [...] con 6 entra en Furia Asesina **hasta el final del turno propio (incluso aunque haya perdido el combate anteriormente)**. Recuerda que mientras esté sujeto a Estupidez o Furia Asesina, es inmune al resto de psicología."

## (53) Gorthor

En su Carro eliminar la regla Emboscada.

## (56) Harald Martillo de Tormenta

En el trasfondo, añadir al final: "destruidos y las pilas de huesos se amontonaban a un lado del camino seguido por los Guerreros del Caos.

Desde aquel día, Harald ha sentido un odio especial por los No Muertos. Y tanta es la determinación y eficiencia de Harry matando No Muertos que incluso sus espíritus atontados le temen; Harald es una fuerza elemental que hace retroceder a los No Muertos con su voluntad de hierro. Los muertos no descansan fácilmente en los Desiertos del Caos, y a Harald no le faltan los enemigos sobre los que descargar su ira."

## (59) Kairos Tejedestinos

En Magia añadir "Kairos tiene dos cabezas, cada una es un Hechicero de nivel 4 (así que conoce 4 hechizos). Sin embargo, se considera una única miniatura de tipo Hechicero, así que genera 4 dados de magia y 2 de dispersión en total".

## (66) Kholek Comesoles

El tamaño de peana es Monstruo (50x50), no Infantería (25x25).

## (73) Mordrek el Condenado

En Inclusión, cambiar "Si es el General, el ejército será Mortal." por "No puede ser el General."

## (74) Mordbidex Doblenacido

El icono de Inclusión de Bestias debería ser de Mortales (puede incluirse en un ejército de Mortales o Demonios como indica en Inclusión, no de Bestias).

## (76) Morghur, Señor de las Calaveras

El tamaño de peana es Infantería monstruosa (40x40), no Infantería (25x25).

En Hordas de Morghur, reescribir la primera línea por "Un ejército que incluya a Morghur no tiene General, y no puede tener miniaturas de tipo Demonio ni de tipo Humano."

En Corrupción de la Naturaleza, cambiar "Toda unidad amiga" por "Toda unidad enemiga".

## (78) Orghotts

El icono de inclusión de Demonios debería ser de Mortales (como indica en el apartado Inclusión).

## (80) Sayl el Desleal

El icono de inclusión de Demonios debería ser de Mortales (como indica en el apartado Inclusión).

## (88) Skarr Irasangrienta

El icono de inclusión de Demonios debería ser de Mortales (como indica en el apartado Inclusión).

## (91) Tamurkhan

En Bubebolos, Sapodragón, añadir al final:

"Marcas: Marca de Nurgle (efectos ya incluidos en sus reglas)."

## (101) Wulfrik

No está indicado el icono de Mortales, pero sólo puede incluirse en un ejército Mortal.

# Reino del Caos: Khorne (2022)

## (Varios puntos del libro) Marca de Khorne

En la Marca de Khorne, en los sitios donde dice "Mientras siga vivo" debe decir "Mientras esté en el campo de batalla".

## (8) Movimiento Aleatorio

Substituye "cada vez que quieras mover después de elegir la dirección" por "después de elegir la dirección y antes de empezar a moverlo".

## (8) Petrificar

Añadir: "Las miniaturas con Petrificar pueden Petrificar incluso estando trabadas en combate cuerpo a cuerpo, en su fase de disparo (y como excepción a la regla de que no se pueden efectuar ataques de disparo estando trabados), pero en ese caso siempre deben hacer el ataque a unidades que estén en contacto peana con peana. En caso de una unidad con Petrificar trabada en combate, sólo las miniaturas trabadas en combate pueden Petrificar. Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida.

## (9) Emboscada

Añadir al final aclaración: "Debes decidir en el momento de desplegar qué unidades y personajes emboscan. Sin embargo, esta información no es pública (ni siquiera si hay o no tropas emboscando) hasta que no decides hacer sonar el cuerno."

## (13) Mutaciones del Caos

En Tentáculo, añadir al final "...hasta un mínimo de 1 ataque."

## (20) El Portaestandarte de Batalla

Eliminar la mención a Herald Demoníaco Portaestandarte de Batalla. El Herald sólo puede ser Porta de Batalla en Legión Demoníaca.

## (21) Beligor

Eliminar Montura. No puede elegir Montura.

## (22) Herald Demoníaco

En Recompensas, añadir aclaración: "(además de un Estandarte mágico sin límite de puntos si es portaestandarte de batalla)".

## (23) Chamán del Rebaño

Eliminar Montura. No puede elegir Montura.

## (27) Carro del Caos

En Montura de Personaje, cuando habla que cuenta como opción de unidad Básica, añadir "(y cuenta para el mínimo de unidades básicas del ejército)".

## (28) Manada de Bestias

En Armas, añadir: "Los Gors pueden cambiar su Arma de mano adicional por Alabarda (de forma gratuita).

En Armadura, añadir: "Los Gors pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Si llevan Alabarda, pueden llevar también Escudo (+1/m)".

En La Manada Cargando, añadir: "...debe alinearse con un frontal de **al menos** cuatro o cinco miniaturas (si se permite por espacio) **teniendo en cuenta que deben maximizarse las miniaturas en contacto.**"

En La Manada recibiendo una carga, añadir: "...cuando la manada es cargada **puede debe, si cabe,** formar con frontal de **un mínimo de 4 ó 5** miniaturas (**maximizando las miniaturas en contacto**)..."

## (30) Bestigors

En su Perfil, indicar TSA 5+ en vez de 6+.

Cambiar Armadura a: "Armadura pesada.". Eliminar ligera y opción a escudo.

Subir coste a 12 puntos por miniatura.

## (30) Arpías

Cambiar A2 a A1.

Cambiar Armas a "Garras. Cuenta como arma de mano y arma de mano adicional."

## (31) Carro de Tuskgors

En Montura de Personaje, cuando habla que cuenta como opción de unidad Básica, añadir "(y cuenta para el mínimo de unidades básicas del ejército)". Sustituye al Bestigor, no al Ungor.

## (35) Centigors

En la regla borrachos, añadir aclaración: "Al inicio de cada turno **propio**, [...] ..con 6 entran en Furia Asesina **hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente)**. Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son **inmunes al resto de psicología.**"

## (35) Minotauros

Cambiar el texto de Marca a:

Marca. Los Minotauros no llevan Marca. Pueden elegir llevar la Marca de Khorne (+45); en tal caso, la unidad adquiere la regla Furia Asesina y el tipo de unidad Khorne; además, mientras siga viva, el ejército tiene +1 dado de dispersión.

## (43) Gorgona

En su regla Engullir entero, añadir aclaración al final: "Las heridas recuperadas no se cuentan para la resolución de combate, únicamente las que queden hechas al final (de la misma forma que ocurre con la Regeneración)."

## (48) Cañon de Craneos

Rebajar coste a 200 puntos.

Cambiar texto "Cañón de Cráneos" a "Sigue todas las reglas de Cañones, la versión más pequeña. Sin embargo tiene un alcance de únicamente 40cm. El Cañón de Cráneos hace Ataques flamígeros, puede Mover y disparar (ya que el cañón está vivo) y si sale problemas afecta a toda la miniatura (si sale Destruído, se destruye todo el Cañón de Cráneos)."

## (49) Cigor

Bajar coste a 220 puntos.

En Devorador de Almas, reescribir para dejar más claro: "Al inicio de **cada** fase de magia enemiga... Si falla el chequeo, cualquier doble que saque ese hechicero **en esa fase de magia** al intentar lanzar un hechizo...".

# Reino del Caos: Nurgle (2022)

## (8) Movimiento Aleatorio

Substituye "cada vez que quieras mover después de elegir la dirección" por "después de elegir la dirección y antes de empezar a moverlo".

## (8) Petrificar

Añadir: "Las miniaturas con Petrificar pueden Petrificar incluso estando trabadas en combate cuerpo a cuerpo, en su fase de disparo (y como excepción a la regla de que no se pueden efectuar ataques de disparo estando trabados), pero en ese caso siempre deben hacer el ataque a unidades que estén en contacto peana con peana. En caso de una unidad con Petrificar trabada en combate, sólo las miniaturas trabadas en combate pueden Petrificar. Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida.

## (9) Emboscada

Añadir al final aclaración: "Debes decidir en el momento de desplegar qué unidades y personajes emboscan. Sin embargo, esta información no es pública (ni siquiera si hay o no tropas emboscando) hasta que no decides hacer sonar el cuerno."

## (14) Mutaciones del Caos

En Tentáculo, añadir al final "...hasta un mínimo de 1 ataque."

## (21) Caudillo Hombre Bestia

En Monturas, eliminar "sustituye al Beligor de la tripulación".

## (21) Gran Chamán del Rebaño

En Monturas, eliminar "sustituye al Beligor de la tripulación".

## (22) Paladín Legendario del Caos

En Montura, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo". Esto ya se explica en la sección de unidades mortales.

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

## (22) El Portaestandarte de Batalla

Eliminar la mención a Herald Demoníaco Portaestandarte de Batalla. El Herald sólo puede ser Porta de Batalla en Legión Demoníaca.

## (22) Paladín del Caos

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

## (23) Hechicero del Caos

En Montura, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo". Esto ya se explica en la sección de unidades mortales.

En Marca, eliminar la Inmundicia de sus monturas.

## (23) Herald Demoníaco

En Recompensas, añadir aclaración: "(además de un Estandarte mágico sin límite de puntos si es portaestandarte de batalla)".

## (30) Manada de Bestias

En Armas, añadir: "Los Gors pueden cambiar su Arma de mano adicional por Alabarda (de forma gratuita).

En Armadura, añadir: "Los Gors pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Si llevan Alabarda, pueden llevar también Escudo (+1/m)".

En La Manada Cargando, añadir: "...debe alinearse con un frontal de **al menos** cuatro o cinco miniaturas (si se permite por espacio) **teniendo en cuenta que deben maximizarse las miniaturas en contacto.**"

En La Manada recibiendo una carga, añadir: "...cuando la manada es cargada **puede debe, si cabe,** formar con frontal de **un mínimo de 4 ó 5** miniaturas (**maximizando las miniaturas en contacto**)..."

## (32) Bestigors

Cambiar Armadura a: "Armadura pesada.". Eliminar ligera y opción a escudo.

Subir coste a 12 puntos por miniatura.

## (32) Arpías

Cambiar A2 a A1.

Cambiar Armas a "Garras. Cuenta como arma de mano y arma de mano adicional."

## (37) Bestia Demonio de Nurgle

En Tipo de unidad, cambiar Monstruo por Infantería monstruosa.

(37) Bestia Demonio de Nurgle

Añadir: "Puedes incluir dos Bestias Demonios de Nurgle como una única opción de unidad Especial."

Cambiar Tamaño de unidad de 1+ a 1.

## (41) Centigors

En la regla borrachos, añadir aclaración: "Al inicio de cada turno **propio**, [...] con 6 entran en Furia Asesina **hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente)**. Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son **inmunes al resto de psicología**."

## (42) Trolls Biliosos

En Vómito de Troll, cuando dice "renuncia a tres ataques", debería poner que renuncia a cuatro.

## (47) Gorgona

En su regla Engullir entero, añadir aclaración al final: "Las heridas recuperadas no se cuentan para la resolución de combate, únicamente las que queden hechas al final (de la misma forma que ocurre con la Regeneración)."

## (52) Zánganos de Plaga

En reglas especiales, añadir:

"Flotar. Los Zánganos de Plaga pueden volar por ser Caballería voladora. Sin embargo, vuelan una distancia de 38cm en vez de los 50cm habituales."

## (53) Cigor

Bajar coste a 220 puntos.

En Devorador de Almas, reescribir para dejar más claro: "Al inicio de **cada** fase de magia enemiga... Si falla el chequeo, cualquier doble que saque ese hechicero **en esa fase de magia** al intentar lanzar un hechizo...".

# Reino del Caos: Slaanesh (2022)

## (8) Movimiento Aleatorio

Substituye "cada vez que quieras mover después de elegir la dirección" por "después de elegir la dirección y antes de empezar a moverlo".

## (8) Petrificar

Añadir: "Las miniaturas con Petrificar pueden Petrificar incluso estando trabadas en combate cuerpo a cuerpo, en su fase de disparo (y como excepción a la regla de que no se pueden efectuar ataques de disparo estando trabados), pero en ese caso siempre deben hacer el ataque a unidades que estén en contacto peana con peana. En caso de una unidad con Petrificar trabada en combate, sólo las miniaturas trabadas en combate pueden Petrificar. Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida.

## (11) Espada Demonio de Slaanesh

Proporciona HA9 A6 (no HA6 A5).

## (14) Mutaciones del Caos

En Tentáculo, añadir al final "...hasta un mínimo de 1 ataque."

## (22) El Portaestandarte de Batalla

Eliminar la mención a Herald Demoníaco Portaestandarte de Batalla. El Herald sólo puede ser Porta de Batalla en Legión Demoníaca.

## (22) Paladín Legendario del Caos

En Montura, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo". Esto ya se explica en la sección de unidades mortales.

## (22) Hechicero del Caos

En Montura, eliminar "sustituye uno de los miembros de la dotación, no cuenta como unidad básica para el mínimo". Esto ya se explica en la sección de unidades mortales.

## (23) Herald Demoníaco

En Recompensas, añadir aclaración: "(además de un Estandarte mágico sin límite de puntos si es portaestandarte de batalla)".

## (30) Manada de Bestias

En Armas, añadir: "Los Gors pueden cambiar su Arma de mano adicional por Alabarda (de forma gratuita).

En Armadura, añadir: "Los Gors pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Si llevan Alabarda, pueden llevar también Escudo (+1/m)".

En La Manada Cargando, añadir: "...debe alinearse con un frontal de **al menos** cuatro o cinco miniaturas (si se permite por espacio) **teniendo en cuenta que deben maximizarse las miniaturas en contacto.**"

En La Manada recibiendo una carga, añadir: "...cuando la manada es cargada **puede debe, si cabe,** formar con frontal de **un mínimo de 4 ó 5 miniaturas (maximizando las miniaturas en contacto)**..."

## (32) Bestigors

Cambiar Armadura a: "Armadura pesada.". Eliminar ligera y opción a escudo.  
Subir coste a 12 puntos por miniatura.

## (32) Arpías

Cambiar A2 a A1.

Cambiar Armas a "Garras. Cuenta como arma de mano y arma de mano adicional."

## (35) Diablos de Slaanesh)

Añadir: "Puedes incluir dos Diablos de Slaanesh como una única opción de unidad Especial."

Cambiar Tamaño de unidad de 1+ a 1.

## (36) Cruzainfiernos

En Inclusión, borrar "o Bestial". Sólo se pueden incluir en un ejército Mortal.

## (39) Centigors

En la regla borrachos, añadir aclaración: "Al inicio de cada turno **propio**, [...] con 6 entran en Furia Asesina **hasta el final del turno propio (incluso aunque hayan perdido el combate anteriormente)**. Recuerda que mientras estén sujetos a Estupidez o Furia Asesina, son **inmunes al resto de psicología**."

## (40) Desollador Infernal

Debe poner 3x Diablilla tanto en el perfil como en tamaño de unidad.

El coste sube a 185 puntos.

## (51) Cigor

Bajar coste a 220 puntos.

# Reino del Caos: Tzeentch (2022)

## (8) Petrificar

Añadir: "Las miniaturas con Petrificar pueden Petrificar incluso estando trabadas en combate cuerpo a cuerpo, en su fase de disparo (y como excepción a la regla de que no se pueden efectuar ataques de disparo estando trabados), pero en ese caso siempre deben hacer el ataque a unidades que estén en contacto peana con peana. En caso de una unidad con Petrificar trabada en combate, sólo las miniaturas trabadas en combate pueden Petrificar. Se puede petrificar aunque se haya declarado carga y aunque sea carga fallida.

## (14) Mutaciones del Caos

En Tentáculo, añadir al final "...hasta un mínimo de 1 ataque."

## (32) Arpías

Cambiar A2 a A1.

Cambiar Armas a "Garras. Cuenta como arma de mano y arma de mano adicional."

## (51) Cigor

Bajar coste a 220 puntos.

# Reinos Ogros (2023)

## (7) Ristra de escopetas

Donde pone Pistola, añadir aclaración: "(no tiene penalizador por mover y disparar ni por alcance)".

Eliminar más tarde (que no aporta nada) la aclaración "(pero no modifica el alcance corto, que sigue siendo 30cm)".

## (9) Burlamuertes

Añadir al final "...todas sus tiradas para herir exitosas **contra el personaje con Burlamuertes.**"

## (21) Tirasobras

En Arma de proyectiles, añadir aclaraciones: "El Tirasobras no Anula armaduras (como sí ocurre con las demás catapultas), y la miniatura bajo el orificio central no tiene impacto de doble fuerza sino F3."

## (22) Escupehierros

En Cañón Escupehierro cambiar ", salvo que puede Mover y Disparar" por ". Un vez haya efectuado un disparo, no podrá volver a hacerlo a no ser que pase un turno entero estacionario (sin ni siquiera girar) y sin entablar combate; en el turno que se haya reagrupado también cuenta."

## (37) Grasiensus

Tiene 3A, no 5A.

# Reyes Funerarios (2023)

## (24) Hierotitán

Tiene PU5, no PU6.

En Conducto Espiritual, añadir al final "¡Hágase mi Voluntad! +++ni Forjador de Piedra+++)."

# Skavens (2023)

## (16) Gran Rata Pestilente

Eliminar "Caballería" donde pone Tamaño de peana.

## (20) Señor de las Alimañas

En Tamaño de peana, añadir aclaración "Carro (50x100+++; adquiere la regla Objetivo Grande+++)".

Eliminar "Objetivo Grande" de sus reglas especiales.

En Opciones del Señor de las Alimañas, eliminar el texto entre paréntesis. Añadir: "Si el señor de las alimañas va en peana de 50x50 solo puede ser equipado con la Guja Mortal, si lleva otro tipo de equipamiento habrá de ir sobre una peana de 50x100 (y tendrá la regla Objetivo Grande)."

## (24) Pebetero de Plaga

El tamaño de peana correcto es 60x100, como indica más adelante, no 40x60.

## (26) Grupos de Apoyo

Donde pone:

"Grupos de Apoyo cerca de su unidad principal. Mientras un Grupo de Apoyo esté a 8 cm o menos de su Unidad principal, puede usar su Liderazgo (modificado por las filas de dicha unidad) y se beneficia de la regla que impide disparar a una miniatura individual próxima a tropas amigas; aunque estén en peana de caballería, se consideran infantería a todos los efectos."

Debe poner:

"Grupos de Apoyo cerca de su unidad principal. Mientras un Grupo de Apoyo esté a 8 cm o menos de su Unidad principal, puede usar su Liderazgo (modificado por las filas de dicha unidad).

Protección. Los Grupos de Apoyo se consideran infantería a todos los efectos aunque eestén en peana de caballería. Por tanto, se benefician de la regla de Proximidad a tropas amigas de disparo contra personajes solitarios."

## (27) Lanzallamas de Disformidad

Reescribir resultado de 1-2 en Problemas por: "Sitúa la plantilla circular grande (12cm) centrada sobre el cañón y resuelve los impactos normalmente. Después, retira el Lanzallamas como baja."

## (27) Picadora de Condenación

Eliminar aclaración "(Si no dispones de un dado de artillería...". Ya no se usa el dado de artillería.

## (32) Ratas Ogro de Asalto

En Reglas Especiales añadir "Miedo".

En Lanzallamas añadir aclaración: "Puede aguantar y disparar +++; en tal caso, coloca la plantilla antes de que el enemigo mueva+++".

## (79) Pozo Infernal

En Singulares, eliminar la entrada de "- Abominación (0-1 por cada unidad de Ratas Gigantes)". Ya está la Abominación del Pozo Infernal.