GRAND ALLIANCE: ORDER

Errata oficial, junio de 2018

La siguiente errata corrige errores del *Grand Alliance: Order*. 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 sólo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

Págs. 12-43 – Stormcast Eternals, Extremis Chambers
Estos warscrolls ya no tienen vigencia. Usa en su lugar los warscrolls de *Battletome: Stormcast Eternals*.

Págs. 48-83 – Seraphon
Estos warscrolls ya no tienen vigencia. Usa en su lugar los warscrolls de *Battletome: Seraphon*.

Págs. 88-113 – Sylvaneth y Fyreslayers
Estos warscrolls ya no tienen vigencia. Usa en su lugar los warscrolls de *Battletome: Sylvaneth* y *Battletome: Fyreslayers*.

Pág. 129 – Escudo de Sigmar
Cambiar por:
"**Escudo de Sigmar.** Si una miniatura **Devoted of Sigmar** amiga es eliminada por una herida o herida mortal que se le haya asignado mientras está dentro del alcance de alguna miniatura amiga con la habilidad Escudo de Sigmar, tira 1D6 antes de retirar esa miniatura del juego; con un 6, anula esa herida o herida mortal y la miniatura no es eliminada. El alcance de la habilidad Escudo de Sigmar de estas miniatura se indica en la tabla de daño que hay más arriba."

Pág. 137 – Freeguild General en Griffon, Grito de batalla conmovedor
Añade lo siguiente:
"No puedes elegir a la misma unidad para beneficiarse de esta habilidad de mando más de una vez por fase."

Pág. 138 – Freeguild General, ¡Aguntad la línea!
Añade lo siguiente:
"No puedes elegir a la misma unidad para beneficiarse de esta habilidad de mando más de una vez por fase.

"

Pág. 141 – Freeguild Crossbowmen, ¡Recargad, disparad!
Cambiar por:
"**¡Recargad, disparad!.** Puedes sumar 1 al atributo Attacks de las armas de proyectiles (missile weapons) de esta unidad si consta de, al menos, 20 miniaturas y está a más de 3" de toda unidad enemiga."

Pág. 176 – Warden King, Agravio ancestral
Añade lo siguiente:
"No puedes elegir a la misma unidad para beneficiarse de esta habilidad de mando más de una vez por fase."

Pág. 177 – Runelord, Runelord, Saber de las runas
Añade lo siguiente al final del primer párrafo:
"Una unidad afectada por un poder del Saber de las runas no puede ser elegida de nuevo en la misma fase."

Pág. 181 – Irondrakes, Fuego sostenido
Cambiar por:
"**Fuego sostenido.** Puedes sumar 1 al atributo Attacks de las armas de proyectiles (missile weapons) de esta unidad si consta de, al menos, 10 miniaturas y está a más de 3" de toda unidad enemiga."

Pág. 183 – Long Beards, Viejos cascarrabias, ¿Quién se ha creído que es este imberbe?
Cambiar por:
"Considera que los **Dispossessed Heroes** amigos a 8" o menos de esta unidad son tu general a efectos de calcular el alcance de las habilidades de mando."

Pág. 188 – Quarrellers, Lluvia de disparos
Cambiar por:
"Puedes sumar 1 al atributo Attacks de las armas de proyectiles (missile weapons) de esta unidad si consta de, al menos, 20 miniaturas y está a más de 3" de toda unidad enemiga."

Pág. 193 – Archmage en Dragon, Disipación de magia
Añade lo siguiente:
"Si esa unidad es un hechizo permanente, se disipa."

Pág. 199 – Spyreheart Warhost
Cambia el primer punto bajo Organización por:
"2 unidades elegidas en cualquier combinación de la siguiente lista: Flamespyre Phoenix, Frostheart Phoenix. Ninguna de las dos unidades puede ser montada por un Anointed."

Pág. 201 – Flamespyre Phoenix, Fénix renacido
Cambia por:
"La primera vez que esta miniatura sea eliminada durante la batalla, tira un dado; con 4 o más, renace is con todas sus heridas curadas. Despliega la miniatura en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" del enemigo."

Págs. 230-240 – Daughters of Khaine
Estos warscrolls ya no tienen vigencia. Usa en su lugar los warscrolls de *Battletome: Daughters of Khaine*.

Pág. 254 – Assassin, Asesino oculto
Cambiar por:
"**Asesino oculto.** El lugar de desplegar esta unidad sobre el campo de batalla puedes dejarla aparte y declarar que ha desplegado oculta, como una unidad de reserva. Al inicio de una fase de combate, puedes desplegar en el campo de batalla una o más de las unidades ocultas de reserva, a 3" o menos de una unidad amiga y a más de 9" de toda otra miniatura que estuviera oculta y se haya desplegado al inicio de esta misma fase de combate. Las miniaturas que estaban ocultas atacan al inicio de la fase de combate en la que han sido desplegadas, antes de que los jugadores empiecen a elegir otras unidades con las que luchar durante la fase de combate."

Págs. 277-280 – Las Reglas
Estas reglas ya no tienen vigencia. Utiliza en su lugar las reglas básicas más recientes.