TOMO DE BATALLA: SLAVES TO DARKNESS

Fe de erratas oficial, enero de 2020

La siguiente Fe de erratas corrige errores del *Tomo de batalla: Slaves to Darkness*. 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.

Página 67 – Habilidades de lealtad, Aura del Caos
Cambia la primera frase de reglas por lo siguiente:
"Si un **Héroe Slaves to Darkness** tiene una clave Marca del Caos, dicho **Héroe** tiene una de las siguientes habilidades Aura del Caos."

Página 52 – Hueste del Elegido, Profecía oscura
Cambia la regla por lo siguiente:
"Puedes usar esta habilidad de mando una vez por turno al inicio de tu fase de héroe si **Archaon** es tu general y está en el campo de batalla. En tal caso, tira un dado y mantén el resultado oculto a tu oponente mediante algún contenedor opaco, como un cubilete o una taza. Al inicio de la siguiente ronda de batalla, antes de que los jugadores determinen quién tiene el primer turno, debes revelar el resultado. Con un 1-3 tu oponente debe jugar el primer turno de esa ronda de batalla. Con un 4-6 debes jugar el primer turno de esa ronda de batalla."

Página 63 – Señores del Caos, Los círculos liberados
Cambia la regla por lo siguiente:
"Cuando selecciones a este batallón para que sea parte de tu ejército, por cada unidad de este batallón puedes reemplazar la clave que has elegido de la lista del rasgo de batalla Los ocho círculos de la Varanguard por una clave distinta de la misma lista."

Página 64 – Archaon, El Matarreyes
Cambia la regla por lo siguiente:
"Cada vez que esta miniatura ataque, si la tirada para herir con 2 de los ataques del Matarreyes que tomen como blanco al mismo **Héroe** enemigo obtienen resultados de 6 sin modificar, dicho **Héroe** es eliminado."

Página 64 – Archaon, Por mi voluntad
Añade lo siguiente al final de la regla:
"La misma unidad no puede beneficiarse de su habilidad de mando más de una vez por turno."

Página 65 – Varanguard, Descripción de la unidad
Cambia la descripción de la unidad por lo siguiente:
"Una unidad de Varanguard tiene cualquier número de miniaturas. La unidad va armada con una de las siguientes opciones de armas: arma hechizada y escudo de acerowarp; lanza siniestra y escudo de acerowarp; o filo de forja daemónica y escudo de acerowarp."

Página 74 – Daemon Prince Slaves to Darkness, Bendiciones hinchadas
Cambia la tercera frase de la regla por lo siguiente:
"Hasta tu siguiente fase de héroe, cada vez que esta unidad sea elegida como blanco de cualquier ataque realizado con armas de combate, si la tirada para impactar en cualquiera de dichos ataques obtiene un resulatdo de 6 sin modificar, la unidad atacante sufrirá 1D3 heridas mortales después de que todos sus ataques hayan sido resueltos. Una misma unidad no puede beneficiarse de esta habilidad de mando más de una vez por fase."

Página 75 – Darkoath Chieftain, Último aliento de gloria
Añade lo siguiente al final de la regla:
"La misma unidad no puede beneficiarse de esta habilidad de mando más de una vez por turno."

Página 77 – Chaos Warshrine, Protección de los Dioses Oscuros
Cambia la primera frase de la regla por lo siguiente:
"Tira un dado cada vez que asignes una herida o una herida mortal a una unidad **Slaves to Darkness Mortal** completamente dentro del alcance de cualquier miniatura con esta habilidad, tal como se muestra en la tabla de daño de arriba."

Página 79 – Chaos Chariots, Exalted Charioteer
Cambia la regla por lo siguiente:
"Si esta unidad tiene 2 o más miniaturas, 1 miniatura de esta unidad puede ser un Exalted Charioteer. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por la miniatura elegida con sus armas de combate (excepto las de su montura)."

Página 79 – Gorebeast Chariots, Exalted Charioteer
Cambia la regla por lo siguiente:
"Si esta unidad tiene 2 o más miniaturas, 1 miniatura de esta unidad puede ser un Exalted Charioteer. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por la miniatura elegida con sus armas de combate (excepto las de su montura)."

Página 80 – Chaos Knights, Descripción de la unidad
Cambia la descripción de la unidad por lo siguiente:
"Una unidad de Chaos Knights tiene cualquier número de miniaturas. La unidad va armada con una de las siguientes opciones de armas: arma hechizada y escudo rúnico del Caos; lanza siniestra y escudo rúnico del Caos; o lanza maldita y escudo rúnico del Caos."

Página 81 – Chaos Warriors, Descripción de la unidad
Cambia la descripción de la unidad por lo siguiente:
"Una unidad de Chaos Warriors tiene cualquier número de miniaturas. La unidad va armada con una de las siguientes opciones de armas: arma de mano del Caos y escudo rúnico del Caos; alabarda del Caos y escudo rúnico del Caos; arma a dos manos del Caos; o par de armas de mano del Caos."

Página 82 – Chaos Marauders, Descripción de la unidad
Cambia la descripción de la unidad por lo siguiente:
"Una unidad de Chaos Marauders tiene cualquier número de miniaturas. La unidad va armada con una de las siguientes opciones de armas: hacha de bárbaro y escudo de madera oscura; o mayal de bárbaro."

Página 83 – Chaos Marauder Horsemen, Descripción de la unidad
Cambia la descripción de la unidad por lo siguiente:
"Una unidad de Chaos Marauder Horsemen tiene cualquier número de miniaturas. La unidad va armada con una de las siguientes opciones de armas: hacha de bárbaro y escudo de madera oscura; jabalina de bárbaro y escudo de madera oscura; o mayal de bárbaro."