

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



REGLAS BÁSICAS

LAS REGLAS BÁSICAS

Disponte a entrar en un mundo de guerra y muerte, de violencia, nobleza y locura. Tomarás el mando de una fuerza de poderosos guerreros, monstruos y máquinas de guerra con la que batallar en extraños reinos mágicos, usar poderosos hechizos, nublar los cielos con flechas y aplastar a tu enemigo en sangrientos combates.

Las siguientes reglas explican cómo jugar una partida de Warhammer Age of Sigmar. Primero debes preparar el campo de batalla y reunir un ejército de miniaturas Citadel. La batalla se libra en una serie de rondas en las que los jugadores tienen turnos alternos para moverse y atacar con sus ejércitos.

PLANES DE BATALLA

Antes la partida hay que elegir un plan de batalla. Este indica cómo disponer el campo de batalla, dónde despliegan los ejércitos, qué reglas especiales se aplican a la batalla y cuáles son los requisitos para ganar. Hay más información sobre los planes de batalla en la página 11.

HOJAS DE UNIDAD

Nos referiremos a las miniaturas Citadel de Warhammer Age of Sigmar como “miniaturas”. Cada una tiene una hoja de unidad que proporciona todos los datos necesarios para usarla en una partida. Tienes más información sobre las hojas de unidad en las págs. 238-239. Algunas miniaturas pueden incluirse en formaciones llamadas hojas de batallón, que les proporcionan reglas adicionales. Tienes más información sobre las hojas de batallón en la pág. 15.

LOS EJÉRCITOS

En una partida de Warhammer Age of Sigmar cada jugador toma el mando de un ejército. Estos pueden ser tan grandes como queráis, y con tantas miniaturas de vuestras colecciones como deseéis. A más miniaturas por bando, más larga y emocionante será la partida. Lo más usual es que una partida con unas cien miniaturas por bando dure toda una tarde.

Las miniaturas de tu ejército se denominan “miniaturas amigas”, mientras que las del ejército rival son “miniaturas enemigas”. Si una regla dice que afecta a las “miniaturas” o

“unidades” sin especificar amigas o enemigas, entonces afecta a todas las miniaturas, sean amigas o no.

UNIDADES

Las miniaturas forman unidades. Cada unidad puede constar de una o más miniaturas, pero no puede incluir miniaturas de hojas de unidad distintas. Cada unidad despliega y acaba todos sus movimientos como un único grupo, con todas sus miniaturas a 1” o menos horizontalmente y a 6” o menos verticalmente de, como mínimo, otra miniatura de la misma unidad.

Si una unidad se divide al final de un turno, las miniaturas deben retirarse de la unidad hasta que un solo grupo de miniaturas permanezca en juego (ver Unidades divididas, pág. 5).

En caso de que no hubiera suficiente espacio para desplegar todas las miniaturas de una unidad, aquellas miniaturas que no puedan desplegarse se consideran muertas.



INSTRUMENTOS BÉLICOS

Durante la batalla necesitarás una regla o cinta métrica y unos cuantos dados. Warhammer Age of Sigmar usa dados de seis caras. Un dado de seis caras se abrevia como 1D6. Ciertas reglas hablan de 2D6, 3D6, etc. Esto quiere decir tires ese número de dados y sumes sus resultados. Si una regla te indica que tires 1D3, tira un dado y divide el resultado a la mitad, redondeando hacia arriba. Para indicar qué resultado concreto necesitas en la tirada, por ejemplo un 3 o más alto, se suele abreviar como 3+.

REPETIR TIRADAS

Ciertas reglas te permiten repetir una tirada de dado, lo que significa que puedes volver a tirar algunos o todos los dados usados en ella. Si una regla te permite repetir una tirada cuyo resultado es la suma de varios dados (p. ej. 2D6, 3D6, etc.) repites la tirada de todos los dados a menos que se especifique lo contrario. Nunca puedes repetir una tirada más de una vez y la tirada se repite antes de aplicarle cualquier posible modificador. Las reglas que mencionan el resultado de una tirada de dado “sin modificar” hacen referencia al resultado de una tirada tras las posibles repeticiones, pero antes de aplicar cualquier modificador.

LA TIRADA MÁS ALTA

En ocasiones, una regla indica a los jugadores que decidan algo “a la tirada más alta”. Para ello, cada jugador tira un dado y quien obtenga el mayor resultado gana. En caso de empate, volved a tirar. Ningún jugador puede repetir ni modificar el resultado a la tirada más alta.

MEDIR DISTANCIAS

Las distancias en Warhammer Age of Sigmar se miden en pulgadas (“), determinadas entre los puntos más cercanos de las peanas de las miniaturas desde y hasta la cual estás midiendo. Si una miniatura no tiene peana, mide desde y hasta el punto más cercano de esa miniatura.

Al medir la distancia entre dos unidades, toma siempre como referencia la miniatura de cada unidad que se encuentre más cercana a la otra unidad. Por ejemplo, una unidad está a 12” o menos de otra si una miniatura de esa unidad está a 12” o menos de cualquier miniatura de la otra unidad. Puedes medir distancias en cualquier momento.

EL CAMPO DE BATALLA

Las partidas de Warhammer Age of Sigmar tienen lugar sobre un campo de batalla. Para ello servirá cualquier superficie plana en la que las miniaturas se tengan en pie (como una mesa, o el suelo), sea cual sea su forma y su tamaño siempre que mida, como mínimo, 60 cm cuadrados.

La escenografía del campo de batalla se representa con miniaturas de la gama Warhammer Age of Sigmar. Estas miniaturas se llaman “elementos de terreno” o “piezas de escenografía” para diferenciarlas de las que componen un ejército. Los elementos de terreno se despliegan o sitúan en el campo de batalla antes del inicio de la misma y del despliegue de los ejércitos. No importa cuántos elementos de terreno uses en tus batallas. Una buena proporción sería al menos un elemento de terreno por cada 60 cm cuadrados del campo de batalla. Cuantos más elementos de terreno tengan que sortear los ejércitos, más interesante y dinámica será la batalla.

COMIENZA LA BATALLA

Una vez elegido el plan de batalla y dispuesto el campo de batalla, prepara los ejércitos. Antes de comenzar la batalla debéis desplegar los ejércitos, elegir a vuestros generales y usar las habilidades previas a la batalla.

DESPLEGAR LOS EJÉRCITOS

Los planes de batalla explican cómo desplegar los ejércitos.

Hay habilidades que permiten desplegar una unidad en un lugar que no sea el campo de batalla. En tal caso indícale a tu oponente dónde está esa unidad y déjala aparte en lugar de situarla sobre el campo de batalla. Llegará más tarde como unidad de reserva, tal como se describe a la derecha.



ELIGE A TU GENERAL

Cuando acabes de desplegar todas tus unidades, nombra general a una de las miniaturas que has desplegado. Si tu general muere, elige otra miniatura de tu ejército como nuevo general.

RESERVAS

Las reservas son unidades que forman parte de tu ejército, pero cuentan con una habilidad que les permite quedarse fuera del campo de batalla y desplegar una vez comenzada la partida. Desplegar una unidad de reserva no cuenta como el movimiento de esa unidad, aunque puede imponer restricciones al movimiento de la unidad para ese turno. Las reservas que no hayan desplegado cuando finalice la batalla se considerarán muertas a efectos de determinar quién ha vencido.

CLAVES

Las hojas de unidad incluyen una lista de claves que se aplican a las miniaturas que describen. Las claves siempre tienen el **FORMATO DE CLAVE**.

A veces, las reglas pueden estar relacionadas con claves, o hacer referencia a ellas. Por ejemplo, una regla que se aplicase “a todas las miniaturas del **ORDEN**” afectaría a todas las miniaturas que tuvieran la clave **ORDEN** en su hoja de unidad.



Todas las miniaturas de una misma unidad deben estar a 1" o menos de, como mínimo, otra miniatura de esa unidad. El líder de esta unidad de Stormcast Eternals no podría situarse en la posición que se ve en la imagen, ya que estaría a más de 1" de todas las demás miniaturas de su unidad.

RONDAS DE BATALLA

¡Se desata el fragor de la batalla! Unidades de guerreros vociferantes lanzan cargas y contracargas asestando hachazos y espadazos. El suelo tiembla bajo los cascos de la caballería al galope. Las flechas de los arqueros llueven sobre el enemigo y las criaturas monstruosas lo aplastan todo con golpetazos de sus puños garrudos.

Las batallas de Warhammer Age of Sigmar se libran en una serie de rondas de batalla, cada una dividida en dos turnos (uno por jugador). Cuando el primer jugador acaba su turno, es el turno del segundo. Cuando este también acaba su turno, la ronda de batalla acaba y comienza una nueva.

Al inicio de cada ronda de batalla, el ganador de la tirada más alta decide quién juega el primer turno. Si la tirada más alta resulta en empate, quien jugó el primer turno de la ronda de batalla anterior puede elegir quién juega el primer turno de ésta, aunque si es la primera ronda de batalla, quien acabó primero de desplegar su ejército elige quién juega el primer turno.

SECUENCIA DEL TURNO

- 1 Fase de héroe**
Lanza hechizos y usa habilidades heroicas.
- 2 Fase de movimiento**
Las unidades se desplazan por el campo de batalla.
- 3 Fase de disparo**
Ataca con armas a distancia.
- 4 Fase de carga**
Las unidades se lanzan al combate.
- 5 Fase de combate**
Agrúpate y ataca con armas de combate.
- 6 Fase de acobardamiento**
Comprueba el valor de las unidades diezgadas.

1 FASE DE HÉROE

Muchas habilidades de las hojas de unidad se usan en tu fase de héroe. Además, los **MAGOS** de tu ejército pueden lanzar hechizos en esta fase (pág. 8).

HABILIDADES DE MANDO

Si hay algún **HÉROE** en tu ejército, puedes usar habilidades de mando. Algunas habilidades de mando son comunes a todos los ejércitos, como las tres que aparecen a la derecha, pero otras son únicas de ciertas miniaturas y se describen en su hoja de unidad. Ciertas habilidades de mando sólo se pueden usar si la miniatura en cuestión es tu general; en tal caso, lo especificarán las reglas de esas habilidades de mando.

Para usar una habilidad de mando debes gastar 1 punto de mando. Comienzas la batalla con 1 punto de mando por cada hoja de batallón que incluya tu ejército. Además, recibes 1 punto de mando al inicio de cada una de tus fases de héroe. Puedes usar una misma habilidad de mando varias veces por fase, siempre y cuando tengas suficientes puntos de mando para ello.

Las habilidades de mando suelen indicar cuándo se usan. En caso contrario, se usan en tu fase de héroe. Cualquier punto de mando no usado no puede usarse en turnos futuros.

A paso ligero. Puedes usar esta habilidad de mando al hacer la tirada para correr de una unidad amiga que esté a 6" o menos de un **HÉROE** amigo, o a 12" o menos de un **HÉROE** amigo que sea un general. Si lo haces, la tirada para correr se considera un 6 (no tires el dado).

Hasta la victoria. Puedes usar esta habilidad de mando tras hacer la tirada de carga de una unidad amiga que esté a 6" o menos de un **HÉROE** amigo, o a 12" o menos de un **HÉROE** amigo que sea un general. Si lo haces, repite esa tirada de carga.

Presencia inspiradora. Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de la fase de acobardamiento. Si lo haces, elige una unidad amiga que esté a 6" o menos de un **HÉROE** amigo, o a 12" o menos de un **HÉROE** amigo que sea un general; dicha unidad no realiza chequeos de acobardamiento en esa fase.



2 FASE DE MOVIMIENTO

Comienza tu fase de movimiento eligiendo una de tus unidades y moviendo tantas de sus miniaturas como quieras. Ahora puedes elegir otra unidad y repetir el proceso hasta haber movido tantas unidades como quieras. Cada unidad sólo puede mover una vez por fase de movimiento.

MOVIMIENTO

Las miniaturas cambian de posición en el campo de batalla por medio de movimientos. Pueden mover en la fase de movimiento, en la de carga y en la de combate. Además, ciertas habilidades les permiten mover en otros momentos.

Puedes mover una miniatura en cualquier dirección o combinación de direcciones, aunque no puede atravesar otras miniaturas ni sus peanas, ni cruzar el borde del campo de batalla. Al completar el movimiento de la miniatura, puedes pivotarla para dejarla encarada en la dirección que quieras. Mide la distancia que mueve una miniatura tomando como referencia la parte de su peana que se haya alejado más de su posición inicial. Si no tiene peana, toma como referencia la parte de la miniatura que se haya alejado más de su posición inicial.

Ten en cuenta que una unidad debe completar cualquier tipo de movimiento formando un único grupo, sin dejar entre sus peanas huecos

de más de 1" horizontalmente ni 6" verticalmente de, como mínimo, otra miniatura de la misma unidad. Si esto fuese imposible, la unidad no podrá mover.

MOVER POR ENCIMA DE ELEMENTOS DE TERRENO

Salvo que se especifique lo contrario, las miniaturas pueden mover por encima de un elemento de terreno, pero no a través de él (por ejemplo, no pueden atravesar un muro o un árbol, pero sí que pueden treparlos).

Las miniaturas pueden mover en vertical para trepar o cruzar una pieza de escenografía, y la distancia vertical que suban o bajen se contará como parte de su movimiento.

MOVIMIENTOS NORMALES

Los movimientos que tienen lugar en la fase de movimiento se conocen como movimientos normales, a diferencia de los movimientos de carga (que tienen lugar en la fase de carga) y los de agrupamiento (que tienen lugar en la fase de combate). El movimiento normal permite a las miniaturas mover una distancia igual o menor que el atributo Movimiento indicado en su hoja de unidad.

UNIDADES ENEMIGAS Y RETIRARSE

Durante un movimiento normal, ninguna parte de una miniatura, puede quedar a 3" o menos del enemigo.

Las unidades que comiencen un movimiento normal a 3" o menos de una unidad enemiga pueden permanecer inmóviles o retirarse. Una unidad que se retira puede mover aunque quede a 3" o menos del enemigo, pero debe acabar el movimiento a más de 3" de toda unidad enemiga. Las miniaturas de una unidad que se retira no pueden disparar ni cargar ese mismo turno.

CORRER

Al elegir una unidad para que haga un movimiento normal puedes declarar que va a correr. Haz su tirada para correr tirando un dado. Suma el resultado al atributo Movimiento de todas las miniaturas de la unidad para esa fase de movimiento. La unidad puede mover hasta esa distancia en pulgadas. Las miniaturas de una unidad que corre no pueden disparar ni cargar ese mismo turno.

VOLAR

Si la hoja de unidad de una miniatura indica que vuela, cuando ésta realice cualquier movimiento normal podrá atravesar miniaturas y elementos de terreno como si no estuvieran allí. Ignora la distancia vertical que suba o baje la miniatura. No podrá acabar su movimiento sobre otra miniatura. Las miniaturas pueden volar al correr, retirarse y cargar, aunque también deben acabar su movimiento normal a más de 3" de toda miniatura enemiga.



El Lord-Arcanum tiene un atributo Movimiento de 12". Mueve 4" hasta llegar a un muro de 2" de altura. Necesita 4" para cruzarlo (2" para subir y 2" para bajar), por lo que le quedan 4" para moverse, una vez que esté al otro lado del muro.

3 FASE DE DISPARO

Tus miniaturas armadas con armas a distancia pueden disparar en la fase de disparo. Elige una de tus unidades; cada una de sus miniaturas ataca con todas las armas a distancia de que disponga (ver Atacar, en la página siguiente). Recuerda que las miniaturas que han corrido o se han retirado este turno no pueden disparar. Una vez que hayan disparado todas las miniaturas de la unidad, puedes elegir otra y repetir el proceso hasta haber disparado con todas las unidades con las que quieras hacerlo.

UNIDADES ENEMIGAS

Una unidad puede disparar aunque esté a 3" o menos del enemigo, pero en ese caso sólo podrá disparar contra unidades enemigas que estén a 3" o menos de ella. Una unidad puede disparar sin penalización alguna contra una unidad enemiga que esté a 3" o menos de otra unidad amiga.

¡CUIDADO, SEÑOR!

Resta 1 a las tiradas para impactar de armas a distancia, si el blanco del ataque es un **HÉROE** enemigo a 3" o menos de una unidad enemiga que tenga 3 miniaturas o más. La regla ¡Cuidado, Señor! no se aplicará si el **HÉROE** elegido como blanco es un **MONSTRUO**.

4 FASE DE CARGA

Cualquiera de tus unidades que esté a 12" o menos del enemigo en tu fase de carga puede intentar llevar a cabo un movimiento de carga. Elige una unidad apta y haz una tirada de carga por ella, tirando 2D6. Cada miniatura de la unidad puede mover tantas pulgadas como indique la tirada de carga. Recuerda que las unidades que hayan corrido o se hayan retirado no pueden llevar a cabo movimientos de carga ese turno, ni tampoco pueden hacerlo las unidades que estén a 3" de una unidad enemiga.

La primera miniatura que muevas de la unidad que carga deberá completar su movimiento de carga a $\frac{1}{2}$ " o menos de una miniatura enemiga (no tienes que elegir un blanco para la carga antes de hacer la tirada de carga). Si eso es imposible, o si decides no llevar a cabo el movimiento de carga, ésta fallará y las miniaturas de la unidad no podrán moverse en esta fase.

Una vez que todas las miniaturas de una unidad hayan completado su movimiento de carga, puedes elegir otra unidad apta para cargar y repetir el proceso, hasta haber hecho intentos de cargar con todas las unidades que quieras.

5 FASE DE COMBATE

En la fase de combate los jugadores se alternan para elegir unidades con las que luchar, empezando por el jugador cuyo turno está en curso.

Cuando te toque, debes elegir una unidad apta para luchar o bien pasar (nótese que no puedes pasar mientras haya una unidad de tu ejército apta para luchar). Una unidad es apta para luchar si está a 3" o menos de una unidad enemiga o si ha completado un movimiento de carga este turno. Cada unidad sólo puede luchar una vez en cada fase de combate. Al elegir una unidad para luchar, primero ésta se agrupa y luego sus miniaturas atacan.

Si pasas no haces nada, y entonces la opción de luchar o pasar es de tu oponente. Si ambos pasáis consecutivamente, la fase de combate termina.

AGRUPARSE

Una unidad puede hacer un movimiento para agruparse si está a 3" o menos de una unidad enemiga, o si ha completado un movimiento de carga este turno. Si ese es el caso, cada miniatura de la unidad puede mover hasta 3". Cada miniatura deberá acabar el movimiento, como mínimo, a la misma distancia que estaba de la miniatura enemiga que tuviese más cerca al inicio del movimiento.



Una unidad de Castigators se apresta a disparar contra una Chainrasp Horde.

LUCHAR

Cada miniatura de la unidad ataca con todas las armas de combate de que disponga (ver Atacar, en la página siguiente).

6 FASE DE ACOBARDAMIENTO

En la fase de acobardamiento ambos jugadores efectúan chequeos de acobardamiento por aquellas unidades de las que hayan muerto miniaturas ese turno, empezando por el jugador cuyo turno está en curso.

Haz una tirada de acobardamiento por cada unidad que deba efectuar un chequeo de acobardamiento. Para ello, tira un dado; suma a la tirada el número de miniaturas de la unidad que han muerto este turno y suma 1 al atributo Coraje de la unidad por cada 10 miniaturas que tenga en el momento de efectuar el chequeo.

Si la tirada de acobardamiento modificada es mayor que el atributo Coraje modificado, la unidad falla el chequeo. Por cada punto en que la tirada modificada supere al atributo modificado, una miniatura de la unidad huye. Tú decides qué miniaturas huyen de tus unidades; retíralas del campo de batalla y considéralas muertas.

UNIDADES DIVIDIDAS

Al final de cada turno, debes retirar miniaturas de cualquier unidad de tu ejército que esté dividida en dos o más grupos, hasta que sólo quede en juego un grupo de miniaturas de la unidad. Las miniaturas que retires contarán como eliminadas.

ATACAR

Las batallas las decide el derramamiento de sangre. Llueven las flechas, las máquinas de guerra arrojan su carga mortífera y los guerreros asestan cuchilladas, martillazos y zarpazos. Los soldados sucumben a heridas atroces, las fortalezas arden y la masacre reina en el campo de batalla, mientras los contendientes se aniquilan sin piedad.

Cuando una unidad dispara o lucha, ataca con las armas de las que dispone. Una unidad atacará con todas sus armas, incluidas las de su montura.

Las armas de una miniatura se listan en su hoja de unidad. Las armas a distancia sólo se pueden usar en la fase de disparo, y las armas de combate sólo se pueden usar en la fase de combate.

ELEGIR BLANCOS

Cuando una unidad dispare o luche, antes de resolver sus ataques deberás elegir la unidad o unidades que serán blanco de todas las armas que use para atacar. Sólo podrás elegir como blanco de un ataque a unidades enemigas.

Si una unidad puede utilizar dos o más armas distintas en una misma fase, podrá usarlas en el orden que prefieras tras haber elegido los blancos. Resuelve primero todos los ataques de un tipo de arma antes de pasar a otro.

ARMAS A DISTANCIA

Para atacar con un arma de proyectiles, la miniatura atacante debe tener a la unidad elegida como blanco dentro de su alcance (es decir, a una distancia igual o inferior a la que indique el atributo Alcance del arma con la que ataca) y visible (en caso de duda, agáchate y mira desde detrás de la miniatura atacante para comprobar si puede ver alguna miniatura de la unidad elegida como blanco). A efectos de determinar la visibilidad, las miniaturas pueden ver a través de las demás miniaturas de su unidad.

Ciertas armas a distancia tienen un atributo de Alcance con un rango de distancia mínimo, por ejemplo 6"-48". Éstas armas no pueden atacar a unidades que estén completamente dentro del alcance mínimo o más cerca.

ARMAS DE COMBATE

Para atacar con un arma de combate, la miniatura atacante debe tener a la unidad elegida como blanco dentro de su alcance.

ATRIBUTO ATAQUES

El máximo de ataques que puede realizar un arma es igual a su atributo Ataques. Resuelve los ataques de uno en uno, a menos que uses las reglas de Ataques múltiples (pág. 7).

Si el atributo Ataques de un arma es mayor que 1, puedes repartir los ataques entre cualquier número de blancos válidos que desees. Al repartir los ataques de un arma entre varias unidades enemigas, resuelve primero todos los ataques contra una unidad antes de pasar a la siguiente.

Algunas miniaturas empuñan dos armas idénticas. Al atacar con ellas, no dobles el número de ataques de sus armas; o bien el atributo Ataques ya tiene en cuenta el arma adicional, o bien la hoja de unidad de la miniatura especificará una habilidad que represente los efectos de ese par de armas.

ATAQUES MÚLTIPLES

Para resolver varios ataques a la vez, todos ellos deben ser de miniaturas de una misma unidad, efectuados con el mismo tipo de arma y contra el mismo blanco. En tal caso, haz todas las



Una Chainrasp Horde carga para luchar contra una unidad de Seiquitors.

ATACAR

Los ataques se resuelven de uno en uno, siguiendo esta secuencia de ataque. En ciertos casos puedes resolver todos los ataques de un mismo tipo de arma simultáneamente (ver “Ataques múltiples”, más abajo).

- 1. Tirada para impactar.** Tira un dado. Si la tirada iguala o supera el atributo Impactar del arma atacante, el ataque impacta y tiras para herir; de lo contrario, el ataque falla y la secuencia de ataque finaliza. Una tirada para impactar de 1 antes de aplicar modificadores siempre falla, y una tirada para impactar de 6 antes de aplicar modificadores siempre impacta.
- 2. Tirada para herir.** Tira un dado. Si la tirada iguala o supera el atributo Herir del arma atacante, tiene éxito y el oponente realiza una tirada de salvación; de lo contrario, el ataque falla y la secuencia de ataque finaliza. Una tirada para herir de 1 antes de aplicar modificadores siempre falla, y una tirada para herir de 6 antes de aplicar modificadores siempre es exitosa.
- 3. Tirada de salvación.** El oponente tira un dado y modifica la tirada con el atributo Perforar del arma atacante. Por ejemplo, si el arma tiene Perforar -1, resta 1 a la tirada de salvación. Si el resultado iguala o supera el atributo Salvación del blanco, la salvación es exitosa y la secuencia de ataque finaliza sin infligir daño; de lo contrario, la salvación falla, el ataque es exitoso y se determina el daño infligido a la unidad elegida como blanco. Una tirada de salvación de 1 antes de aplicar modificadores siempre falla.
- 4. Determinar el daño.** Cada ataque exitoso inflige al blanco tanto daño como indique el atributo Daño del arma con la que se ha realizado dicho ataque. La mayoría de armas tienen un atributo Daño de 1, pero algunas tienen un atributo Daño de 2 o más.

tiradas para impactar a la vez, luego todas las tiradas para herir y por último todas las tiradas de salvación.

IMPACTOS MÚLTIPLES

En ocasiones una sola tirada para impactar exitosa causa 2 o más impactos. De ser así, haz todas las tiradas para herir de esos impactos al mismo tiempo, y luego haz todas las tiradas de salvación.

ASIGNAR HERIDAS

Tras resolver todos los ataques de la unidad, calcula el daño infligido. Entonces, el jugador que comanda la unidad elegida como blanco asigna a esa unidad tantas heridas como puntos de daño se le hayan infligido.

Las heridas se asignan de una en una a las miniaturas de la unidad elegida como blanco. Puedes asignar las heridas infligidas a cada unidad como creas conveniente (las miniaturas

no tienen por qué estar dentro del alcance ni ser visibles para la unidad atacante). Sin embargo, una vez que asignas una herida a una miniatura, debes seguir asignando heridas a esa miniatura hasta que muera. No puede haber más de una miniatura herida en una unidad.



Ciertas habilidades te permiten tirar para ignorar una herida o herida mortal asignada a una miniatura; haz una tirada por cada herida o herida mortal cuando se le asigne a la miniatura. Si una herida o herida mortal se ignora, no tendrá ningún efecto sobre la miniatura a la que se había asignado.

COBERTURA

Suma 1 a las tiradas de salvación de una unidad si al hacer la tirada todas sus miniaturas están completamente dentro o encima de un elemento de terreno. Este modificador no se aplica en la fase de combate si la unidad por la que tiras ha completado un movimiento de carga este turno, y nunca se aplica a unidades que contengan miniaturas con la clave **MONSTRUO** o **MÁQUINA DE GUERRA** con un atributo Heridas de 8 o más.

HERIDAS MORTALES

Ciertos ataques, hechizos y habilidades infligen heridas mortales. No tires para impactar, herir ni salvar por las heridas mortales.

En vez de eso, el daño infligido al blanco es igual al número de heridas mortales sufridas. Las heridas mortales infligidas mientras una unidad está atacando se asignan al mismo tiempo que el resto de heridas causadas por los ataques de la unidad, es decir, después de haber completado todos los ataques de la unidad. Las heridas mortales causadas en otras circunstancias se asignan a miniaturas de la unidad en el momento en que se infligen, como ocurre con las heridas causadas por el daño de un ataque.

Una vez asignadas, las heridas mortales se consideran como cualquier otra herida a todos los efectos de reglas.

MINIATURAS MUERTAS

Cuando el número de heridas asignadas a una miniatura durante la batalla iguala su atributo Heridas, la miniatura muere. Las miniaturas muertas se retiran del campo de batalla y se dejan aparte.

CURARSE HERIDAS

Ciertas habilidades permiten a las miniaturas curarse heridas que se les hayan asignado. Por cada herida que se cure una miniatura, retira una de las heridas que se le habían asignado. Las miniaturas muertas no pueden curarse heridas.

MAGOS

Los reinos están saturados de energías mágicas, una gran fuente de poder latente para quienes sepan aprovecharlas. En batalla, la magia es tan potente como el filo de una espada. Puede bendecir a los aliados con valor y fuerza, o castigar a los enemigos con pavor y debilidad. Lo más común es que los magos desaten el poder de la magia para disparar contra el enemigo rayos de energía arcana.

Algunas unidades tienen la clave **MAGO** en su hoja de unidad. Puedes usarlas para lanzar hechizos en tu fase de héroe y para disipar hechizos en la fase de héroe de tu oponente.

Una habilidad puede permitir a una miniatura que no es mago lanzar o disipar hechizos. Lo hará siguiendo las reglas de esta página, y le afectarán las habilidades que modifiquen las tiradas de lanzamiento y de disipar, pero no será considerado un mago a ningún otro efecto de reglas.

LANZAR HECHIZOS

Un **MAGO** puede intentar lanzar hechizos en su fase de héroe. No puedes intentar lanzar el mismo hechizo más de una vez por turno (ni siquiera con magos diferentes).

Para lanzar un hechizo, Primero indica cuál intentará usar el mago, de entre todos los que conoce. Para lanzar el hechizo, tira 2D6; si el total es igual o mayor que la dificultad del hechizo, este se lanza con éxito.

Si se lanza un hechizo, el oponente puede elegir a uno de sus **MAGOS** a 30" o menos del lanzador para que intente disiparlo antes de que se apliquen sus efectos. Para disipar un hechizo, tira 2D6; si la tirada supera el resultado que se ha obtenido para lanzarlo, entonces el hechizo no se ejecuta con éxito. Sólo se puede hacer un intento de disipar el hechizo.

SABERES DE LA MAGIA

La hoja de unidad de cada **MAGO** detalla qué hechizos conoce, así como cuántos puede intentar lanzar y disipar en cada fase de héroe. La mayoría de magos conoce los hechizos siguientes: Proyectil mágico y Escudo místico.

Proyectil mágico. Proyectil mágico tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga visible que esté a 18" o menos del lanzador. Esa unidad sufre 1 herida mortal. Si la tirada de lanzamiento es 10 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales en vez de 1.

Escudo místico. Escudo místico tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad amiga visible que esté a 18" o menos del lanzador. Hasta el inicio de tu próxima fase de héroe, puedes repetir las tiradas de salvación de 1 de esa unidad.

UNIDADES DE MAGOS

Los magos suelen ser unidades formadas por una sola miniatura. Si una unidad con la clave **MAGO** tiene más de una miniatura, se considera un único mago a efectos de reglas. Antes de intentar lanzar o disipar un hechizo con esa unidad, debes elegir una de sus miniaturas; mide las distancias y determina la visibilidad tomando a esa miniatura como referencia.

TRIUNFOS

Salir victoriosos de una batalla puede inspirar a los guerreros mayor valentía para la siguiente contienda. La confianza en su capacidad para derrotar al enemigo puede llevarles a redoblar esfuerzos al atacar, o a seguir peleando con espíritu inquebrantable aunque hayan sufrido graves heridas.



TRIUNFOS

Si tu ejército logró una **victoria mayor** en la batalla anterior, tira un dado cuando elijas a tu general y consulta el resultado en esta tabla.

1D6 Triunfo

- 1-2 **Inspirada.** Una vez por batalla, al elegir una unidad amiga para que dispare o luche, puedes declarar que está inspirada. Si lo haces, hasta el final de la fase repite sus tiradas para impactar fallidas.
- 3-4 **Sanguinaria.** Una vez por batalla, al elegir una unidad amiga para que dispare o luche, puedes declarar que es sanguinaria. Si lo haces, hasta el final de la fase repite sus tiradas para herir fallidas.
- 5-6 **Indómita.** Una vez por batalla, al hacer una tirada de salvación por una unidad amiga, puedes declarar que es indómita. Si lo haces, hasta el final de la fase repite sus tiradas de salvación.



La Knight-Incantor lanza Proyectoil mágico contra la unidad de Grimghast Reapers e inflige heridas mortales a dos de ellos.



Una hueste de unidades Nighthaunt lideradas por un Guardian of Souls avanza hacia una Celestar Ballista.

EL TERRENO

Ya sean columnas de llamas, altares de bronce o ruinas embrujadas, los reinos están salpicados de lugares extraños y obstáculos mortales. Grandes fortalezas tachonadas de cráneos, llanuras alfombradas de huesos y ruinas antiquísimas señalan los paisajes humeantes de los Reinos Mortales. Son campos de batalla y escenarios de masacres sobre los que gobiernan ambiciosos señores de la guerra.

Las reglas de movimiento y cobertura explican cómo cruzar los elementos de terreno y cubrirse en ellos. Los elementos de terreno se consideran unidades amigas de ambos bandos y no pueden ser blanco de ataques.

Cuando dispongáis el terreno para la batalla, tu oponente y tú podéis acordar que cada elemento de terreno tenga una regla de escenografía de la tabla de escenografía de la derecha. Podéis elegir una regla para cada elemento de terreno, o tirar un dado por cada uno para asignarle una regla al azar.

Si un elemento de terreno dispone de hoja de unidad, puedes usar sus reglas en vez de usar una de las reglas de la tabla de escenografía.

TABLA DE ESCENOGRAFÍA

1D6 Regla de escenografía

- 1  **Maldito.** Al inicio de tu fase de héroe, puedes elegir una unidad amiga a 1" o menos de un elemento de terreno Maldito para hacer un sacrificio; ésta sufre 1D3 heridas mortales, pero puedes repetir sus tiradas para impactar de 1 hasta tu próxima fase de héroe.
- 2  **Arcano.** Suma 1 a las tiradas de lanzamiento y de disparar de los **MAGOS** a 1" o menos de algún elemento de terreno Arcano.
- 3  **Inspirador.** Suma 1 al atributo Coraje de las unidades a 1" o menos de algún elemento de terreno Inspirador.
- 4  **Mortal.** Tira un dado por cada unidad que acabe un movimiento normal o de carga a 1" o menos de algún elemento de terreno Mortal; con un 1, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.
- 5  **Místico.** Tira un dado cada vez que le asignes una herida o herida mortal a una miniatura a 1" o menos de cualquier elemento de terreno Místico; con 6+, ignora esa herida o herida mortal.
- 6  **Siniestro.** Resta 1 al atributo Coraje de las unidades a 1" o menos de algún elemento de terreno Siniestro.

OBSTÁCULOS

Ciertos elementos de terreno son obstáculos que obstruyen los ataques de un lado a otro de ellos. Esto se especifica en la hoja de unidad del elemento de terreno en cuestión.

Cuando un arma a distancia elige como blanco a una unidad enemiga que tiene a todas sus miniaturas a 1" o menos de un obstáculo, la unidad elegida como blanco se beneficiará de cobertura si la miniatura atacante está más cerca del obstáculo que de la unidad elegida como blanco.

GUARNICIONES

Ciertos elementos de terreno pueden ser guarnecidos por unidades. Esto se especifica en la hoja de unidad del elemento de terreno.

Una unidad puede desplegar como guarnición de un elemento de terreno al inicio de la batalla, si dicho elemento de terreno está completamente dentro del territorio de la unidad.

Como alternativa, una unidad puede guarnecer un elemento de terreno en lugar de llevar a cabo un movimiento normal, si todas sus miniaturas están a 6" o menos del elemento de terreno, y no hay miniaturas enemigas guarneciéndolo ni a 3" o menos de él.

Las unidades que guarnecen un elemento de terreno se retiran del campo de batalla y se consideran "dentro" de ese elemento de terreno. Las unidades consideran miniatura enemiga a un elemento de terreno guarnecido por miniaturas enemigas.

El alcance y la visibilidad desde y hasta la unidad guarnecida se determinan desde y hasta el elemento de terreno. Una unidad guarnecida puede atacar y ser atacada, lanzar y disparar hechizos y usar sus habilidades, pero no puede moverse. Una unidad guarnecida se beneficia de cobertura si es atacada. Además, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques cuyo blanco sea una unidad guarnecida.

Una unidad guarnecida puede abandonar el elemento de terreno en tu fase de movimiento. Si lo hace, desplégala de modo que todas sus miniaturas queden a 6" o menos del elemento de terreno y a más de 3" de cualquier unidad enemiga. Este será su movimiento en esa fase de movimiento.

Muchos elementos de terreno que pueden ser guarnecidos tienen zonas planas en las que las miniaturas pueden ponerse en pie. Sólo las miniaturas guarnecidas pueden ser colocadas en zonas planas o moverse por ellas (otras miniaturas capaces de volar pueden moverse sobre una zona plana, pero no pueden acabar su movimiento en esa zona ni ser colocadas en ella a menos que también formen parte de la unidad guarnecida).

Esto es puramente decorativo; a nivel de reglas, estas miniaturas siguen siendo tratadas como guarnición del elemento de terreno.

PLANES DE BATALLA

Antes de poder ir a la guerra en una partida de Warhammer Age of Sigmar, debes seleccionar un plan de batalla.

Hemos incluido aquí un plan de batalla (Primera sangre) que resulta ideal para entrar en acción rápidamente. En los diversos libros que publicamos para Warhammer Age of Sigmar podrás encontrar más planes de batalla, o también puedes usar alguno de tu propia creación. Si tú y tu oponente no os penéis de acuerdo sobre qué plan de batalla usar, determinadlo a la tirada más alta (el ganador elige).

INSTRUCCIONES DE LOS PLANES DE BATALLA

Todos los planes de batalla incluyen una serie de instrucciones que describen cómo librar dicha batalla.

1 TÍTULO

El nombre del plan de batalla y una breve descripción de las circunstancias de la batalla, a fin de que los jugadores entiendan lo que está ocurriendo y lo que deben hacer para vencer.

2 DESPLIEGUE

Cada plan de batalla incluye un mapa que muestra dónde puede colocar cada bando las miniaturas de su ejército (se le llama el “territorio” de dicho ejército), indicando además qué restricciones se deben aplicar al despliegue, si las hay.

Los mapas que se incluyen con los planes de batalla asumen que el campo de batalla es un rectángulo de 180 cm x 120 cm. Si estás usando un campo de batalla de una forma o tamaño diferentes, necesitarás ajustar las distancias así como la localización de los territorios, los objetivos y la escenografía para que encajen bien.

3 REGLAS ESPECIALES

Muchos planes de batalla incluyen reglas especiales. Estas reglas especiales cubren situaciones, tácticas o habilidades únicas, que pueden ser usadas durante la batalla o que pueden afectar al modo en que elijas tu ejército o coloques la escenografía. La regla “Primera sangre” del primera plan de batalla, en la página siguiente, es un ejemplo de regla especial.

4 VICTORIA GLORIOSA

La mayoría de planes de batalla te indican cuándo termina la batalla y qué necesitas hacer a fin de ganarla. Si ningún jugador consigue la victoria entonces la partida se considera un empate.

Si el plan de batalla no explica cómo ganar, significa que debes eliminar a todas las miniaturas del ejército enemigo para lograr una **victoria mayor**. Si al final de la quinta ronda de batalla ningún jugador lo ha logrado, el jugador que haya eliminado un porcentaje de miniaturas enemigas mayor que el porcentaje de miniaturas propias que han sido eliminadas logrará una **victoria menor**.

OBJETIVOS

Algunas batallas se libran para ganar el control de una o más localizaciones vitales. En Warhammer Age of Sigmar, esas localizaciones se llaman objetivos, y utilizan las siguientes reglas:

Si una batalla tiene objetivos, el plan de batalla indicará en qué puntos del campo de batalla se encuentran. Los objetivos deben ser representados mediante un marcador adecuado, como una moneda. Aún mejor, puedes modelar tus propios marcadores de objetivo usando piezas sobrantes de miniaturas Citadel.

Al medir distancias hasta y desde los objetivos, se mide siempre hasta y desde el centro del marcador.

Al final del turno de cada jugador, debes comprobar si cualquier jugador ha ganado el control de algún objetivo. Para ello, tú y tu oponente debéis contabilizar el número de miniaturas que tenéis a 6" o menos del centro de cada objetivo; ganas el control de un objetivo si tu número de miniaturas es mayor que el de tu oponente. Una vez que ganas el control de un objetivo, se mantiene bajo tu control hasta que el enemigo es capaz de ganar a su vez el control de dicho objetivo.



Cada miniatura sólo puede ser contada de cara a ganar el control de un único objetivo por turno. Si una de tus miniaturas pudiera ser contada de cara a ganar el control de más de un objetivo a la vez, debes elegir para cuál de ellos contará.



PLAN DE BATALLA

PRIMERA SANGRE

Dos ejércitos se encuentran a campo abierto. Cada uno de ellos debe esforzarse por eliminar a tantas fuerzas enemigas como pueda. Quien primero derrame la sangre de sus enemigos, se verá inspirado para luchar aún con mayor fiereza.

Nota del diseñador: en los Reinos Mortales, las batallas son brutales y sin cuartel, y a menudo se libran hasta que el bando victorioso ha aniquilado por completo a su enemigo.

Sin embargo, como todos los generales astutos saben, erradicar al enemigo no siempre garantiza el éxito. Si un bando elimina al otro pero sufre por su parte una cantidad demasiado elevada de bajas, su victoria será pírrica.

En esta batalla, cada ejército debe intentar aniquilar a su oponente sin permitirle que inflija a su vez más daño del que ha sufrido. El vencedor será por tanto el bando que cause más derramamiento de sangre, y no el bando que simplemente permanezca de pie en el campo de batalla una vez que la lucha haya terminado.

DESPLIEGUE

Los dos jugadores tiran un dado, y el que saque el resultado más alto decide qué territorio usará cada bando. Los territorios se muestran en el mapa de abajo. Ambos jugadores se van alternando para desplegar unidades de una en una, empezando por el que ganó la tirada para determinar los territorios. Las unidades deben ser desplegadas completamente dentro de su propio territorio, y a más de 12" del territorio enemigo.

Se siguen colocando unidades de este modo hasta que ambos jugadores han desplegado todo su ejército. Si un jugador acaba antes, el oponente despliega el resto de unidades de su ejército una tras otra.



PRIMERA SANGRE

El jugador al mando del ejército que elimine antes a una miniatura enemiga recibe 1 punto de mando adicional.

VICTORIA GLORIOSA

La batalla continúa hasta que a un jugador no le queden unidades en el campo de batalla o hasta el final de la quinta ronda de batalla, lo que ocurra antes.

Cuando la batalla termine, cada jugador calcula su puntuación de victoria sumando todos los atributos Heridas de todas las miniaturas del ejército enemigo que fueron eliminadas durante la batalla. Si la puntuación de victoria de un jugador supera a la de su oponente por un 50% o más, ese jugador logra una **victoria mayor**. En cualquier otro caso, el jugador con la mayor puntuación de victoria logra una **victoria menor**.

TERRITORIO DEL ENEMIGO

TU TERRITORIO

HOJAS DE UNIDAD

Cada miniatura Citadel de la gama Warhammer tiene su propia hoja de unidad, que te da toda la información necesaria para usar dicha miniatura en una partida de Warhammer Age of Sigmar. La clave de abajo explica qué datos encontrarás en una hoja de unidad.

REGLAS DE HOJAS DE UNIDAD

Cada hoja de unidad incluye reglas que indican cómo utilizar en batalla la miniatura descrita en ella.

1 ATRIBUTOS

Las hojas de unidad incluyen un perfil de atributos que se explica en las reglas básicas del juego y que indica cómo se utiliza la miniatura. Por ejemplo, el atributo Salvación de una miniatura determina qué resultado debes sacar para tener éxito en una tirada de salvación, el atributo Ataques de un arma determina cuántas tiradas de un arma determina cuántas tiradas de un arma determinar se hacen con ella, etc.

Salvación de “-”

Algunas miniaturas tienen Salvación de “-”, lo que significa que debes sacar un 7 o más en la tirada. En la mayoría de casos esto será imposible, por lo que no resultará necesario tirar, pero a veces los modificadores pueden hacer posible sacar un 7 o más en el dado, en cuyo caso podrás intentar la tirada de salvación.

Valores aleatorios

En ocasiones, uno o más de los atributos que aparecen en una hoja de unidad tienen valores aleatorios. Por ejemplo, el atributo Movimiento podría tener un valor de 2D6, o el atributo Ataques podría tener un valor de 1D6.

Cuando una unidad con un valor aleatorio de Movimiento es seleccionada para moverse durante la fase de movimiento, se tiran el número indicado de dados. El resultado total de la tirada será el atributo Movimiento de todas las miniaturas de la unidad durante esa fase de movimiento.

Cualquier valor aleatorio de un arma (excepto Daño) se genera cada vez que el arma es usada por una miniatura. El resultado se aplica al arma de la miniatura durante el resto de esa fase. Al determinar el daño aleatorio durante el paso cuatro de la secuencia de ataque, se hace una tirada por separado para generar el valor de cada ataque exitoso que haga el arma.

2 DESCRIPCIÓN

Todas las hojas de unidad incluyen una descripción, que te explicará cómo organizar las miniaturas en una unidad, y qué armas pueden usar las miniaturas de la unidad.

Tamaño de unidad

Si una miniatura es desplegada como parte de una unidad con dos o más miniaturas, la descripción indicará cuántas miniaturas debería tener la unidad. Si no dispones de suficientes unidades como para desplegar una unidad, puedes desplegar una unidad de ese tipo con tantas miniaturas como tengas disponibles. Esto se conoce como una unidad mermada.

Miniaturas de mando

Algunas unidades pueden incluir campeones, portaestandartes y músicos. A estas miniaturas se las conoce colectivamente como “miniaturas de mando”, y tienen habilidades que sólo se les aplican a ellas. Si las miniaturas de mando son incluidas en una unidad, deben ser representadas por miniaturas Citadel que resulten apropiadas. Se asume que las miniaturas de mando llevan las mismas armas que cualquier otra miniatura de la unidad a menos que se indique lo contrario, incluso si no se muestran en la propia miniatura.

Monturas

A veces, la descripción de una miniatura incluye información que indica que tiene una montura, como algún tipo de animal, monstruo o máquina de guerra sobre la que va a la batalla. En este caso, cuando la miniatura es eliminada, tanto el jinete como la montura son retirados.

3 HABILIDADES

La mayoría de hojas de unidad incluyen una o más habilidades que pueden ser usadas por las miniaturas de la hoja de unidad durante una partida de Warhammer Age of Sigmar. Las habilidades tienen preferencia sobre las reglas básicas.



Muchas habilidades se activan debido a algo que ocurre durante la fase. Por ejemplo, una habilidad podría permitirte repetir una tirada para golpear fallida. En este caso, la habilidad se utilizará inmediatamente después del evento que la ha activado.

Otras habilidades pueden ser usadas durante una fase si el jugador quiere usarlas. Por ejemplo, la mayoría de habilidades de mando pueden usarse durante la fase de héroe. Las habilidades que deben usarse al inicio de una fase se resuelven antes que las demás acciones. De igual modo, las habilidades que se usan al final de una fase se resuelven después de que todas las demás actividades normales de la fase han sido completadas. Otras habilidades pueden ser usadas durante una fase, en cualquier orden y en el momento concreto que quieras. Si ambos jugadores quieren usar habilidades a la vez, el jugador cuyo turno está en curso usará las suyas primero, seguido por su oponente.

Las habilidades sólo pueden utilizarse en la fase especificada en sus reglas; por ejemplo, una habilidad que indique que puede ser usada en la “fase de movimiento” no podrá utilizarse para afectar a una unidad que se esté moviendo durante la fase de héroe, mientras que una habilidad que diga que puede ser usada en “tu fase de movimiento” no podrá utilizarse en la fase de movimiento del oponente.

Si una unidad tiene una habilidad que afecta a las unidades amigas que se encuentran a cierta distancia de ella, también afectará a la propia unidad.

Por último, los ataques, tiradas para impactar o para herir adicionales que se obtengan mediante el uso de una habilidad no podrán a su vez generar más ataques, tiradas para impactar ni tiradas para herir. Por ejemplo, si una tirada para impactar de 6 o más permite realizar un ataque adicional, dicho ataque adicional no generará más ataques si se saca otro 6+.

Modificadores

A veces se aplican modificadores a los atributos y a las habilidades. Por ejemplo, una regla puede añadir 1 a una tirada para impactar o al atributo

Movimiento de una miniatura. Los modificadores son acumulativos. Los modificadores nunca pueden reducir una tirada de dados a menos de 1.

Si un modificador se aplica a un valor aleatorio, primero se genera dicho valor aleatorio y luego se aplica el modificador (o los modificadores). Por ejemplo, si una habilidad añade 1 a un atributo Daño de 1D3, el resultado se resuelve tirando 1D3 y añadiendo 1 a la tirada.

4 TABLAS DE DAÑO

Algunas miniaturas tienen una tabla de daño con la que se determina uno o más de sus atributos. Para hallar el valor en cuestión, consulta el número de heridas que ha sufrido la miniatura (es decir, las heridas que tiene asignadas actualmente y que no han sido curadas).

5 CLAVES

Cada hoja de unidad incluye una lista de claves que se aplican a la miniatura que describe. Las claves se muestran en **NEGRITA DE CLAVE** cuando aparecen en las reglas.

Algunas veces, las claves pueden estar unidas a una regla concreta.

Por ejemplo, una regla podría indicar que se aplica a “todas las miniaturas **KHORNE**”. Eso significa que se aplicará a las miniaturas que tengan la clave **KHORNE** en su hoja de unidad.

En ocasiones podrás asignar o añadir una clave a una unidad para una batalla. En tal caso, trata a la unidad en cuestión como si tuviera en su hoja de unidad la clave asignada mientras dure la batalla.

HABILIDADES PREVIAS A LA BATALLA

Algunas hojas de unidad te permiten usar una habilidad tras haber completado el despliegue o antes del inicio de la batalla. Dichas habilidades se usan antes de la primera ronda de batalla. Si ambos ejércitos tienen habilidades de este tipo, los dos jugadores tiran un dado, y el que saque más alto decide quien de los dos deberá usar en primer lugar todas sus habilidades previas a la batalla.

Una vez usadas todas las habilidades previas a la batalla, la partida da comienzo con la primera ronda de batalla.

WARSCROLL

LORD-RELICTOR

Incluso entre las gloriosas filas de los Stormcast Eternals y la jerarquía celestial de los Hijos de Dracothion, sólo los más fuertes y nobles son elegidos para liderar una Extremis Chamber. Infundidos con poder celestial están los Lord-Celestant y los Stardrakes que irradian energías azules. Liderar de las propias estrellas está bajo su mando...

MELEE WEAPONS
Relictor Hammer
Range 1' Attacks 4 To Hit 3+ To Wound 3+

HABILIDADES
Tormenta de estrellas. En tu fase de héroe puedes declarar que el Lord-Relictor crea una tormenta de estrellas. Si la haces, elige una miniatura amiga con la keyword **STORMCAST ETERNAL** a 12" o menos de la miniatura y tira una tirada de 3 o más para curar la herida. Los Lord-Relictor no pueden crear una tormenta de curación y no se recuperan al mismo turno.

DESCRIPCIÓN
Un Lord-Relictor es una sola miniatura. Está armada con un martillo relíctor (Relictor Hammer).

KEYWORDS
ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, HERO, PRIEST

LORD-CASTELLANT

Maestros de la guerra defensiva, los Lord-Castellants velan por sus camaradas Stormcast Eternals a guisa de una muralla. Esta los magos tiene muchos usos, desde hacer retroceder al enemigo oscuro y curar a los Stormcast Eternals con su energía celestial.

MELEE WEAPONS
Castellant's Halberd
Range 2' Attacks 3

HABILIDADES
Fuerza de voluntad. El Lord-Castellant puede hacer retroceder a una unidad enemiga que esté a 12" o menos de él. Si lo hace, elige un dado por cada unidad enemiga que retrocedas y tira una tirada de 3 o más para curar la herida. Los Lord-Castellants no pueden hacer retroceder a una unidad enemiga que esté a 12" o menos de él.

DESCRIPCIÓN
Un Lord-Castellant es una sola miniatura. Está armada con la alabarda del Castellante (Castellant's Halberd) y porta un Lord-protector (Warding Hammer).

KEYWORDS
ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, MONSTER

WARSCROLL

LORD-CELESTANT EN STARDRAKE

Incluso entre las gloriosas filas de los Stormcast Eternals y la jerarquía celestial de los Hijos de Dracothion, sólo los más fuertes y nobles son elegidos para liderar una Extremis Chamber. Infundidos con poder celestial están los Lord-Celestant y los Stardrakes que irradian energías azules. Liderar de las propias estrellas está bajo su mando...

MELEE WEAPONS
Celestine Hammer
Stardrake's Great Claws
Range 2' Attacks 3 To Hit 3+ To Wound 2+ -1 D3
2' 3 3+ 4+ -1 2
1' 4 3+ 3+ -1 D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Mute	Great Claws	Cavernous Jaws
0-4	12"	3+	3
5-8	11"	3+	2
9-11	10"	4+	2
12-13	8"	4+	1
14+	6"	5+	1

DESCRIPCIÓN
Un Lord-Celestant en Stardrake es una sola miniatura. Trata al Lord-Celestant como un maridillo Celestine (Celestine Hammer) con un filo de la temporal (Stardrake Blade), portador también de la poderosa fuerza de destrucción celestial. Ya que despierta a su propia fuerza celestial, ya que despierta a su propia fuerza celestial (Great Claws).

HABILIDADES
Barrido con la cola. Una vez que esta miniatura tira un dado por cada unidad enemiga a 12" o menos de la batalla en su fase de destrucción, ya que despierta a su propia fuerza celestial, ya que despierta a su propia fuerza celestial (Great Claws).

DESCRIPCIÓN
Un Lord-Celestant en Stardrake es una sola miniatura. Trata al Lord-Celestant como un maridillo Celestine (Celestine Hammer) con un filo de la temporal (Stardrake Blade), portador también de la poderosa fuerza de destrucción celestial. Ya que despierta a su propia fuerza celestial, ya que despierta a su propia fuerza celestial (Great Claws).

KEYWORDS
ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STARDRAKE, STORMCAST ETERNAL, MONSTER

HOJAS DE BATALLÓN

Si quieres, puedes organizar las unidades de tu ejército en un tipo especial de formación usando una hoja de batallón. Con ello ganarás acceso a habilidades adicionales que pueden ser usadas por las unidades que forman parte del batallón.

Las siguientes reglas se aplican a una hoja de batallón además de las reglas que se aplican a una hoja de unidad.

1 ORGANIZACIÓN DE UN BATALLÓN

Una hoja de batallón está compuesta por dos o más unidades. Al elegir tu ejército deberás decidir qué hojas de batallón quieres usar y qué unidades habrá en cada uno. Los refuerzos no pueden formar parte de una hoja de batallón.

La sección de organización de un batallón lista los títulos o claves de las unidades que puede o debe incluir. Si una entrada es el título de una unidad, cualquier unidad con ese título puede ser usada (puedes ignorar los subtítulos bajo el título a menos que estén incluidos en la entrada de la unidad). Las unidades mermadas (pág. 13) no pueden ser usadas como parte de una hoja de batallón.

Si la entrada para una unidad es una **CLAVE**, entonces cualquier unidad con esa clave puede ser usada (incluyendo a las unidades a las que tú asignes una clave).

Durante el despliegue, puedes colocar algunas o todas las unidades de una hoja de batallón a la vez, en lugar de desplegar a cada unidad individualmente.

2 HABILIDADES DE BATALLÓN

Las habilidades que aparecen listadas para una hoja de batallón se aplican únicamente a las unidades que la componen (incluso si hay otras unidades del mismo tipo en tu ejército), y son adicionales a las habilidades que aparecen listadas en las hojas de unidad.

Por lo general, una unidad sólo puede pertenecer a un batallón, y por lo tanto sólo puede beneficiarse de un único grupo de habilidades de batallón. No obstante, algunos batallones muy grandes incluyen otros batallones más pequeños, y en este caso es posible para una unidad beneficiarse a la vez de las habilidades de dos batallones distintos.

BONIFICADORES DE BATALLÓN

Incluir una hoja de batallón en un ejército confiere dos bonificadores adicionales:

- Recibes 1 punto de mando al inicio de la batalla por cada hoja de batallón que incluya tu ejército.
- Si estás usando las reglas de habilidades de lealtad (págs. 242-243), puedes elegir 1 artefacto adicional por cada hoja de batallón que incluya tu ejército.



REINO DE BATALLA

Tras elegir un plan de batalla, los jugadores pueden elegir un Reino Mortal en el que tenga lugar la batalla. En tal caso, el Reino Mortal que elijan determinará qué reglas Reino de batalla se pueden usar en la partida. Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre qué Reino Mortal utilizar, cada uno de ellos tirará un dado y el jugador que saque el resultado más alto de los dos será quien decida.

REGLAS REINO DE BATALLA

El Reino Mortal elegido determinará qué reglas de Reino de batalla se aplican a esa batalla (si es que se debe aplicar alguna). En muchos de los libros publicados para Warhammer Age of Sigmar se incluyen reglas Reino de batalla, y constantemente se están añadiendo nuevos títulos a la colección.

1 MAGIA DE LA REINOESFERA

Los **MAGOS** pueden conocer hechizos adicionales que estén alineados con las energías de los Reinos Mortales en los que se

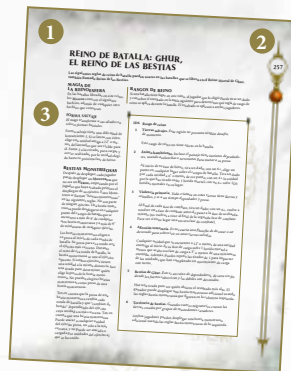
encuentran. Dichos hechizos serán adicionales a los que ya conozca el mago.

2 RASGOS DE REINO

La geografía, clima, flora y fauna de cada reino son de una gran diversidad, y pueden tener un impacto notable en las batallas que se libren allí.

3 ÓRDENES DE REINO

Cada reino tiene un conjunto de habilidades de mando únicas que pueden ser usadas por los **HÉROES** que están luchando allí.



REGIONES DE GUERRA

Cada Reino Mortal es enorme y contiene una miríada de regiones increíbles. En ocasiones, un Reino de batalla puede incluir información detallada de una o más de sus regiones. En tal caso, el jugador que ha elegido el reino puede también decidir que la batalla tenga lugar en una de esas regiones, lo cual pone en juego las reglas adicionales de Reino de guerra que son específicas de la región elegida.

LOS REINOS MORTALES

Los Reinos Mortales entre los que se puede elegir son:

- Aqshy, Reino del Fuego
- Shyish, Reino de la Muerte
- Ghyran, Reino de la Vida
- Hysh, Reino de la Luz
- Ghur, Reino de las Bestias
- Chamon, Reino del Metal
- Ulgu, Reino de la Sombra

Esta partida está ambientada en el árido Aqshy, asolado por el Caos. Introducir reglas Reino de batalla aportará personalidad a tus partidas.



HABILIDADES DE LEALTAD

Si tu ejército tiene una lealtad, puedes usar con él un conjunto de habilidades de lealtad en tus partidas de Warhammer Age of Sigmar. Las habilidades de lealtad permiten a tu ejército usar habilidades y hechizos adicionales.

Los conjuntos de habilidades de lealtad aparecen en muchos de los libros publicados para Warhammer Age of Sigmar, y constantemente se están añadiendo nuevos títulos a la colección. Las reglas de esta sección explican cómo usar habilidades de lealtad en tus partidas.

LEALTAD DE EJÉRCITO

Al elegir tu ejército, también puedes elegir una lealtad para él. En tal caso, podrás usar las habilidades de lealtad que correspondan a la lealtad escogida. Si tu ejército puede tener más de una alianza, debes elegir una para aplicársela durante la partida.

GRANDES ALIANZAS

Las unidades de Warhammer Age of Sigmar son leales a una de las Grandes alianzas: Orden, Caos, Muerte o Destrucción. La Gran alianza a la que pertenece una unidad viene determinada por las claves de su warscroll. Por ejemplo, una unidad con la clave **MUERTE** es parte de la Gran alianza Muerte.

Un ejército es leal a una Gran alianza si todas las unidades del ejército son parte de esa Gran alianza (incluyendo las unidades a las que les hayas asignado una clave durante el despliegue). Por ejemplo, si todas las unidades de un ejército tienen la clave **ORDEN**, el ejército puede ser leal a la Gran alianza Orden, y se le considerará un ejército de Orden.

FACCIONES

Muchas unidades son también leales a una facción que es parte de una de las Grandes alianzas. Por ejemplo, los Stormcast Eternals son una facción de la Gran alianza Orden.

Un ejército puede ser leal a una facción en lugar de a una Gran alianza, si todas las unidades del

ejército tienen la clave de esa facción, incluyendo a las unidades a las que les hayas asignado una clave durante el despliegue. Por ejemplo, si todas las unidades de un ejército tienen la clave **STORMCAST ETERNAL**, entonces dicho ejército puede ser leal a la facción Stormcast Eternals, y se le considerará un ejército Stormcast Eternal.

ALIADOS

Una de cada cuatro unidades incluidas en tu ejército puede ser una unidad aliada. Las unidades aliadas se tratan como parte de tu ejército, excepto por el hecho de que no cuentan al determinar la lealtad de tu ejército, y por tanto pueden formar parte de una Gran Alianza o facción distinta. Además, una miniatura aliada no puede ser el general del ejército, y no puede usar ni beneficiarse de las habilidades de lealtad de tu ejército.

Las facciones con las que puede aliarse un ejército figuran en su battletome, o en sus perfiles de batalla campal del *Manual de campo para generales*. Por ejemplo, un ejército Stormcast Eternal puede tener aliados de cualquier otra facción de **ORDEN**.

REFUERZOS

Las unidades que se añadan a tu ejército una vez iniciada la batalla pueden ser aliadas, y no contarán para el límite al número de unidades aliadas que puedes incluir en tu ejército.

HOJAS DE BATALLÓN

Una hoja de batallón puede incluir aliados. No contarán para el límite al número de unidades aliadas que puedes incluir en tu ejército.

TIPOS DE HABILIDAD

La mayoría de habilidades de lealtad incluyen conjuntos de rasgos de batalla, rasgos de mando, artefactos de poder y conocimientos de hechizos. En ocasiones se presentan en una tabla, y se puede o bien tirar en ella para generar una habilidad aleatoria o bien elegirla. Recuerda que las habilidades de lealtad no pueden ser usadas por las unidades aliadas de tu ejército.

PERSONAJES CON NOMBRE

Los personajes con nombre, como Nagash, Archaon o Alarielle, son guerreros poderosos y singulares, cada uno de ellos con su personalidad y sus propios artefactos. Por tanto, no se puede dar a estas miniaturas un rasgo de mando ni un artefacto de poder.

RASGOS DE BATALLA

Un ejército que comparte objetivos e ideales comunes es mucho más letal que una fuerza improvisada y formada por aliados de circunstancias. Para representar esto, los ejércitos que compartan la misma lealtad a menudo se beneficiarán de poderosas habilidades adicionales llamadas rasgos de batalla.

RASGOS DE MANDO

Cada general, ya sea un astuto estratega o un carniceiro despiadado, tiene un estilo de mando único. Si tu general es un **HÉROE** y las habilidades de lealtad de tu ejército incluyen rasgos de mando, puedes elegir una para tu general o tirar en la tabla para generar una. Si, por cualquier motivo, tienes que seleccionar un nuevo general durante una batalla, de inmediato deberás elegir o generar aleatoriamente un rasgo para él. Los rasgos de mando no tienen efecto en los ataques que lleve a cabo la montura de un general, a menos que se indique otra cosa.

ARTEFACTOS DE PODER

Estos tesoros son portados a la guerra por héroes poderosos. Si las habilidades de lealtad de tu ejército incluyen artefactos de poder, puedes elegir o generar aleatoriamente uno para que sea portado por un **HÉROE** de tu ejército. Por cada hoja de batallón que incluyas en tu ejército, podrás elegir un **HÉROE** adicional que tenga un artefacto. Ningún **HÉROE** puede tener más de un artefacto de poder, y un ejército no puede incluir duplicados del mismo artefacto de poder. Los artefactos de poder no tienen efecto en los ataques que lleve a cabo la montura de un general, a menos que se indique otra cosa.

GLOSARIO

Las versiones anteriores de las reglas incluían muchos términos en inglés. Este glosario ofrece el término en inglés y su traducción. Si una hoja de unidad o un battletome incluye palabras en inglés, busca su equivalencia en estas tablas.

INGLÉS	ESPAÑOL
Characteristics	Atributos
Move	Movimiento
Save	Salvación
Bravery	Coraje
Wounds	Heridas
Range	Alcance
Attacks	Ataques
To Hit	Impactar
To Wound	Herir
Rend	Perforar
Damage	Daño
Melee Weapons	Armas de combate
Missile Weapons	Armas a distancia

INGLÉS	ESPAÑOL
Keywords	Claves
Hero	Héroe
Wizard	Mago
Priest	Sacerdote
Monster	Monstruo
Mortal	Mortal
War machine	Máquina de guerra
Chaos	Caos
Order	Orden
Death	Muerte
Destruction	Destrucción

INGLÉS	ESPAÑOL
Other	Otros
Grand Alliance	Gran Alianza
Warscroll	Hoja de unidad
Warscroll Battalion	Hoja de batallón

SABER DE HECHIZOS

Los **MAGOS** pueden conocer hechizos adicionales sacados de los saberes de la magia que son exclusivos de la facción o Gran Alianza de la que forman parte. Si las habilidades de lealtad de tu ejército incluyen algún saber de la magia, cada **MAGO** de tu ejército conocerá uno de los hechizos de ese saber, además de los hechizos que ya conozca.

HABILIDADES ÚNICAS

Algunos conjuntos de habilidades de lealtad pueden incluir otros tipos de habilidades únicas. En tal caso, cada conjunto de habilidades de lealtad detallará cómo y cuándo se utilizan.

