

REGLAS DE FACCIÓN CIUDADES DE SIGMAR

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Ciudades de Sigmar.

CAÑONEROS VETERANOS

⚔️ Una vez por turno (ejército), Tu fase de disparo

SERVIDORES ASTUTOS: *Quienes sirven estos grandes cañones están tan bien adiestrados que suelen efectuar tiros perfectos, y decapitan a los monstruos o acribillan las filas enemigas.*

Declara: Toma como blanco hasta 3 unidades **Gran Cañón Fundehierro** amigas.

Efecto: Durante el resto del turno, siempre que el blanco use una habilidad **DISPARO**, puedes repetir 1 tirada para impactar, o 1 tirada para herir, o una tirada de atributo aleatorio para el atributo Daño.

EJEMPLARES INDÓMITOS

⚔️ Una vez por turno (Ejército) Tu fase de héroe

LÍDER DE PRIMERA LÍNEA: *Estos oficiales son leyenda en los Portamaneceres, bregados veteranos que se pegan a sus tropas a las duras y a las maduras. Su ejemplo y valor inspiran a luchar con ahínco cuando las cosas se ponen feas.*

Declara: Designa un **HÉROE INFANTERÍA HUMANO CIUDADES DE SIGMAR** amigo para usar esta habilidad. A continuación, puedes tomar como blanco hasta 1 unidad **INFANTERÍA HUMANO** amiga que no sea Héroe y hasta 1 unidad **MÁQUINA DE GUERRA HUMANA** amiga completamente a 12" o menos de ese **HÉROE**.

Efecto: Mientras los blancos estén completamente a 12" o menos de ese **HÉROE**, suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de la unidad **INFANTERÍA** blanco y las armas a distancia de la unidad **MÁQUINA DE GUERRA** blanco hasta el inicio de tu siguiente turno.

RASGOS HEROICOS

Puedes elegir un rasgo heroico de esta tabla en vez de uno de las tablas de rasgos heroicos disponibles para la facción.

CASTELITAS VETERANOS (solo HÉROE)

⚔️ Cualquier fase de combate

¡DESENVAINAD!: *Con una voz, el oficial avanza con sus tropas con tanto acero en el corazón como en sus manos.*

Declara: Si esta unidad ha cargado este turno, toma como blanco una unidad **HUMANO CIUDADES DE SIGMAR** que haya cargado este turno y esté completamente a 12" o menos de esta unidad.

Efecto: Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate del blanco durante el resto del turno.

⚔️ Tu fase de héroe

TÁCTICO ASTUTO: *Este sigmarita ha dedicado el mismo tiempo a consultar ensayos militares como a hundirse hasta las rodillas en las tripas del enemigo. Su erudición en la maniobra en el campo de batalla goza de gran prestigio.*

Declara: Toma como blanco una unidad **CIUDADES DE SIGMAR** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad.

Efecto: Suma 1 a las tiradas de carga y suma 1 a las tiradas de correr del blanco durante el resto del turno.

⚔️ Tu fase de héroe

LÍDER COSMOPOLITA: *Este oficial se ha entrenado con la miríada de facciones que habitan a resguardo de las murallas de las Ciudades de Sigmar. Su familiaridad con muchos y distintos estilos de lucha y disciplina es una cualidad poco común.*

Declara: Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA CIUDADES DE SIGMAR** o **CABALLERÍA** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad. Si esta unidad es **HUMANA**, toma como blanco en su lugar hasta 3 unidades elegibles.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, hasta el inicio de tu siguiente turno:

- Si el blanco es **HUMANO**, suma 1 a las tiradas para herir de sus ataques de combate.
- Si el blanco es **DUARDIN**, suma 1 a sus tiradas de carga.
- Si el blanco es **AELFO**, suma 3 a su puntuación de control.

AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN • PONTÍFICE ZENESTRA



En Ghyran, se venera a la Pontífice Zenestra como representante de la fe y la obstinación, encarnación viviente de los ciclos siempre turbulentos del Reino de la Vida. Varias veces ha aparecido en tierras corrompidas por el Caos o la magia salvaje, quemando la corrupción con conjuros divinos y limpiándola con la sangre derramada de sus fieles acólitos.

✂ ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Cetro de la Rueda y Armas de Acólito	5	4+	4+	-	1D3

⚙ Cualquier fase de héroe

PALABRA DEL DIOS REY: *Zenestra puede canalizar la voluntad divina de Sigmar con solo pronunciar una palabra, castigando tanto a los sacerdotes herejes como a los practicantes de magia prohibida, así como a sus invocaciones.*

Declara: Toma como blanco un **MAGO, SACERDOTE** o **MANIFESTACIÓN** enemigo a 18" o menos de esta unidad.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, si el blanco es una **MANIFESTACIÓN**, se la **destierra**. De otro modo, inflige tanto daño mortal al blanco como el resultado de la tirada.

⚙ Tu fase de héroe

VOLUNTAD DE SIGMAR: *Como recipiente del poder celestial del Dios Rey, la Pontífice Zenestra puede eliminar la mácula de la magia corruptora de la tierra que la rodea.*

Declara: Haz una tirada de cántico de 1D6. Si el resultado es 1 sin modificar, puedes repetirla.

Efecto: Elige 1 de los siguientes efectos que se aplicará hasta el inicio de tu siguiente turno. Elige hasta 2 efectos distintos, en su lugar, si la tirada de cántico fue de 10+.

Terreno sagrado: Las unidades que usen la habilidad "Movimiento normal" no pueden terminar ese movimiento a 5" o menos de una unidad **HUMANO CIUDADES DE SIGMAR** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad.

Plegarias fervientes: Siempre que muera una miniatura **HUMANO CIUDADES DE SIGMAR** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad debido a un ataque de combate, si esa miniatura estaba trabada con la unidad atacante, tira 1D6. Con un 6, inflige 1 daño mortal a la unidad atacante tras resolver la habilidad **COMBATE**.

Salvación: Toma como blanco hasta 3 unidades **HUMANO CIUDADES DE SIGMAR** amigas. Retira esas unidades del campo de batalla y sitúalas de nuevo a 12" o menos de esta unidad y sin estar trabadas. Dichas unidades no pueden usar habilidades **Carga** durante el resto del turno.

CLAVES PLEGARIA

CLAVES

HÉROE, SACERDOTE (2), INFANTERÍA,
SALVAGUARDA (4+)
ORDEN, CIUDADES DE SIGMAR

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN • ADALIDES DEL GREMIO LIBRE



Con mazas y espadas largas y montados en caballos completamente cubiertos con barda, los Adalides del Gremio Libre son más que capaces de enfrentarse a sus enemigos en los confines enmarañados de la jungla ghyranita. Desde sus monturas golpean al enemigo, ignorando los lances que encuentran las placas de metal.

✂ ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Arma de Adalid Carga (+1 Daño)	2	3+	4+	1	1
Cascos de acero de caballo de guerra Acompañante	2	5+	3+	-	1

➦ Cualquier fase de carga

LA OBRA ROJA: *En una compacta formación de músculo, carne de caballo y metal, los Adalides del Gremio Libre la roja labor del hacha, el mazo y la espada mientras se abren paso a través de las filas enemigas.*

Declara: Si esta unidad está trabada y no ha cargado este turno, toma como blanco a esta unidad, y hasta 1 **Mariscal Adalid del Gremio Libre** o **Mariscal del Gremio Libre en Grifo** amigo en su zona de combate.

Efecto: Tira 1D6. Suma 1 al resultado si hay menos miniaturas en la unidad que la suma total de miniaturas enemigas en las unidades trabadas con ella. Con 4+, se considera durante el resto del turno que los blancos han cargado.



CLAVES

CABALLERÍA, CAMPEÓN, PORTAESTANDARTE (1/5)
ORDEN, CIUDADES DE SIGMAR, HUMANO